

100% PLAYSTATION 2

05/2004 € 4,99
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 8,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSURIERT
DVD „AB 16“



119 MINUTEN 74 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!

Ausführlich angespielt

HITMAN CONTRACTS

Das Comeback des Killers

Der erste Trailer

FINAL FANTASY XII

Die Saga geht weiter

Spektakuläre Spielszenen

DRIV3R

Mit Entwickler-Interview

Vom Midway Gamers' Day

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

und weitere Highlights

Einen aus
SILENT HILL 4

SILENT HILL 4

GRÜSEL AUS DER EGO-PERSPEKTIVE

Konamis Horror-Hoffnung erstmals angespielt –
Exklusiv-Interview mit Produzent/Komponist Akira Yamaoka!

VORSCHAU



METAL GEAR SOLID 3

Das Tarnsystem enthält

DEF JAM VENDETTA II

Das fetteste Beat 'em Up

DRAKENGARD

Mit SquareEnix-Interview

TEST



RAINBOW SIX 3

Die PS2-Umsetzung im Test

ALIAS

Die TV-Serie zum mitspielen

FIREFIGHTER F.D. 18

Konamis Antwort auf Grisu

TIPPS & TRICKS



FINAL FANTASY X-2

Zweiter Teil der Lösung

CHAMPIONS OF ...

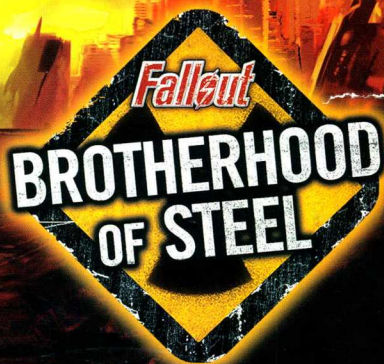
Norrrath komplett gelöst!

CHEATS & CODES

Tipps zu aktuellen Spielen

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.

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYSTATION-2-FANS ATMEN AUF: BIG NAMES!

Das Comeback der Superstars

ACTION, HORROR & RACING

Zugegeben: In den letzten Monaten war es auf dem PlayStation-2-Softwaremarkt ziemlich ruhig – die wirklich großen Hits fehlten ebenso wie spannende Innovationen. Doch mit der Ruhe ist es nun vorbei. In dieser Ausgabe feiern nämlich einige der klangvollsten PlayStation-Spielereihen aller Zeiten ein fulminantes Comeback. Beispielsweise können wir in unserer großen Reportage mit *Silent Hill 4* den Nachfolger der wohl populärsten Horror-Saga auf der PlayStation 2 ausführlich vorstellen. Produzent Akira Yamaoka unterhielt uns im Exklusiv-Interview mit spannenden Anekdoten um den Grusel-Kult. Kaum weniger interessant dürften die Reportagen zu *Metal Gear Solid 3* und *Driv3r* sein – brandneue Bilder in Massen und überraschende Gameplay-Enthüllungen lassen erhoffen, dass beide Titel neue Maßstäbe setzen werden. Selbst im Testteil hätte sich beinahe eine echte Legende blicken lassen, denn Sony hat sich nun doch dazu entschlossen, *Gran Turismo 4 Prologue* in Europa zu veröffentlichen. Ein netter Zug, allerdings mit dem bitteren Beigeschmack, dass eine Veröffentlichung des kompletten Spiels wohl erst für Weihnachten zu erwarten ist.

NEU: DER CONTROLLER-CHECK

Was nützen tolle Grafik und geniale Story, wenn eine katastrophale Steuerung selbst einfache Sprünge unmöglich macht und die Spielfigur bestimmt nicht das tut, was man eigentlich will? Richtig. Nichts. Aus diesem Grund gibt es bei uns ab den Controller-Check. Hier klären wir nicht nur, welche Funktion die einzelnen Controller-Tasten haben, sondern auch, ob die Steuerung mit dem Rest des Spiels mithalten kann. Damit dürften die Tests keine Frage mehr offen lassen. Schöne Zeit.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

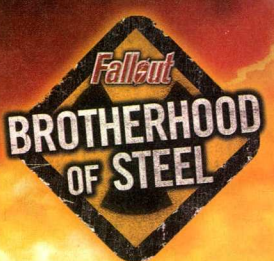
BESUCH AUS JAPAN
Normalerweise versorgt uns Warren Harrod per E-Mail, Kurier und Telefon mit exklusiven Infos und Testmustern aus Japan, doch Anfang März war unser Japan-Korrespondent mehrere Tage zu Gast bei uns in Fürth – sein Mitbringsel hat uns besonders gefreut. (Anm.: Es war Onimusha 3!)



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Warren Harrod (Japan-Korrespondent)
Yves Nawroth (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Stefanie Sälmann (Layout)

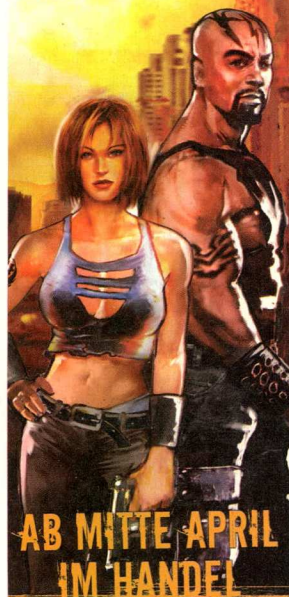
Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Michael Pruschnicki (Redaktion)
Malk Bittorf (Redaktion)
Nico Lindner (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
David Moles (Layout)
Oliver Beck (Freier Mitarbeiter)
Winfried Rudorf (Freier Mitarbeiter)
Christian Schölein (Freier Mitarbeiter)



**HAMMER
DYNAMIT
RAKETENWERFER**

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU



**AB MITTE APRIL
IM HANDEL**



„Macht enorm
viel Spaß“
Playzone

85%: „Witzige Missionen,
abwechslungsreiche
Waffen, ... coole Dialoge“

XBOX Zone



„Die Welt von Fallout
ist atmosphärisch und
künstlerisch eine Spiel-
design- Meisterleistung.“
GamePro



PlayStation.2

avalon
INTERACTIVE

Interplay

Fallout, Brotherhood of Steel & 2003 are registered trademarks or the property of Interplay. Fallout, Interplay, the Interplay logo, and the "PS2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The "XBOX" logo and the "Xbox" logo 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.

NEWS

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

REPORTAGE

- 14 Multiplayer-Koop-Spiele

GEWINNSPIELE

- 48 Alias
- 08 BDFL Manager 2004
- 128 Final Fantasy X-2
- 96 SOCOM II/Rise to Honour
- 72 TransFormers

RUBRIKEN

- 135, 137 Abo-Angebote
- 118 Feedback
- 108 Hardware/Zubehör
- 144 Impressum
- 50 Info-Center
- 114 Leserbrief
- 146 Vorschau
- 110 X-Port
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Alias	78
Bad Boys II	57
Baldur's Gate: Dark Alliance II	141
Bass Master Fishing	59
Call of Duty: Finest Hour	6
Champions of Norrath	130
Conflict: Vietnam	7
Death Jr.	7
Die Sims	142
Disneys Geistervilla	57
Ein Kater macht Theater	57
Fight Night 2004	70
Final Fantasy X-2	120
Firefighter F.D. 18	94
Flat Out	8
Ghost Recon: Jungle Storm	85
Glass Rose	57
Goblin Commander	90, 138, 140
Herr der Ringe: Die Gefährten PLATINUM	59
Hulk PLATINUM	59
Lethal Skies II	58
Looney Tunes Back In Action	142
Mega Man X7	58
Mission: Impossible – Operation Surma	141
MTX Mototrax	62
MX Unleashed	142
Nightshade	58
Outlaw Volleyball	59
Pitfall: Die verlorene Expedition	141
Rainbow Six 3	62
Runaway	9
Scooby-Doo: Fluch der Follanten	57
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	84
Super Farm	58
Syberia II	9
Teenage Mutant Ninja Turtles	59
The Suffering	106
World of Outlaws: Sprint Cars	59
World War Zero	74

INHALT

05/2004

REPORTAGE

14

ZUSAMMEN ZOCKEN:
DER GROSSE ÜBERBLICK

Alleine und gegeneinander antreten kann man bei den meisten Spielen. Ein besonderer Reiz geht aber von Titeln aus, die man im Team bestreiten kann. Wir haben die besten für Sie zusammengefasst!

VORSCHAU

22

SILENT HILL 4: THE ROOM

Eine Wohnungsbesichtigung der besonderen Art steht Ihnen bei *Silent Hill 4* bevor. Was es mit der neuen Ego-Perspektive auf sich hat und warum Teil 4 so schnell auf den dritten folgt, klärt unser Vorschau-Bericht.



26 DRIV3R

Für das dritte *Driver*-Spiel hatte sich Reflections so viel vorgenommen, dass wir im Vorfeld ziemlich skeptisch waren. Die erste spielbare Version machte aber deutlich, dass das Spiel auf Hit-Kurs ist.



TEST

62 RAINBOW SIX 3

Mit *Splinter Cell* gelang Ubisoft letztes Jahr eine exzellente Umsetzung eines Xbox-Hits auf die PlayStation 2. Und auch *Rainbow Six 3* hat die Konvertierung auf die Sony-Konsole erfreulich gut überstanden!



DVD-INHALT

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

Special-Features

Area 51
Driv3r
Mortal Kombat: Deception
Narc
Onimusha 3
Psi-Ops
SpyHunter 2
The Suffering

Import-News

Cambrian QTS: Kaseki Ninattemo
Dream Mix TV World Fighters
Front Mission 4
Growlanser IV
Victorious Boxers 2 – Victorious Road
Virtua Fighter – Memory of a Decade
Taiko no Tatsujin 3rd Generation
Zero Pilot: Kokuu no Kiseki

Vorschau

Combat Elite: WWII Paratroopers
Fight Night 2004
Final Fantasy XII
Hitman: Contracts
Way of the Samurai 2

Test

Alias
Conan
Firefighter F.D. 18
Ghost Recon: Jungle Storm
Goblin Commander
MTX Mototrax
MX Unleashed
Rainbow Six 3
Rise to Honour
Tak und die Macht des JuJu
+ 12 Kurz-Tests

Kurz & Knapp

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
SOCOM II: U.S. Navy SEALs

Extra

Alias (Trailer)
Bujingai
Final Fantasy X-2 (Musikvideos)
Knights of the Temple
Malice
PLAYZONE on tour: Forbidden Siren
Powerdrome
Rise to Honour (Making-of)
Shadow Hearts II
Star Wars: Battlefront
WWX Rumble Rose

VORSCHAU

- 46 **Def Jam Vendetta II**
Die Rückkehr der prügelnden Rapper
- 44 **Drakengard**
Square Enix' Antwort auf Dynasty Warriors
- 26 **Driv3r**
Große Vorschau mit Entwickler-Interview
- 42 **Mercenaries**
Ein Hitkandidat von LucasArts – ohne Star Wars!
- 38 **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**
Das neue Tarnsystem im Detail
- 34 **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**
Action-Adventure mit genialer Physik
- 22 **Silent Hill 4: The Room**
Konamis Knaller erstmals ausführlich angespielt
- 30 **Van Helsing**
Der Devil May Cry-Klon zum Kinofilm
- 40 **Red Dead Revolver**
Was taugt das wiederbelebte Spiel wirklich?

TEST

- 78 **Alias**
- 70 **Fight Night 2004**
- 94 **Firefighter F.D. 18**
- 85 **Ghost Recon: Jungle Storm**
- 90 **Goblin Commander**
- 92 **MTX Mototrax**
- 62 **Rainbow Six 3**
- 84 **SOCOM II: U.S. Navy SEALs**
- 74 **World War Zero**

IMPORT-TEST

- 106 **The Suffering**

KOMPLETTLÖSUNG

- 130 **Champions of Norrath**
- 120 **Final Fantasy X-2 (Teil 2)**

CHEATS & CODES

- 141 **Baldur's Gate: Dark Alliance II**
- 142 **Die Sims**
- 138, 140 **Goblin Commander**
- 142 **Looney Tunes: Back In Action**
- 141 **Mission: Impossible – Op. Surma**
- 142 **MX Unleashed**
- 141 **Pitfall: Die verlorene Expedition**

James Bond: Alles oder nichts • Herr der Ringe 3 (Einzel + Koop)

Big Mutha Truckers • Colin McRae Rally 3 • Devil May Cry 2 • ICO • Rocky • Tokyo Xtreme Racer • War of the Monsters



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. HITMAN-SONDERHEFT

Dieser PLAYZONE liegt wieder ein 28-Seiten-Sonderheft bei!

2. DRIV3R

Die erste spielbare Version von *Driv3r* hat uns begeistert!

3. SILENT HILL 4

Kein Schnellschuss: Konamis Horrorserie hält das hohe Niveau.

4. PSI-OPS

Midway dreht auf: *Psi-Ops* verspricht ein Hit zu werden.

5. RED DEAD REVOLVER

Auferstanden von den Toten: das Western-Spektakel.

FLOPS



1. GT-4-VERSCHIEBUNG

Gran Turismo 4 kommt statt im Sommer nun doch erst im Herbst. Schade!

2. BAD BOYS II

Der Film war schon nicht so toll – beim Spiel sieht's ähnlich aus.

3. MEGA MAN X7

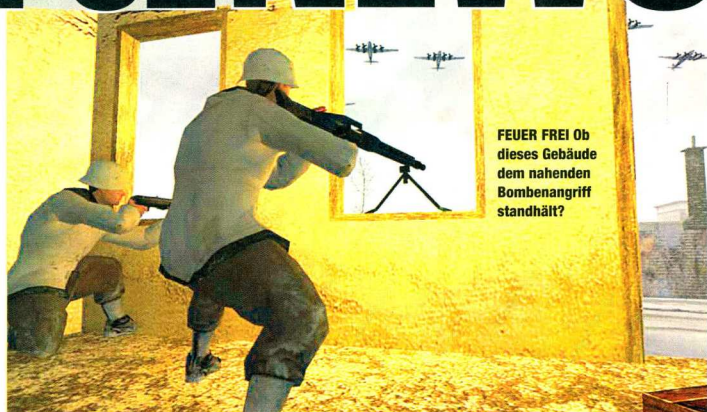
Dieses Spiel hat der gute, alte Mega Man nicht verdient!

4. GLASS ROSE

Wer braucht ein ödes Adventure mit einem japanischen Popstar?

5. EIN KATER MACHT THEATER

Mal wieder ein überflüssiges Jump & Run zum Film.



FEUER FREI Ob dieses Gebäude dem nahenden Bombenangriff standhält?

Call of Duty: Finest Hour

EGO-SHOOTER Konkurrenz für Medal of Honor – von Überläufern aus den eigenen Reihen!

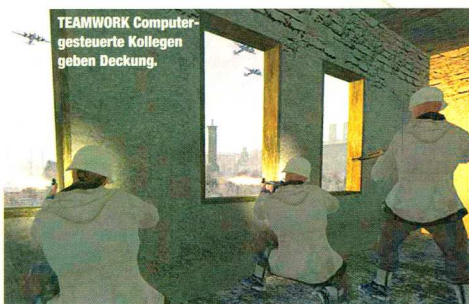
Auf dem PC heimste *Call of Duty* bereits zahlreiche Auszeichnungen ein. Ob eine PS2-Version das mithalten kann? Wir denken schon, denn zum einen ist *Finest Hour* keine Umsetzung, sondern wird explizit für Konsolen entwickelt, und zum anderen besteht das Team von Entwickler Spark Unlimited zum großen Teil aus Leuten, die für *Medal of Honor: Frontline* und dessen Vorgänger verantwortlich sind. Offenbar war man mit Electronic Arts als Partner nicht mehr zufrieden und werkelt nun für Activision an einem Ego-Shooter, der „geschichtlich akkurat“ werden soll. Nach dem etwas flauen *Medal of Honor: Rising Sun* stehen

die Chancen für eine Wachablösung im Genre der Kriegs-Shooter gut. (mb)

Hersteller: Activision

Internet: www.sparkunlimited.com

Termin: Herbst



TEAMWORK Computergesteuerte Kollegen geben Deckung.

NEWSTICKER

+++ RESIDENT EVIL OFFLINE Entgegen allen Hoffnungen hat Capcom Ende März bekannt gegeben, dass *Resident Evil Outbreak* in Europa nur offline spielbar sein wird. **+++**

PROLOGUE FÜR EUROPA Sony hat zeitgleich mit der Verschiebung von *Gran Turismo 4* auf Herbst die „spielbare Demo“ *Gran Turismo 4 Prologue* für Europa angekündigt. Erscheinen soll das Spiel als Limited Edition Ende Mai, ein Preis stand bis Redaktionsschluss leider noch nicht fest. In

Japan wurde *Prologue* als Niedrigpreis-Produkt angeboten.

+++ NEUER PRÜGELKÖNIG Für Herbst hat SNK für die USA ein neues *King of Fighters* angekündigt, bei dem es sich um keine Arcade-Konvertierung handelt. Vielmehr wird *King of Fighters: Maximum Impact* auf die Konsole zugeschnitten und komplett in 3D-Grafik gehalten sein. **+++**

RÜCKKEHR DER DUKES Ubisoft hat für Oktober ein neues *Dukes of Hazzard*-Spiel mit dem Untertitel *Return of the*



Death Jr.

JUMP & RUN Das erste PSP-Spiel lässt den Game Boy alt aussehen!

Nachdem die Veröffentlichung der portablen PlayStation gerade auf Anfang 2005 verschoben wurde, überrascht die kürzliche Präsentation des ersten Spiels für Sonys Nachwuchs-Konsole, *Death Jr.*, dreht sich um einen kleinen Nachwuchs-Tod, der alle Sensen voll zu tun hat. Ein erstes Video beeindruckt mit tatsächlich

hübscher 3D-Umgebung und flüssiger Darstellung. Wir sind schon auf erste Ankündigungen besser bekannter Titel gespannt, denn die Leistungsfähigkeit des Handhelds scheint mehr möglich zu machen als zu nächst erwartet. (mb)

Hersteller: Backbone

Internet: www.deathjr.com

Termin: 2005



PUTZIG Der junge Tod ist mit seiner Sense ziemlich flink.



FERNSICHT Die Umgebungen sind komplett dreidimensional und erstaunlich hübsch.

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/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Alias	Airbrush-Konsole, Spiele, Aufsteller, T-Shirts	48
BDF Manager 2004	Signierte Konsole, Spiele	8
Final Fantasy X-2	Lösungsbücher	128
Info-Center (Charts)	Spiele	40
Leserzeitschriften	Spiele	143
SOCOM II/Rise to Honour	PS2-Konsole, Spiele, Aufsteller, Tassen u.v.m.	96
Transformers	Airbrush-Konsolen, Spiele, T-Shirts	72

General Lee angekündigt. +++ **GLÜCKSGRIFF FÜR SONY** Das Entwicklerteam Guerrilla (*Killzone*) wird mit Ausnahme des im Juni erscheinenden *Shell-shock: Nam '67* für Eidos in Zukunft seine Spiele exklusiv über Sony publizieren. +++ **DER PS2-PATE** Electronic Arts arbeitet an einem Spiel zur berühmten Filmserie *Der Pate*. Nähere Details sind noch nicht bekannt. +++ **STREET FIGHTER III** Capcom

werkelt an einer PS2-Umsetzung des animations-technisch bestechenden *Street Fighter III: Third Strike*. +++ **NAME FÜR NINA-SPIEL** Namcos Action-Adventure mit *Tekken*-Star Nina Williams in der Hauptrolle wird *Death By Degrees Tekken*: Nina heißen. Die Steuerung erinnert übrigens an *Rise to Honour*. Mit dem rechten Analogstick führt man Angriffe in beliebige Richtungen aus. +++ **FEST-**

WIDESCREEN

LESEFUTTER Jetzt mit komplettem Spielfilm!

Filmfans aufgepasst: Das Kino- und DVD-Magazin **WIDESCREEN** ist seit 17. März mit einem komplettem Spielfilm auf der Heft-DVD erhältlich. Dabei handelt es sich um das dreifach oscarnominierte Drama *Magnolia* mit Tom Cruise und Julianne Moore in den Hauptrollen. Die DVD verfügt über deutschen und englischen Mehrkanalton (Dolby Digital 5.1). Die **WIDESCREEN**-Ausgabe (Titelthema: 77 Filmfakten zu *Harry Potter 3*) kostet inklusive Spielfilm-DVD nur € 4,99. (wf)



Conflict: Vietnam

ACTION Leben und sterben lassen in der grünen Hölle

Im September lässt Sie SCI Games mit *Conflict: Vietnam* am bislang größten Debakel der US-Armee teilhaben. Immerhin sind Sie in diesem Action-Titel rund um den Vietnam-Krieg nicht auf sich allein gestellt. Vier Männer unterstehen Ihnen, um gegen die Vietcong-Einheiten und versteckte Fallen wenigstens den Hauch einer Chance zu haben. Nach Wunsch geben Sie Ihrem Team Befehle oder steuern die Kämpfer gleich selber durch den Dschungel. Was

die Missionsinhalte betrifft, bedient sich *Conflict: Vietnam* in 14 Abschnitten aus der üblichen Palette: Sie leiten Rettungsmissionen, patrouillieren mit dem Kanonenboot oder setzen dem Feind aus dem Hubschrauber zu. Dabei dürfen Sie wie in der Vorgängerei der *Conflict*-Serie bei bestimmten Fahrzeugen auch selber das Lenkrad in die Hand nehmen. (nl)

Hersteller: SCI Games

Internet: www.sci.co.uk

Termin: September



ZU OFFEN Mit dieser Deckung überlebt Ihr Team nicht lange.

PLATTE ERHÄLTICH Seit dem 23. März ist in den USA die PS2-Festplatte erhältlich. Für 99 Dollar bekommt man die Peripherie gleich komplett mit dem vorinstallierten *Final Fantasy XI*. +++ **CRASH KEHRT ZURÜCK** Vivendi hat ein neues Spiel mit dem berühmten Bandicoot angekündigt. *Crash Bandicoot Unlimited* wird von Traveller's Tales (*Haven*) entwickelt und erscheint im 3. Quartal. +++

AKTUELLES AUS USA



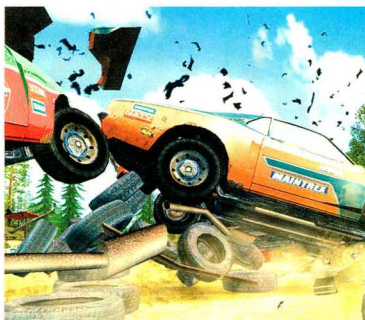
**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Jung, männlich, spielend

Die großen amerikanischen Fernsehsender beklagen Zuschauererbrüche bei der Zielgruppe der 18- bis 34-Jährigen männlichen Geschlechts. Für deren TV-Konsum-Rückgang von acht Prozent bekannte sich Sony Computer Entertainment of America zumindest teilweise schuldig. Denn diese für die Werbeindustrie so wichtige Bevölkerungsschicht macht rund zwei Drittel aller PS2-Besitzer aus, die zur besten Sendezeit zwischen 17 und 23 Uhr online spielen. Damit in Zukunft noch mehr Leute vom TV-Programm auf die PS2 umschalten, sollen drollige Peripheriegeräte à la EyeToy und mehr Online-Anwendungen die Lebensdauer von Konsolengenerationen verlängern. In einer Rede auf der Game Developers Conference stellte SCEA-Vizepräsident Andrew House die bisher gängigen Fünf-Jahres-Zyklen infrage. Für die PS2 prognostizierte er eine Lebenserwartung von zehn Jahren, die Konsole soll also auch noch verkauft und mit Software versorgt werden, wenn deren Nachfolger schon auf dem Markt ist. House kündigte an, auch zukünftig in neue Technologien zu investieren, um die Fähigkeiten der PS2 zu erweitern und so neue Käufererschichten zu erschließen. Vielleicht kommt dabei ja etwas heraus, das es in Sachen Skurrilität mit der legendären Strickmaschine fürs Nintendo Entertainment System aufnehmen kann.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. MVP Baseball 2004
2. Final Fantasy XI
3. James Bond 007: Alles oder nichts
4. DDR Max 2
5. Need for Speed: Underground
6. Akte X: Resist or Serve
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. Teenage Mutant Ninja Turtles
9. Madden NFL 2004
10. Resident Evil Outbreak



DETAILIERT Beim Schadensmodell bleibt kein Auge trocken.



AUGE UM AUGE Ihre Gegner schenken Ihnen nichts.

Flat Out

RENNSPIEL Ein Fest für Kfz-Versicherer

Haben Sie als kleiner Junge oder auch als kleines Mädchen liebend gerne Matchbox-Autos zertrümmert? Ihr Vater leiht Ihnen sein Auto nicht, weil er mehr als nur Lackschäden befürchtet? Dann ist *Flat Out* von Empire Interactive genau das Richtige für Sie. Acht Fahrer, die weder Tod noch Totalschaden fürchten. Rennstrecken, die eigentlich viel zu eng sind, um sie ohne Blechschaden zu überstehen. Ein Schadensmodell, welches Ihnen genau zeigt, wann Sie Ihren fahrbaren Untersatz zu sehr beansprucht haben. Wenn es in *Flat Out* nämlich kracht, dann richtig – Ihr Wagen kann sich buchstäblich in alle Einzelteile auflösen. Mit Pech haben Sie den nächsten Totalschaden selbst zu verbuchen: Dank des Physikmodells kann es nämlich auch passieren, dass Ihnen jener Reifenstapel zum Verhängnis wird, in den Sie kurz zuvor Ihren Gegner geschickt haben. Läuft alles wie von Empire Interactive geplant, so können Sie Ihren Wagen zusätzlich zur Einzelspielvariante sowohl im Splitscreen als auch im Online-Modus zerlegen. (nl)

Hersteller: Empire Interactive

Internet: www.empireinteractive.com

Termin: Herbst 2004

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL BDFL MANAGER

Zusammen mit Codemasters
verlost PLAYZONE das ultimative
BDFL-Manager-Fanpaket.

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen,
senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 21“ 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 21,
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 4. Mai 2004.



Hauptpreis:

1x
PlayStation 2,
vom Fußball-
Experten Paul
Breitner signiert!

Weitere Preise:

10x
BDFL Manager 2004



Runaway und Syberia II

ADVENTURE Adventures auf dem Vormarsch!

Was der Zocker nicht kennt, frisst er nicht: Nischen-Genres wie das Grafik-Adventure haben gerade in der actionverliebten Konsolenwelt einen schweren Stand. Umso lobenswerter, dass sich jetzt Bigben Interactive mit *Runaway* auf die PlayStation 2 traut. Worum geht's da? Um einen Physik-Studenten, eine sexy Tänzerin, skrupellose Mafiosi, ein geheimnisvolles Kruzifix, drei verunfallte Transvestiten und vieles mehr. Für die PC-Fassung der irrwitzigen Knobel-Odyssee gab's Auszeichnungen zu-

hauf – und für die PS2-Version einen schlanken Startpreis von € 19,99!

Ebenfalls im Mai – am 6.5., um genau zu sein – setzt Atari den französischen Fantasy-Krimi *Syberia* fort: diesmal auf PC, PS2 und Xbox gleichzeitig. Die eher ernsthafte Story knüpft direkt an das offene Ende des ersten Teils an. Auch die neuen Reiseziele von Kate Walker und ihren Metallfreunden wurden wieder von Comic-Genie Benoit Sokal entworfen und sollen in aufpolierter Echtzeit-Grafik erstahlen. (ss)

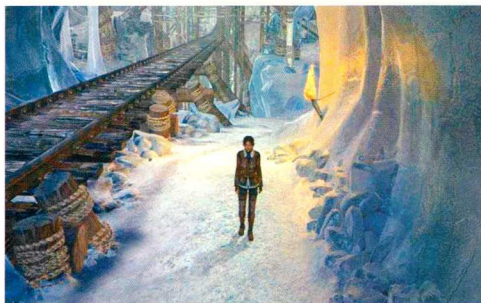
Hersteller: Bigben Interactive (*Syberia II*), Atari (*Runaway*)

Internet: www.bigben-interactive.de bzw. www.atari.de

Termin: Mai



RUNAWAY An einem fehlt es diesem Titel nicht: an schrägen Vögeln.



SYBERIA II Es wird eisig: Kate auf der Suche nach Mammuts.



DER HERR DER RINGE DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Lebe den Film. Sei der Held.

Schleufe 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.



Challenge Everything

rdg.eagames.de



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA



© 2002 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sowie alle dazugehörigen Namen, Charaktere, Regiearbeiten, Ereignisse und Orte sind Marken der Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc. Electronic Arts, EA GAMES, EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken und/oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES ist eine Electronic Arts-Markte. EA und the NINTENDO GAMECUBE LOGO sind Trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® und Game Boy Advance sind Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. "PlayStation" und die "PS" Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



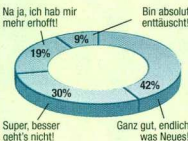
**Maik
Bütelfür**
berichtet.

Noch 'n Account!

Es klingt so einfach. Ich registriere mich in der Central Station, lege anschließend ein beliebiges Online-Spiel ein und schon geht's los. Die Realität ist weit davon entfernt. Sonys offenes Konzept, das anderen Spieleherstellern freie Hand lässt, sorgt mitunter für Kopfschmerzen. Nach und nach sammeln sich auf der Memory Card zahlreiche Accounts von verschiedenen Herstellern. Bei einem Speicherbedarf von schlappen drei Megabyte von *SOCOM II* reicht eine Karte bald nicht mehr aus und die Übersicht geht flöten. Ein Blick über den Tellerrand und auf das Online-Angebot der Xbox zeigt, dass es auch komfortabler geht. Diesen Service lässt sich Microsoft allerdings auch teuer bezahlen und ohne Kreditkarte kann man sich Online-Spiele dort bisher sowieso gleich abschminken. Es ist noch ein weiter Weg, bis Online-Gaming erwachsen und alltäglich wird. Hoffen wir mal, dass die PlayStation 3 von Beginn an onlinefähig sein wird und ein durchdachtes Konzept vorweisen kann.

UMFRAGE SOCOM SIEGT

Wie gefällt Ihnen *SOCOM II*?



Quelle: www.consoleclans.de



ENDOR? Ob Ratchet hier auch Ewoks trifft?



MULTIPLAYER: Bis zu vier Spieler dürfen sich per Splitscreen austoben.

Ratchet & Clank 3

ACTION Der dritte Teil des Edel-Hüpfers bietet Online-Features!

Diese Entwickler machen ihrem Namen wirklich alle Ehre – allzu viel Schlaf können sich die Jungs und Mädels von den Insomniac Studios jedenfalls nicht mehr gönnen. Kaum ist der zweite Teil von *Ratchet & Clank* durchgespielt, wird auch schon der Nachfolger angekündigt und überrascht mit coolen neuen Ideen. Am meisten Aufsehen erregt sicherlich, dass man zukünftig auch gegeneinander und vor allen Dingen online die

abgefahrenen Waffen sprechen lassen kann. Bis zu acht Spieler sollen im Netz sogar auf Fahrzeuge zurückgreifen und Spielmodi wie Capture the Flag zocken können. Offline geben sich bis zu vier Spieler im Splitscreen Saures, ein kooperativ spielbarer Modus ist noch nicht sicher. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Herbst 2004

PlayStation Net ist da!

SERVICE Sony verpasst Network-Gaming ein neues Gesicht.

„Ordnung muss sein“, dachte man sich anschließend bei Sony und entschied sich nun, das Thema Network-Gaming zu einer festen Marke aufzubauen. PlayStation Net soll nicht nur leichter in den Köpfen der Spieler hängen bleiben, sondern auch organisatorische Verbesserungen mit sich bringen. Vorerst beziehen sich diese allerdings nur auf Produkte aus dem Hause Sony, Dritthersteller haben immer noch freie Hand.

Dennoch: Zukünftig soll Network-Gaming auf der PS2 komfortabler werden und mehr Turniere sowie mehr Community-Funktionen bieten. Im Gegensatz zu Microsofts Xbox Live bleibt Sonys PlayStation Net weiterhin ein kostenloser Service, willige Spieler müssen lediglich die Kosten für eine Internetverbindung bezahlen. (mb)



NEWSTICKER

+++ FINAL FANTASY XI ERSCHIENEN Zumindest amerikanische Rollenspielfans dürfen endlich in Online-Welten eintauchen. Das MMORPG ist mit einem Preis von 99 Dollar kein Schnäppchen, allerdings erwirbt man die 40-GB-Byte-Festplatte schließlich gleich mit. Ein Deutschland-Termin ist noch immer nicht in Sicht. **+++ ACE COMBAT 5 ONLINE SPIELBAR** Noch in diesem Jahr plant Namco

die Veröffentlichung von *Ace Combat 5: The Unsung War* in Japan. Neben einem größeren Umfang und dynamischen Wettereffekten soll die beliebte Serie in Zukunft online spielbar werden. **+++ INDYCAR RACING 2005** KOMIT Codemasters hat *Indycar Racing 2005* für Sommer 2004 angekündigt. Bis zu acht Spieler sollen online gegeneinander antreten können. **+++**

VON DEN MACHERN VON
WARCRAFT



Goblin COMMANDER

UNLEASH THE HORDE

"Jaleco zeigt, wie klassische Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen kann"

Playgames / Xbox Games 02/2004

"... die erste, wirklich gelungene PS2-Echtzeit-Strategie"

OPM2 01/2004

Das erste Echtzeitstrategiespiel, das speziell für Konsolen entwickelt wurde
Ab April 2004 im Handel

www.goblincommander.com



PlayStation 2



XBOX



NINTENDO
GAMECUBE



bigben
interactive



JAPAN NEWS

AKUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod

berichtet.

Eine Wissen- schaft für sich

Die meisten Leute bezeichnen die PlayStation 2 als Spielzeug. Dabei wird oft übersehen, dass Spielekonsolen mehr sind als das und hochmoderne Technik in sich tragen. Um interessierten Spielern zu zeigen, was genau hinter der Entwicklung solcher neuen Technologien steckt, hat sich Sony Computer Entertainment Japan einen Platz im „National Museum of Emerging Science and Innovation“ in Tokio gesichert. Dort soll die Beziehung zwischen der neuesten Hardware-Generation und dem wissenschaftlichen Aspekt einer Entwicklung veranschaulicht werden. Anhand der PS2 wird gezeigt, wie Prozessoren, Speicherchips und eine CPU geschaffen und zusammengesetzt werden. So können Sie selbst miterleben und verstehen, wie wichtig die Wissenschaft für „banales Spielzeug“ wie Videospiele doch ist. Die interessante Ausstellung findet vom 29. April bis zum 31. Mai statt.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Monster Hunter
2. Onimusha 3
3. Sengoku Musou
4. WS Winning Eleven 7 Int.
5. Soccer Life
6. SD Gundam G Generation Seed
7. Ghost in the Shell: Stand Alone ...
8. FFX-2 International + Last Mission
9. Dragon Ball Z Budokai 2
10. Kaido Battle 2: Chain Reaction

SCHMERZ, LASS NACH!
Uo muss sich vor Raubfischen in Acht nehmen.



FISCHFUTTER
Wenn Uo nichts futtert, wird er zu schwach für das große Abenteuer.

Uo: The Seven Waters and the Legend of Nessie

GESCHICKLICHKEIT Fischiges Abenteuer

Ein ungewöhnlicher Titel im Stil von *Dog's Life*: Der Spieler übernimmt die Rolle des Fisches Uo, der sieben Statuen finden muss, um seine Gewässer vor einem nahenden Unglück zu bewahren. Dazu schwimmt der Spieler durch Seen, Flüsse und Meere auf der Suche nach den Nessies, den Eigentümern der Statuen. Getreu dem Motto „Eine Flosse wäscht die andere“ muss Uo

Aufgaben erfüllen, um in den Besitz der Statuen zu kommen. Dabei darf Uo natürlich auch nicht sein eigenes Wohl vernachlässigen und muss nach Futter suchen und sich vor Raubfischen in Acht nehmen. Auch Angler stellen eine große Gefahrenquelle dar. Wenn Uo nach einem Köder schnappt und sich im Angler-

haken verfangt, muss er schnell entkommen – dabei lernt der Spieler, wie er zukünftige Fluchtversuche angehen muss. (wh/cs)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.jp
Termin: Frühling (Japan)



HINTERHER In einer Aufgabe jagen Sie andere Fische.



FREISCHWIMMER Sogar Meere werden erforscht.

NEUSTICKER

+++ **PLATINUM-REIHE** Kürzlich erschienen in der japanischen Ausgabe der Platinum-Reihe einige Titel, die sich importwillige Spieler näher ansehen sollten. Unter den jetzt günstig erhältlichen Titeln befinden sich Klassiker wie *Guilty Gear XX*, *Initial D Special Stage*, *Virtual on Marz*

und *Monster Farm 3*. +++ **NOCH EIN GÜNSTIGER IMPORT** Ein Titel, den Sie bei diversen Online-Importgeschäften für unter 20 Euro bestellen können, ist *Tam Tam Paradise*, ein rhythmusbasiertes Musikspiel, dem zwei Trommel-Controller beiliegen. Für etwa 30 Euro inklusive

The Nightmare of Druaga: Mysterious Dungeon

ACTION-RPG Kompliziert: Drei Teams formen aus zwei Spielen ein neues Projekt.

Namco, Arika und Chun Soft haben sich zusammengeschlossen, um einen Spieleklassiker für die PS2 wiederzubeleben. Das Original, das den Namen *The Tower of Druaga* trug, war eigentlich eine Entwicklung von Namco selbst. Die Entwickler von Arika verbesserten jedoch Gameplay und Grafik, um dem Titel neues Leben einzuhauchen. Chun Soft steuerte zu dieser Kombination das Spielsystem der *Mysterious Dungeon*-Reihe bei und kombinierte sie mit den Charakteren

und dem Gameplay des neuen *Druaga*-Projekts. So entstand ein völlig eigenständiges Spiel, das auch neue Elemente in die *Druaga*-Serie einführt: Neben anspruchsvollen Kämpfen in Echtzeit muss der Spieler auch anspruchsvolle Rätsel lösen. (wh/cs)

Hersteller: Arika

Internet: www.arika.co.jp

Termin: Sommer (Japan)



1. ZWECKMÄSSIG Die Mysterious-Dungeon-Reihe bot die Vorlage für den Spiel Aufbau.
2. HEILZAUBER Neben dem Schwert darf man auch den Zauberstab zücken.
3. ECHTZEIT Gekämpft wird in Echtzeit.

Gachameka Stadium Monkey Battle

GESCHICKLICHKEIT Die Affenbande ist zurück!

Im neuesten Ableger der kultigen *Ape Escape*-Serie jagt der Spieler im Cel-Shading-Stil der Affenbande hinterher, was gut zum witzigen Setting passt. Aber nicht nur die Optik wurde erneuert. So darf man jetzt dank Multitap zu viert auf Affenjagd gehen! Außerdem darf man erstmals die Steuerung über die Affen übernehmen. Das witzige Spielprinzip wurde

zusätzlich um viele neue Waffen und neuartige Levels erweitert. (wh/cs)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: Sommer (Japan)



MEHRSPIELER Dank Multitap dürfen vier Spieler gleichzeitig Affen hetzen.



EXPLOSIV Erstmals darf man die Steuerung über Affen übernehmen.

JAPAN TERMINE

Zuletzt erschienen

Dragon Quest V	Rollenspiel	25. März
Inu Yasha	Rollenspiel	18. März
Katamari Damashi	Geschicklichkeit	1. April
King of Fighters 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

Erscheint demnächst

Bomberman Kart DX	Rennspiel	15. April
Derby Stallion 04	Pferderennen	22. April
Dororo	Action	April
Online Pro-Wrestling	Wrestling	April
Panzer Front Ausf.B	Strategie	22. April
Shaman King	Rollenspiel	22. April
Xenosaga Freaks	Rollenspiel	28. April

Importkosten erhalten Sie ein günstiges Musikspielvergnügen. +++ **EYETOY** Sonys EyeToy verkauft sich auch in Japan hervorragend. Jetzt hat Bandal sogar ein erstes Third-Party-Spiel angekündigt. *Kaiketsu Zoriri Mezase! Itazura King* ist eine Mini-Game-Sammlung, die dank der Charaktere aus der beliebten Anime-Serie *Kaiketsu Zoriri* besonders für jüngere Spieler interessant ist. Die

Optik ist natürlich wieder zweckmäßig, die putzigen Cartoon-Charaktere machen aber einen guten Eindruck. +++ **Rekordverdächtig** Square Enix gab kürzlich bekannt, dass sich das Action-RPG *Kingdom Hearts* weltweit rekordverdächtige vier Millionen Mal verkaufen konnte. Allein zwei Millionen Einheiten wurden in Amerika verkauft, wo das Spiel bereits Kultstatus genießt.



zusammen locken

Der große Überblick

Wir möchten Ihnen diesen Monat einen Überblick über Spiele verschaffen, in denen Sie nicht gegen, sondern MIT Ihren Freunden zocken können, und Ihnen so die Suche erleichtern. Viel Spaß beim nächsten Zocker-Abend wünscht...

CHRISTIAN SCHONLEIN

Machen Sie gemeinsame Sache!

Spielen Sie Spiele mit **Kooperations-Modi!**

ONLINE

Ab ins Netz

Noch ist die Anzahl der Titel, die man auch online zocken kann, überschaubar. Wir hoffen, dass sich das bald ändert. Bis es so weit ist, sollten Sie sich folgende Highlights anschauen.

Champions of Norrath

Champions of Norrath ist bislang das einzige Action-Rollenspiel, das auch online spielbar ist. Während das Hack&Slay-Prinzip so schon super spaßig ist, macht's online gleich noch mal so viel Laune (siehe Action-RPGs).

90%

SOCOM – U.S. Navy SEALs II

SOCOM – U.S. Navy SEALs war einer der ersten Titel, die auch online spielbar waren. Der zweite Teil wurde nochmals gehörig aufgemöbelt. Online treten wieder bis zu 16 Spieler in Teams gegeneinander an. Den Test von *SOCOM II* finden Sie ab Seite 84.

85%

T.C.'s Ghost Recon: Jungle Storm

Auch *Ghost Recon: Jungle Storm* gehört zur Gattung der Militär-Shooter. Technisch wie spielerisch kann dieser Titel allerdings nicht mit genannten Referenz-Titeln mithalten. In dieser Ausgabe haben wir *Ghost Recon: Jungle Storm* mit *SOCOM II* verglichen.

67%

XIII

XIII ist in erster Linie ein astrainer Ego-Shooter für Einzelspieler. Dank Online-Support können Spieler aber auch zu mehreren in den Kampf ziehen. Neben typischen Team-Deathmatches gibt es auch eine klassische Capture-the-Flag-Variante.

79%



Tom Clancy's Rainbow Six 3

Neben den *SOCOM*-Spielen der spannendste Taktik-Shooter, der auch online spielbar ist. Der Umfang überflügelt dank echtem Koop-Modus sogar den von *SOCOM*. Werfen Sie doch einmal einen Blick auf unseren Test ab Seite 62.

85%



EverQuest Online Adventures

Das bislang einzige Online-Rollenspiel für die PS2 ist leider nicht ohne Mängel. Die Motivation, mit anderen menschlichen Mitspielern auf Monsterjagd zu gehen, fällt aber – trotz hoher Kosten und schwacher technischer Umsetzung – hoch aus.

80%

Und Action!

Das wohl beliebteste Genre unter Zockern bietet die größte Auswahl. Aber Vorsicht – hier lauern auch einige Spielefflos!

**Battle Engine Aquila**

An Bord futuristischer Raumschiffe holen Sie feindliche Aliens vom Himmel. Heftige Slowdowns trüben dabei den fulminant in Szene gesetzten Sci-Fi-Trip.

78%

Batman: Rise of Sin Tzu
Dieser Titel ist zwar lediglich für Batman-Fans interessant, die dürften aber mit vier spielbaren Figuren und zahlreichen freispielfähigen Special Moves Spaß haben.

70%

**Contra: Shattered Soldier**

Konamis Contra-Spiele haben den Ruf, die schwersten Action-Spiele aller Zeiten zu sein. Mit einem Kameraden fällt die Ballerorgie etwas leichter aus.

82%

**James Bond 007: Alles oder nichts**

Im Koop-Modus spielen Sie nicht einfach nur das Hauptspiel zu zweit durch, sondern dürfen völlig neue Missionen bestreiten! Der Online-Modus hat es leider nicht nach Europa geschafft.

84%

**Dynasty Warriors 4**

So eintönig die actionreichen Schlachten auch sind, sie sind doch immer wieder spaßig. Besonders im Koop-Modus kommt richtig Laune auf.

70%

**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**

Die Rückkehr des Königs ist das einzige Herr der Ringe-Spiel, das einen Kooperations-Modus bietet. Dieser macht das hamerschwere Spiel auch etwas leichter.

82%

**Judge Dredd: Dredd vs. Death**

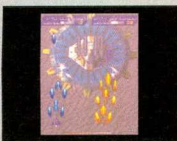
Das Spiel zur Comicserie blieb hinter den Erwartungen zurück. Mit einem Freund an der Seite ist aber selbst dieser eher zähe Ego-Shooter erträglich.

69%

**Medal of Honor: Rising Sun**

Die Einzelspieler-Kampagne macht zwar nicht so viel Spaß wie beim Vorgänger Frontline, dafür bietet dieser Titel einen spaßigen Koop-Modus.

83%

**Psyvariar**

Schade, das kultige R-Type Final bietet leider keinen Koop-Modus. Fans klassischer 2D-Shooter greifen daher gezwungenermaßen zu diesem Titel.

64%

**Raging Blades**

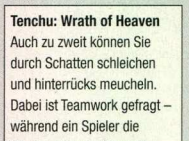
Im Alleingang ist dieses Hack & Slay ziemlich öde. Selbst mit ein paar Freunden ist der Titel zwar noch immer kein Überflieger, aber durchaus tauglich.

68%

**SWAT: Global Strike Team**

Noch ein Military-Shooter, allerdings ohne Online-Support. Der Koop-Modus sorgt in zehn eigenständigen Levels aber auch off-line für viel Spaß.

83%

**Tenchu: Wrath of Heaven**

Auch zu zweit können Sie durch Schatten schleichen und hinterrücks meucheln. Dabei ist Teamwork gefragt – während ein Spieler die Wachen ablenkt, kann der andere zuschlagen. Bitterböse, aber einfach gut.

82%

Time Splitters 2

Time Splitters 2 bietet eine Fülle von Multiplayer-Modi. Unter den vielen Death-match-Varianten findet sich auch ein Koop-Modus, mit dem Sie das Spiel zu zweit durchzocken können.

90%

**Tom Clancy's Ghost Recon**

Der erste Ghost Recon-Titel für die PS2 hatte bereits kooperativ spielbare Missionen. Vor zwei Jahren war das ansprechend, inzwischen wirkt es aber veraltet.

77%

**T. C.'s Ghost Recon: Jungle Storm**

Die zahlreichen Missionen sind jetzt auch offline spielbar. Ob on- oder offline, dieser Taktik-Shooter kann einfach nicht so sehr begeistern wie die Referenzen.

67%

**XIII**

Die Team-Modi können Sie natürlich auch offline zocken. Das ist zwar nicht ganz so spaßig wie im Netz, aber für witzige Mehrspieler-Gefechte durchaus geeignet.

79%

Finger weg von diesen Gurken:**Mystic Heroes**

Zäher Dynasty Warriors-Klon, der weder spielerisch noch technisch an das – ohnehin etwas veraltete – Vorbild heranreicht.*

50%

Space Invaders: Invasion Day

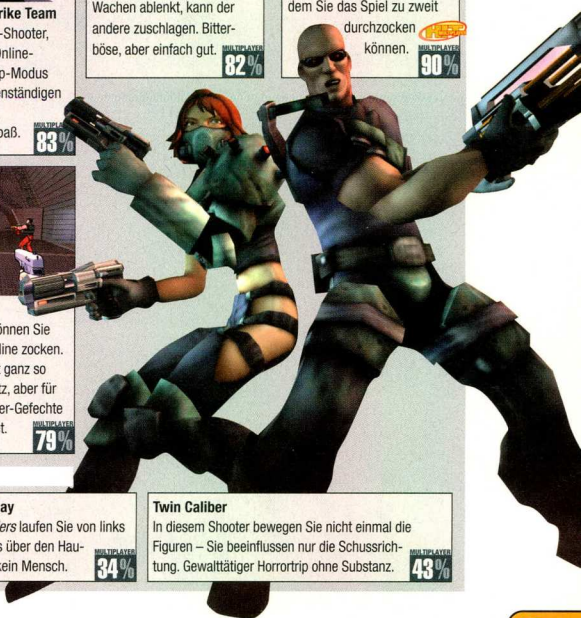
Wie im Klassiker Space Invaders laufen Sie von links nach rechts und ballern Aliens über den Haufen. Dieses Remake braucht kein Mensch.

34%

Twin Caliber

In diesem Shooter bewegen Sie nicht einmal die Figuren – Sie beeinflussen nur die Schussrichtung. Gewalttätiger Horrortrip ohne Substanz.

43%



Mulki-Metzelei!

Rollenspiele kann man nicht mit Freunden spielen? Kann man wohl! Diese Titel machen zu mehreren besonders Spaß.



Champions of Norrath

Auch offline ein echter Spaßgarant. Im Team ist dieser Titel ein unübertrefflicher Hack&Slay-Spaß für vier Spieler. Das ausgefeilte Levelsystem sorgt zusätzlich für Langzeitmotivation.



Baldur's Gate: Dark Alliance II

Baldur's Gate machte Action-RPGs auf der PS2 salonfähig. Leider bot der kürzlich erschienene zweite Teil keinen Online-Modus und ist nur zu zweit spielbar.

Fallout: Brotherhood o. S.

Das einzige Action-RPG mit düsterem Endzeitszenario. Dieser Titel bietet am wenigsten Tiefgang, dafür viel Action.

Hunter – T. Reckoning Wayward

Klassisches Hack & Slay in düsterem Setting. Wer die Referenzen schon kennt, könnte an diesem Titel Gefallen finden.



Zwei Strategen – ein Spiel

Ihr Geschick wird auf der PS2 oft auf die Probe gestellt. Aber nur selten dürfen Sie gemeinsam knobeln.



Kuri Kuri Mix

Ein kniffliges Geschicklichkeitsspiel, in dem zwei Spieler putzige Häschen durch fordernde Parcours steuern. Dabei ist Teamwork gefragt. Die Spieler müssen sich gegenseitig aushelfen.



Die Sims brechen aus

Nicht umsonst ist diese süchtig machende „Lebens-Simulation“ preisgekrönt. Im Mehrspieler-Modus kommt aber leider nicht so viel Spaß auf.



Gladius

Den Mehrspieler-Modus müssen Sie in diesem Strategie-RPG erst freispielen. Dann können Sie aber gemeinsam Gladiatoren-Kämpfe bestreiten.



Worms 3D

An die 3D-Würmer muss man sich erst gewöhnen. Der Einstieg fällt schwer, hat man sich aber eingespielt, kommt das typische Worms-Feeling gut rüber.

Doppelfeuer

Gewöhnliche Action-Spiele sind Ihnen schon zu banal und zu unrealistisch? Dann greifen Sie zur Plastik-Wumme.



Starsky & Hutch

In diesem außergewöhnlichen Kooperativ-Modus hat jeder Spieler eine andere Aufgabe. Während der eine die Steuerung des Wagens übernimmt, muss der andere mit der Lightgun auf Ganoven zielen.

Time Crisis III

Der Splitscreen-Modus ist eher untauglich, per iLink kommt aber viel Spaß auf.

Vampire Night

In diesem düsteren Shooter gehen Sie zu zweit auf Vampirjagd.

Verteilen Sie Prügel an und mit Freunden.

Viele Beat 'em Ups bieten einen Team-Modus, aber nur bei wenigen ist dieser auch wirklich ausgefeilt. Falls Sie auf der Suche nach solchen Prügelspielen sind, die besonders im Team viel Spaß machen, sollten Sie mal einen Blick auf folgenden zwei Titel werfen.



Dead or Alive 2

Neben hübschen Mädels hat dieser Titel auch spielerisch viel zu bieten. So begeistern coole Team-Special-Moves. Diese können natürlich nur mit einem Mitspieler ausgeführt werden.



Def Jam Fight for NY

Das Gameplay des frechen Hip-Hop-Wrestlings ist simpel und erlaubt einen schnellen Einstieg. Das bietet zwar nicht so viel Tiefgang wie unsere Wrestling-Referenzen, macht aber viel Spaß!

Onimusha: Blade Warriors

Im Onimusha-Prügelspiel steigen vier Kämpfer gleichzeitig in den Ring.

Tekken Tag Tournament

Das erste Tekken für die PS2 war auf Tag-Matches ausgelegt.

WWE SmackDown!

Diese waschechte Wrestling-Simulation bietet viel Tiefgang.

COMING SOON.

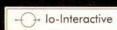


HITMAN

CONTRACTS

WWW.HITMANCONTRACTS.COM

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTICH



PC



PlayStation 2



© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

Für alle Couch-Sportler

Besonders Team-Sportarten sind wie geschaffen für „kooperatives“ Gameplay. In folgenden Highlights gehen Sie gemeinsam auf Punktejagd.



PES 3

Auch ohne Lizenzen ist *Pro Evolution Soccer 3* das Nonplusultra in Sachen Fußball-Simulation. Besonders mit mehreren Mitspielern erreicht dieser Titel unglaublich viel Tiefgang.

93%



Club Football

Club Football ist nicht nur ein Fußball-Spiel, sondern gleich mehrere: Es gibt nämlich speziell zugeschnittene Versionen für viele Vereine.

70%



FIFA Football 2004

Die Stärke von *FIFA Football* ist vor allem die Präsentation mitsamt lizenzierten Spielern und Vereinen. Zudem lässt sich der Titel auch online zocken.

86%

International Superstar Soccer 3

Wer nur hin und wieder mit ein paar Kumpels einen schnellen und arcadeelastigen Kicker zocken will, könnte an *ISS 3* Gefallen finden.

74%

This is Football

Auch dieser Titel kann mit einem Online-Modus aufwarten. *This is Football* ist allerdings weder on- noch offline allzu ausgefeilt.

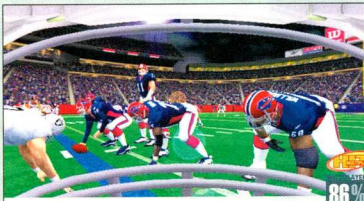
70%



Madden NFL

Die ultimative Simulation für Football-Fans. Der Einstieg in die komplexe Spielart wird durch Trainings-Modi erleichtert. Einen Online-Modus wie in der US-Version gibt es in Europa nicht.

90%



ESPN NFL 2004

Die große *Madden*-Konkurrenz begeistert mit riesigem Umfang, bietet aber nicht die gleiche Komplexität. Leider wurde der Online-Modus für Europa auch hier gestrichen.

86%



NFL Street

Diese witzige Football-Variante setzt auf schnelles, arcade-lastiges Gameplay. Leider kommt das wegen der komplizierten Steuerung nicht ganz so gut rüber.

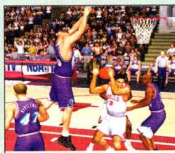
77%



NBA Street Vol. 2

EAs Streetball-Knüller begeistert vor allem durch sein spaßiges Gameplay. Am meisten motiviert der Titel, wenn man mit bis zu drei Freunden um die Wette trickst. Man darf sogar seine eigenen Charaktere in das Mehrspielermatch importieren.

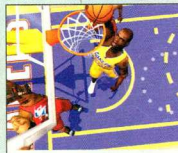
88%



ESPN NBA Basketball

Realismus statt Show lautet hier die Devise. In *ESPN NBA* ist jeder Angriff eine Herausforderung. Da sind Spielverständnis und Teamwork gefragt.

85%



NBA Live 2004

NBA Live 2004 setzt auf tolle Optik und großen Umfang. Zu mehreren motivieren die imposante Präsentation und das arcadeelastige Gameplay.

84%



NBA JAM

Pure Basketball-Action bietet *NBA Jam*. Sechs Spieler dürfen sich der spektakulären Korbjagd im Comic-Look hingeben und gewaltige Combos vollführen.

83%



ESPN NHL Hockey

Ob im Team oder alleine – Segas Hockey-Spiel übertrumpft mit einer Vielzahl an Spiel-Modi und dem durch und durch gelungenen Gameplay alle anderen Titel des Genres!

89%



NHL 2004

Nachdem der Vorgänger mit arcade-lastigem Gameplay bestach, setzt die 2004er-Ausgabe von EAs Hockey-Serie wieder auf Realismus. Das merkt man auch im Multiplayer.

86%



NHL Hitz Pro

Trotz Annäherung an realistische Vorbilder bleibt *NHL Hitz* der Vorzeigetitel in Sachen unkompliziertes und witziges Arcade-Hockey. Für schnelle Multiplayer-Runden also durchaus geeignet.

82%

WEITERE SPORTSPIELE

Sega Soccer Slam

Bei diesem arcadeelastigen Fußball-Spiel stehen heftige Fouls an der Tagesordnung. Das ist allein zwar ziemlich öde, mit Freunden kommt aber recht schnell (Schaden-)Freude auf.

72%

Virtua Tennis 2

Das beste Tennisspiel auf der PS2 macht trotz Flimmeroptik im gemischten Doppel noch mehr Spaß.

85%

Summer Heat Beach Volleyball

Ein echter Überraschungshit! Das erste Volleyball-Spiel für die PS2 begeistert mit schnell verinnerlichtem Gameplay. Besonders zu Viert macht das viel Laune.

85%

XG3

Im Team-Karriere-Modus gehen zwei Spieler gemeinsam für ihr Team auf Trophäenjagd.

79%

SPORT

FUßBALL

AMERICAN FOOTBALL

BASKETBALL

HOCKEY

namco

WWW.NAMCO.COM

SPAWN

ARMAGEDDON



Wenn du zwischen Himmel und Hölle gerätst,
laß sie beide leiden!



PlayStation 2

TODD McFARLANE
PRODUCTIONS



WWW.SPAWN.COM

Zum Tanzen gehören zwei.

Ob Sie auf Tanzmatten herumhüpfen oder mit Sonys EyeToy Fenster putzen – hier ist Bewegung gefragt.



EyeToy Play

Eine Wertung haben wir Sonys witzigem EyeToy nicht gegeben. Dazu sind die Spiele zu sehr an die neue Technologie gebunden. Die Webcam-Spiele sind wenig umfangreich, funktionieren aber erstaunlich gut und sorgen für Stimmung.



Amplitude

Bei diesem fordernden Musikspiel fliegen Sie mit einem Raumschiff durch bunte Musikwelten und setzen Fragmente eines Songs zusammen. Das ist auch online möglich.

86%



Dancing Stage

In Konamis Tanzspielen betätigen Sie im Rhythmus der Musik Pfeiltasten. Zwar ohne echte Koop-Modi, dennoch möchten wir Ihnen diesen Geheimtipp nicht vorenthalten.

82%

Dschungelbuch Groove Party
Dieses Disney-Tanzspiel funktioniert ähnlich wie die Dancing Stage-Spiele. Dieser Titel birgt dank abgefahrener „Tanz-Attacken“ Tanzvergnügen zu zweit.

80%

Space Channel 5 Part 2

Dieser Titel bietet als einziger in dieser Aufzählung einen echten Koop-Modus. Hier müssen Sie im Rhythmus der Musik vorgegebene Tanzmuster nachspielen.

83%

Ausländische Spezialitäten

Sie haben eine Import-Konsole und suchen abgefahrne Mehrspieler-Titel? Ob Action oder doch lieber japanische Skurrilitäten – diese Titel sollten Sie sich näher ansehen.



Metal Slug 3

Nur wenige der kultigen Metal Slug-Shoot-'em-Ups haben es nach Deutschland geschafft – dieses PS2-Abenteuer gehört leider nicht dazu. Trotz mangelnder Übersicht ist die actionreiche Ballerorgie aber durchaus empfehlenswert.

Para Para Paradise

Ein forderndes Geschicklichkeits-Musikspiel, bei dem der Spieler seine Arme in vorgegebenen Bewegungsmustern über Sensoren wedelt. Zu zweit macht dieses Spiel viel Spaß.

Tam Tam Paradise

Ein weiteres japanisches Trommelspiel. Abgedrehter als Taiko no Tatsujin, dafür nicht so umfangreich. Der günstige Import-Preis von ca. 30 Euro (inkl. Controller) spricht dennoch für diesen Titel.



Taiko no Tatsujin

Hinter dem unaussprechlichen Titel verbirgt sich eine Musikspiel-Serie, in der Sie im Takt der Musik auf eine Trommel klopfen. In einem Kooperativ-Modus ergänzen sich die Trommelmuster beider Spieler.

Tribes: Aerial Assault

Auf dem PC liefern sich Spieler in diesem teambasierten Ego-Shooter schon lange hitzige Gefechte. Wer nicht mehr an einen PAL-Release der PS2-Version glaubt, sollte über einen Import der US-Version nachdenken.

ZUKUNFTSMUSIK

Diese Highlights kommen noch auf Sie zu.



Monster Hunter Termin: 2005

Mehrere Spieler rotten sich zu einem Team zusammen, um auf Monsterjagd zu gehen. Dieser Titel verspricht ein ganz großes Online-Abenteuer zu werden.

Final Fantasy XI

Termin: Dezember 2004
Ein verbindliches Release-Datum gibt es für das erste Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel mit Final Fantasy-Setting noch immer nicht, laut Versandhandel soll Final Fantasy XI jedoch Ende dieses Jahres erscheinen. Ob das stimmt, ist allerdings fraglich – zumal zum Spielen die PS2-Festplatte benötigt wird.

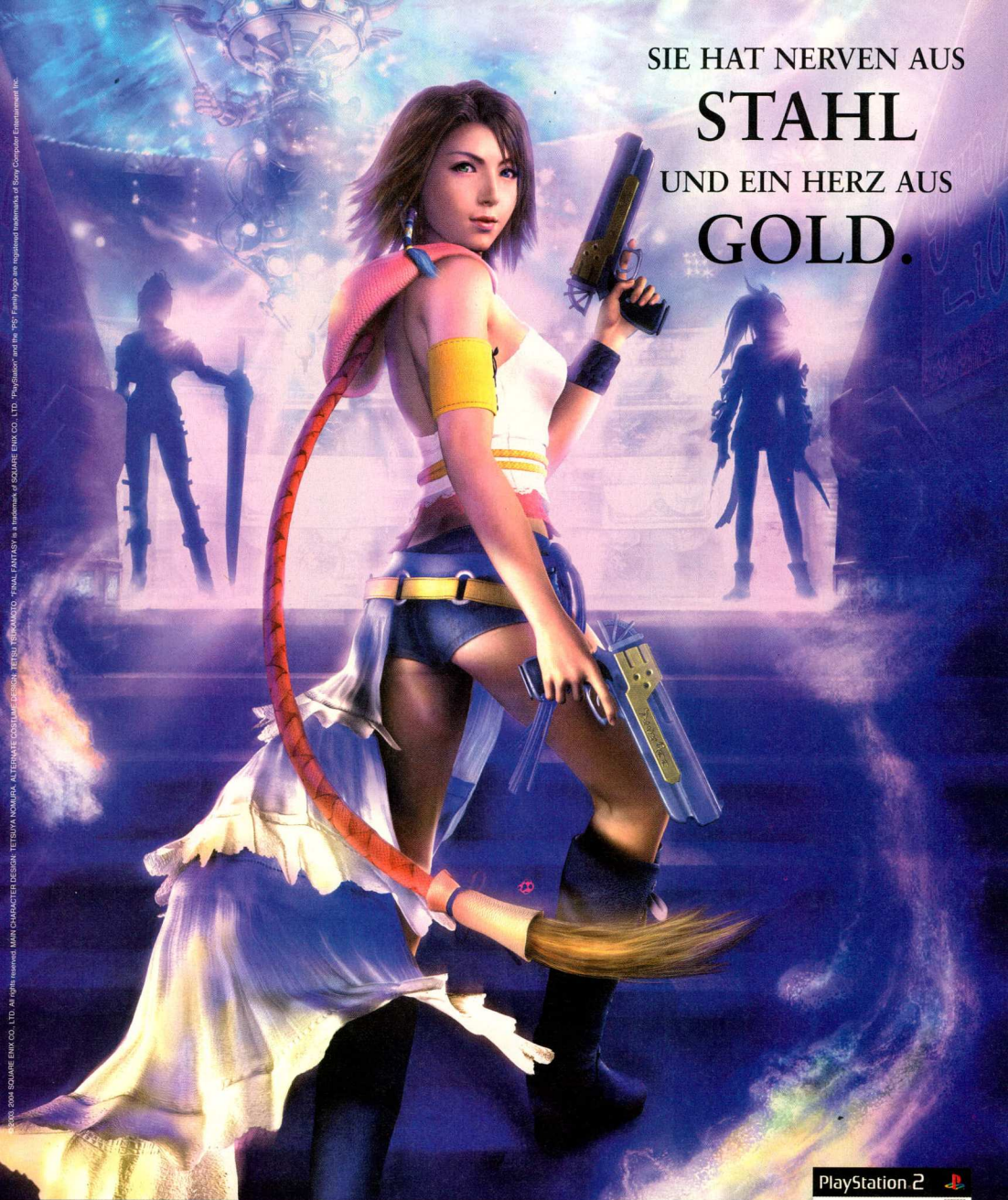


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Termin: 2. Quartal

In einem außergewöhnlichen Koop-Modus schleicht das Agententeam in einer Third-Person-Ansicht umher, Söldner in der Ego-Perspektive. Das alles wird auch online funktionieren.

SIE HAT NERVEN AUS
STAHL
UND EIN HERZ AUS
GOLD.



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

SQUARE ENIX PlayStation 2

www.ffx2-europe.com



Silent Hill

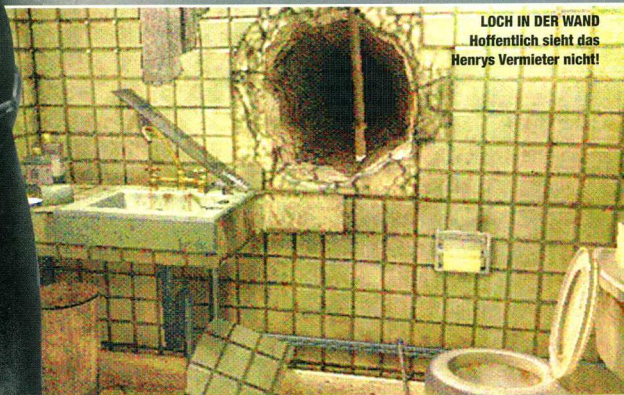
**Das Grauen in den eigenen vier Wänden –
eine Wohnungsbesichtigung der besonderen Art**

Nach der Entwicklung von *Silent Hill 2* bildete man bei Konami zwei weitgehend separate Entwicklungsteams, die – so die offizielle Aussage – zeitgleich mit der Entwicklung von weiteren Teilen der Serie begannen. Dies erklärt, warum der vierte Teil der Serie jetzt so überraschend bald nach dem letztjährigen, dritten Teil erscheint. Produzent von beiden Projekten war wieder einmal Akira Yamaoka, der erneut auch für den Soundtrack verantwortlich zeichnet. Und die Akustik gehört auch zu den ersten Dingen, die Eindruck machen, denn eine unheimlich verstimmte Gitarre vermittelt bereits im Hauptmenü eine unangenehme Stimmung. Die spielbare Eröffnungssequenz wiegt den Spieler zunächst in Sicherheit: Die Hauptfigur Henry Townshend

sieht sich ganz ruhig in ihrer Wohnung um. Ein seltsamer Fleck an einer Wand zieht dabei irgendwann unvermeidlich Henrys Aufmerksamkeit auf sich. Die Spannung erreicht einen ersten Höhepunkt, als plötzlich ein menschenähnliches, fast zombieartiges Wesen aus dieser Wand dringt und wild zitternd in Henrys Wohnzimmer steht. Die dazugehörige Videosequenz ist durch die unnatürlich und doch glaubwürdig wirkenden Bewegungen des Wesens extrem intensiv, gehört zu den besten Horror-Momenten in Videospielen überhaupt und bildet einen fulminanten Auftakt. Sollte Konami dieses Niveau im weiteren Verlauf des Spiels noch öfter erreichen, wird *Silent Hill 4* ganz sicher ein Klassiker werden.

DIE WELT MIT EIGENEN AUGEN SEHEN

In diesen Wochen macht Sonys Konkurrenz-Gruselei *Forbidden Siren* dadurch von sich reden, dass es den Spieler durch die



LOCH IN DER WAND
Hoffentlich sieht das
Henrys Vermieter nicht!

4: The Room

Augen seiner Gegner sehen lässt. *Silent Hill 4* geht da einen viel nahe liegenderen Weg, um den Spieler in eine verstörende Fantasiewelt zu ziehen: Es lässt Sie diese durch die Augen der Hauptfigur sehen und erkunden! Bereits in der oben beschriebenen Einleitung laufen Sie in dieser Ego-Perspektive durch Henrys Wohnung. Per Knopfdruck können Sie dabei gerade anvisierte Gegenstände genauer untersuchen, in üblicher Genre-Manier wird dann ein Text eingeblendet. Allzu genau müssen und können Sie sich in Henrys Bude aber nicht umsehen, denn eine Zoom-Option für etwaige Details gibt es offenbar nicht.

Der Untertitel des Spiels, *The Room*, ist übrigens irreführend: Ein echter Videospiele-Star wie Henry kann sich natürlich mehr als nur ein Zimmer leisten. Hier hört die Bewegungsfreiheit vorerst aber auch schon wieder auf, denn wie Sie bald feststellen werden, ist die Eingangstür von Henrys Wohnung mit einer Vielzahl von Ketten und Schlössern versperrt – da dort zu lesende Aufforderung „Geh nicht nach draußen“ wäre also gar nicht nötig. Sie können lediglich einen Blick hinauswerfen, wenn

Sie durch die Fenster oder durch den Türspion schauen.

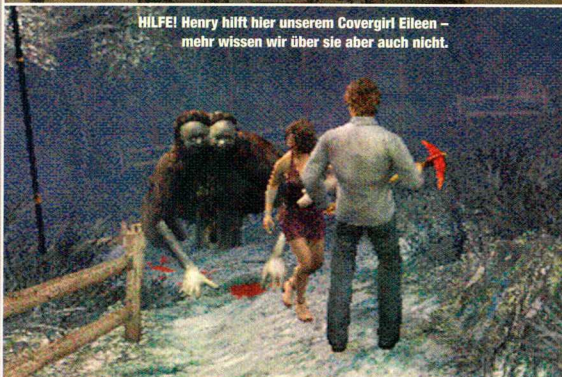
Dies soll aber nicht heißen, dass *Silent Hill 4* ausschließlich in einer Zwei-Zimmer-Wohnung mit Küche und Bad spielt. Vielmehr fungiert die Wohnung des Protagonisten im weiteren Verlauf des Spiels als Ausgangspunkt für allerlei Ausflüge in serientypisch beklemmend bis surreal anmutende Umgebungen. Was genau es mit den Dimensionssprüngen durch die nach und nach auftauchenden schwarzen Löcher in den Wänden von Henrys Wohnung auf sich hat, ist bislang unklar. Fest steht zumindest, dass diese Teile des Spiels dann wieder aus der gewohnten Third-Person-Perspektive der Vorgänger gespielt werden – die Ego-Perspektive kommt allem Anschein nach ausschließlich in Henrys Wohnung zum Einsatz!

WELCHE DIMENSION DARF'S HEUTE SEIN?

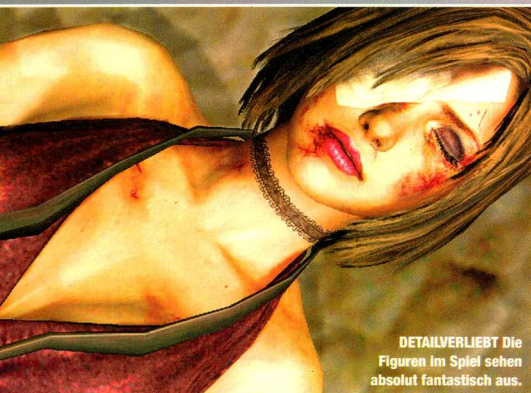
Zwar durften wir bereits viele Ereignisse von *Silent Hill 4* anschauen, doch ohne zu wissen, an welchem Punkt innerhalb des Spiels diese passieren. Anhand dieser Fragmente lässt sich derzeit nur der oben beschriebene grobe Rahmen der



ABGESPERRT Der Schlüsseldienst hätte seine helle Freude an dieser Tür.



HILFE! Henry hilft hier unserem Covergirl Eileen – mehr wissen wir über sie aber auch nicht.



DETAILVERLIEBT Die Figuren im Spiel sehen absolut fantastisch aus.



NICHT EINGELADEN
Dieser Geist geht mit dem Kopf durch die Wand.

Handlung rekonstruieren. Wir steuerten Henry durch eine verlassene U-Bahn-Station, einen düsteren Wald am (Serien-Fans bereits bekannten) Lake Toluca und durch ein mehrstöckiges Kindergelände. Ohne Namen zu nennen, sei zudem die dramatische Sterbeszene einer Nebenfigur genannt, die ähnlich eindrucksvoll wie das Intro war. Wir konnten die Enden von zwei Spielabschnitten sehen und beide Male fand Henry am Schluss eine tote Person, auf deren Körper eine Ziffernfolge geritzt war. Es scheint, als würde Henry nach dem Abschließen eines Spielabschnitts in seine Wohnung zurückkehren, in der sich dann über kurz oder lang neue Tore in andere Dimensionen auftun. Inwieweit man bereits besuchte Orte nochmals besuchen kann oder zum Lösen bestimmter Rätsel sogar muss, wollte uns Konami noch nicht verraten. Ebenfalls keine näheren Details gibt es zu der Tatsache, dass Sie später auch andere Figuren außer Henry steuern können. Man darf also gespannt sein, was für Überraschungen Konami noch für die Story parat hat und wie sich die Puzzle-teile letztendlich zusammenfügen werden.

GENAUER DOSIERTER GEWALTANTEIL

Ein Horrorspiel ohne Action ist heutzutage eigentlich nicht mehr vorstellbar – und deshalb setzt *Silent Hill 4* mehr auf Action als die Vorgänger. Es soll mehr Gegnertypen als bei den Vorgängern geben und passend dazu stehen auch mehr Waffen zur Wahl, mit denen man sich der gewohnt skurril wirkenden Monster erwehren kann. Das Kampfsystem wurde dezent überarbeitet, sodass nun eine neue Anzeige Auskunft darüber gibt, wie viel Kraft Henry in den nächsten Schlag (zum Beispiel mit einem Eisenrohr, einer der Schlagwaffen im Spiel) legen wird. Das ist praktisch, denn

genreüblich ist die Munition für Schusswaffen ziemlich rar und sollte sparsam eingesetzt werden. Angesichts der Tatsache, dass in vielen Räumen Gegner wieder auftauchen, wenn man diese ein weiteres Mal betritt, ist man in vielen Fällen aber ohnehin besser damit beraten, die Beine in die Hand zu nehmen und der direkten Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Zumal die Gegner wirklich ziemlich aggressiv sind – seien es die Zombie-Verschneide, die aus der Wand kommen und Henry mit einem Schlag durch die Gegend schleudern können, die mutierten Hunde (*Resident Evil* lässt grüßen!) oder mysteriöse Leute, die mit Schusswaffen auf Henry losgehen.

Fazit: *Silent Hill 4: The Room* ist ein sehr vielversprechendes Horror-Abenteuer, das den hohen optischen Standard des Vorgängers hält und mit den Ego-Perspektive-Abschnitten in Henrys Wohnung neben vielen bewährten Zutaten immerhin ein wenig Neues bietet. In Japan erscheint der Titel Mitte Juni, für Deutschland will Konami dem verkaufstechnisch gefährlichen Sommerloch entgehen und peilt eine Veröffentlichung im September an.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU SILENT HILL 4

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.konami-europe.com

Spieler
1

Termin
September

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Trotz des dezent neuen Ansatzes ein typisches Silent Hill in gewohnter Qualität – ein würdiger Nachfolger.“

HENRYS WOHNZIMMER

Wer würde da keine Alpträume kriegen?



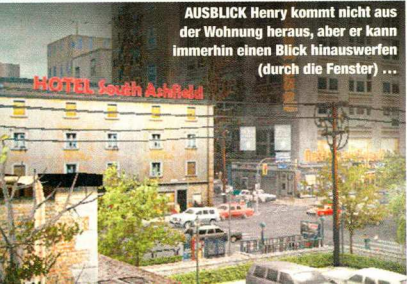
GRUSELIG Was wohl unter dieser Plane steckt? Oder wer?



PLATZ! Oben rechts neben Henrys Energie sehen Sie die neue Kraftanzeige für Schläge.



AUSBLICK Henry kommt nicht aus der Wohnung heraus, aber er kann immerhin einen Blick hinauswerfen (durch die Fenster) ...



... und auf den Flur (durch den Türspion) sowie ...



... In eine Nachbarwohnung spähen (durch ein später auftauchendes Loch in der Wand).

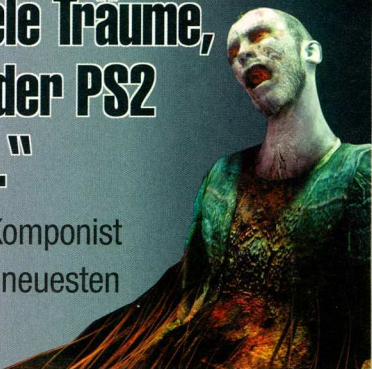




AKIRA YAMAOKA

„Da waren zu viele Träume, die ich nicht auf der PS2 umsetzen könnte.“

Wir befragten Produzent/Komponist Akira Yamaoka zu seinem neuesten Projekt *Silent Hill 4*.



PLAYZONE: Was waren Ihre Gründe dafür, die Entwicklung von zwei *Silent Hill*-Spielen gleichzeitig zu beginnen?

Akira Yamaoka: Wir wollten das Spiel so schnell wie möglich veröffentlichten, wie das der Spieler erwartet – in Form einer Marke, *Silent Hill*. *Silent Hill 4* unterscheidet sich nicht nur vom dritten Teil, was die Darstellung und die Storyline angeht, sondern auch von den früheren Teilen der Serie. Wir wollten einfach, dass die *Silent Hill*- und Horrorspielfans *Silent Hill 4* so schnell wie möglich spielen können.

PZ: Haben Sie keine Angst, dass ein so bald erscheinender Nachfolger dem guten Ruf der *Silent Hill*-Serie schaden könnte? Das Spiel macht einen sehr guten Eindruck, aber wir denken trotzdem, dass bei unseren Lesern durch den kurzen Abstand zwischen Teil 3 und 4 der Eindruck einer Massenproduktion von *Silent Hill*-Spielen aufkommen könnte.

AY: Sicher, es ist ganz natürlich, dass man so denkt. Allerdings glauben wir nicht, dass es da überhaupt ein Problem gab, da wir *Silent Hill 4* nicht mit einer problematischen Entwicklungslinie oder einem engen Zeitplan erschaffen mussten. Vielmehr hatten wir so genug Zeit und konnten eine hervorragende Entwicklungsumgebung nutzen. Man könnte den Eindruck bekommen, dass die Titel der *Silent Hill*-Serie den Markt überschwemmen, aber ich versichere Ihnen, dass *Silent Hill 4* keine Enttäuschung wird. Wir konnten es unter bestmöglichen Voraussetzungen schaffen und dabei wurde auf nichts verzichtet.

PZ: Wo liegt die Verbindung zwischen *Silent Hill 4* und den früheren Teilen der Serie, was die Geschichte und die Figuren angeht?

AY: Es gibt in dieser Hinsicht keine Beziehung zwischen *Silent Hill 4* und den früheren Teilen. Sie werden aber vielleicht bemerken, dass es doch etwas gibt, was sie miteinander verbindet. Kenner der Vorgänger werden lächeln, wenn sie es finden. Natürlich haben wir das typische Flair der Serie nicht über Bord geworfen, aber wir dachten, dass es dem Reiz eines originellen Horrorspiels schaden würde, wenn wir eine bekannte Storyline und Figuren nähmen. Letztendlich soll *Silent Hill 4* sowohl Leute ansprechen, die ein neues *Silent Hill* erwarten, als auch diejenigen, die einfach nur ein neues Horrorspiel wollen.

„Wir denken, dass wir wieder zum Anfang der Serie zurückgekehrt sind.“

PZ: Sie sind auch für den Soundtrack des Spiels verantwortlich. Üben Ihre Musikideen Einfluss auf das grafische Design des Spiels aus oder fängt die Entwicklung immer mit Bildern an?

AY: Wir denken, dass wir wieder zum Anfang der Serie zurückgekehrt sind. Wir haben den Ansatz geändert und sind irgendwann wieder bei den ursprünglichen Fragen wie „Wie kann es unheimlich sein?“ und „Wie verpassen wir dem Spiel ein bestimmtes Flair?“ gelangt. Infolgedessen ist der fundamentale Teil von *Silent Hill* die Tatsa-

che, dass der Horror sich in unserem Kopf abspielt. Diese Änderung wirkt sich insofern aus, dass wir nicht gute Musik erschaffen wollten, sondern passendere Klänge, damit das Spiel eher das ausdrückt, was wir als Ziel haben.

PZ: H.R. Giger (entwarf unter anderem die *Alien*-Filmmosster) sagte einmal: „Ich male nur die furchtbaren Dinge, die ich in meinen Träumen sehe.“ Verfolgt Sie *Silent Hill* und der damit verbundene Horror bis in Ihre Träume?

AY: Ja, ich habe davon geträumt. Aber da waren zu viele Träume, die ich nicht auf der PlayStation 2 (oder einer anderen Hardware) umsetzen könnte! Allerdings habe ich mir dazu Notizen gemacht, denn ich bin sicher, dass es auf zukünftigen Konsolen möglich sein wird.

PZ: In welcher Form sind Sie in die Entstehung des kommenden *Silent Hill*-Films involviert? Gibt es eine Verbindung zwischen dem Film und irgendeinem der vier Spiele?

AY: Unsere Teammitglieder werden in die Entstehung des Films einbezogen. Wir denken, es wird ein guter Film. Detaillierte Informationen sollten in Kürze veröffentlicht werden – bitte haben Sie bis dahin Geduld!

PZ: Die Version, die wir gespielt haben, hatte nur eine allgemeine Einstellung für den Schwierigkeitsgrad (leicht, normal

und schwer). Wird es wie beim Vorgänger wieder die Möglichkeit geben, den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe und Puzzles einzeln zu regulieren?

AY: Bei *Silent Hill 4* kann der Schwierigkeitsgrad nur für die Kämpfe geändert werden.

PZ: Wer ist verantwortlich für diese unglaublich herausfordernden Puzzles im Hard-Modus? Unserer Meinung nach gab es nicht genug Hinweise, um auch nur das erste der Hard-Puzzles in *Silent Hill 3* zu lösen, was ziemlich frustrierend war. Denken Sie nicht, dass es besser wäre, den Frustrationsfaktor zurückzuschrauben?

AY: Die fand ich auch zu schwer ... Nein, ich mache nur Spaß. Allerdings ist dies in der Tat ein Punkt, den wir nochmal überdenken sollten. Wir würden gerne die verfügbare Zeit für Feintuning dieser Art nutzen.

PZ: In *Silent Hill 4* gab es viele interessante Spezialwaffen und coole Bonusfeatures. Was können wir in dieser Hinsicht von *Silent Hill 4* erwarten?

AY: Natürlich wird es bei *Silent Hill 4* viele davon geben. Damit können Sie rechnen!

PZ: Bald werden drei *Silent Hill*-Spiele für die PS2 erhältlich sein. Haben Sie mal daran gedacht, den ersten Teil auf die PS2 umzusetzen? Es wäre doch klasse, wenn die Spieler die erste Episode der Serie in der mittlerweile gewohnten Grafik-Qualität spielen könnten.

AY: Wir begrüßen diesen Vorschlag und werden ihn einer genauen Überlegung unterziehen.



Zwei Verschiebungen waren
scheinbar endlich genug:
Driv3r ist fast fertig!



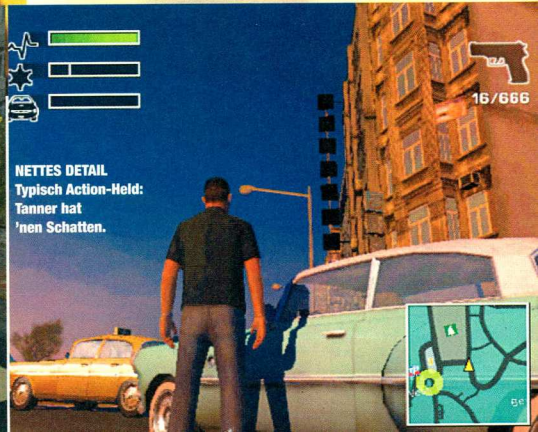
beide Aspekte wieder einmal Maßstäbe, sie sind der Ausgangspunkt für einen großen Teil des Spielspaßes. Es macht schon alleine das Überqueren einer

Bordsteinkante Laune, wenn man dabei die perfekt simulierte Federung in Aktion bestaunen kann. Ebenso eindrucksvoll fallen natürlich sämtliche Crashes im Spiel aus: Da verbeult sich die Karosserie, fliegen Türen und Motorhauben oder gleich ganze Räder davon. Fahren Sie Ihren Wagen gegen eine Straßenlaterne, kann dieser sich überschlagen und auf dem Dach landen. Wer da nicht in voller Fahrt rausgesprungen ist, muss mühsam aus dem Wrack herauskriechen. Wenn ein Auto in den Sprengradius einer Granate gerät, fällt nicht nur die Karosserie ab – der ganze Wagen wird komplett

Lang genug mussten wir uns angesichts eines noch sehr unfertigen Spiels mit hochtrabenden Versprechungen und gestellten Screenshots zu *Driv3r* zufrieden geben. Ende Februar war's dann aber endlich so weit: Nach zwei Terminverschiebungen präsentierte Atari eine komplett spielbare Version! Es ist nicht weiter verwunderlich, dass Reflections-Chef Martin Edmondson die Fahrzeug-Physik und das Schadensmodell von *Driv3r* vorführte, setzen doch



SO MUSS DAS SEIN!
Überschläge, verbeultes Blech
und kaputte Scheiben – das
Schadensmodell in Aktion.



NETTES DETAIL
Typisch Action-Held:
Tanner hat
'nen Schatten.



SCHÖNER STERBEN Tanner spielt bei Sonnenuntergang Geisterfahrer.



SCHRÄGLAGE Auch das Verhalten der Motorräder ist klasse simuliert.

in seine Einzelteile zerfetzt. Selbst an Details hat man gedacht, sodass gezielt einzelne Scheinwerfer und Scheiben kaputtgehen. Zerschießen Sie einen Reifen, hören Sie die entweichende Luft und der Wagen fährt sich dann auch entsprechend – wer wirklich verzweifelt ist, kann natürlich auch auf bloß drei oder gar zwei Rädern weiterfahren, darf dann aber natürlich nicht viel Fahrkomfort erwarten. In der präsentierten Version waren endlich die angekündigten Rennboote, die offenbar vor allem als Fortbewegungsmittel in Miami dienen, und auch die Motorräder spielbar und in Sachen Fahrverhalten scheint Reflections keine Kompromisse zu machen – egal ob Sie jetzt auf zwei Rädern oder mit einem 40-Tonnen-Sattelschlepper unterwegs sind. Kurz gesagt: Realismus wird bei *Driv3r* groß geschrieben!

VERFOLGUNGSJAGDEN IN FILMMANIER

Doch ist das Spiel trotz des Realismus-Ansatzes keine staubtrockene Simulation, ganz im Gegenteil. Seinen Reiz entfaltet das Schadenssystem erst im

Zusammenhang mit den teils haarsträubenden Aufträgen, die Serienheld Tanner auch diesmal wieder erledigen muss. Ob es nun darum geht, das Gelände einer feindlichen Gang dem Erdboden gleichzumachen oder einen flüchtenden Gegner aufzuhalten, stets merkt man, dass die Entwickler vor allem den Reiz von spektakulär inszenierten Hollywood-Fahrscenen einfangen wollten. Dem trägt auch der Film-Director-Modus Rechnung, mehr dazu im entsprechenden Extrakasten. Der Filmaspekt wird nochmals verstärkt durch den Hollywood-Charakter der Zwischensequenzen, bei denen Michael Madsen, Mickey Rourke, Michell Rodriguez und Ving Rhames den Hauptfiguren ihre Stimmen leihen. Die deutsche Version wird sowohl den tollen Originalton als auch deutsche Sprachausgabe zur Wahl bieten. Durch die nach dem halbherzigen Versuch bei *Driver 2* diesmal voll integrierte Möglichkeit, aus Autos auszusteigen und beliebige Fahrzeuge anderer Leute „auszuleihen“, erinnert *Driv3r* insgesamt stark an die aktuellen GTA-Spiele. Laut Martin Edmondson soll der Anteil an Action außer-

halb des Autos im Spiel aber nur bei circa 20 % liegen, sodass *Driv3r* seinem Namen weiterhin gerecht wird. Die Steuerung der Zu-Fuß-Passagen ähnelt Ego-Shootern, sodass man seitwärts laufen kann und die Drehung des Kopfes die Blickrichtung bestimmt, allerdings kann man das bei *Driv3r* alles auch aus einer „Außenperspektive“ tun.

WIE FLÜSSIG WIRD'S?

Derzeit verpasst das englische Entwicklungsteam der PS2-Version noch den letzten Feinschliff. Die momentan teilweise noch recht spät und plötzlich ins Bild ploppenden Autos sollen im fertigen Spiel aus akzeptabler Entfernung sichtbar sein. Mehr Sorgen macht uns ohnehin die Framerate. An sich läuft *Driv3r* die meiste Zeit erstaunlich flüssig, doch bei Massenkarambolen ruckelt das Spiel teils noch sehr. Wir sind gespannt, inwieweit man dieses Problem letztendlich noch in den Griff kriegt. Angesichts der Grafikpracht und der Physik hätten wir Reflections die jetzt schon gebotene Performance vor einigen Monaten so noch nicht zugetraut.

MICHAEL PRUCHNICKI



ÜBERZEUGEND Sie brauchen ein neues Auto? Mit einem MG kein Problem!

VORSCHAU DRIV3R	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Genre:	Rennspiel/Action
Sprache:	Deutsch (Engl. optional)
Umfang:	30 Missionen

Internet: www.driv3r.com

Spieler	Termin
1	1. Juni

SUPER

„Rückkehr eines jungen Klassikers: Meisterhaft inszenierte Verfolgungsjagen mit genialer Fahrzeug-Physik.“

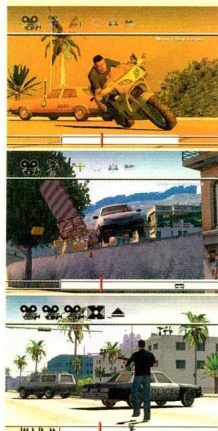
DRIV3R VORSCHAU

INFO FILM-DIRECTOR-MODUS

„Action! Cut! Noch mal!“

Bei *Driv3r* können Sie Stuntman und Regisseur zugleich sein.

Ein geniales Feature von *Driv3r* ist der Film-Director-Modus, bei dem es möglich ist, die jederzeit aufrufbaren Wiederholungen der letzten Spielminuten nachträglich zu bearbeiten und für zukünftigen Gebrauch abzuspeichern. Hierbei können Sie Kameras frei im Raum platzieren und auf bestimmte Fahrzeuge fixieren, Zoom-Faktoren festlegen, Schnitte und Zeitlupen- oder Blur-Effekte setzen – sprich Ihr Fahrerlebnis in Filmanier aufbereiten und dann Ihren Freunden vorführen. Wenn alles klappt, wird man solche Filme sogar über das Internet mit anderen Spielern austauschen können. Wer für solche Feinarbeit keine Geduld hat, kann die Perspektivenwechsel und Spezialeffekte gleich ganz der gelungenen Automatik-Funktion überlassen. Wer andererseits gar nicht genug kriegt von solchen Inszenierungen, der kann sogar mitten im Spiel in die so genannte Thrill-Cam schalten. Per Tastendruck wird das aktuelle Geschehen in Echtzeit aus interessanten Blickwinkeln in Zeitlupe gezeigt, wobei Sie den Grad der Verlangsamung selbst kontrollieren können. Die drei Bilder in diesem Kasten stammen von der Xbox-Version.



FILM DIRECTOR Hier rücken Sie die Action ins rechte Licht.



MARTIN EDMONDSON

„Alles wäre erlaubt, solange der Fahrer einen Schutzhelm trägt.“

Wir unterhielten uns mit **Reflections-Chief Martin Edmondson** bei einer Präsentation von Driv3r über das Spiel, die Geschichte von Reflections und die nächste Konsolen-Generation.

PLAYZONE: Wann haben Sie die Entscheidung getroffen, das Spiel zu verschieben?

MARTIN EDMONDSON: Das war ein paar Wochen vor der offiziellen Ankündigung des neuen Termins. Es ging darum, dass wir die Xbox-Version und die PS2-Version gleichzeitig veröffentlichen wollten, und wir sahen dafür einfach überhaupt keine Chance zum ursprünglichen Termin (Mitte März, Anm. d. Red.).

PLAYZONE: Sie hätten also die PS2-Version schon fertig haben können?

ME: Ja, mehr oder weniger. Aber ein weiterer Grund für die Verschiebung war, dass wir mehr Zeit darauf verwenden wollten, dem Spiel noch den letzten Feinschliff zu verpassen.

PLAYZONE: Wollten Sie es vermeiden, in eine ähnliche Situation wie damals mit *Driver 2* zu geraten?

ME: Ja, denn *Driver 2* hätte mit einem weiteren Monat Entwicklungszeit viel besser werden können. Wir hätten viele der Framaraten- und Pop-up-Probleme beheben können. Das Problem bei *Driver 2* war, dass der erste Teil die PSOne-Hardware schon enorm bean-

sprucht hat. Die Sachen, die wir bei *Driver 2* hinzugefügt haben, waren ziemlich große Schritte, zum Beispiel die kurven Straßen und das Aussteigen aus dem Auto und die Menge der Autotypen auf der Straße. Das ging alles auf Kosten der Performance und leider gab die Maschine nicht so viel Extra-Leistung her, um das aufzufangen.

PLAYZONE: Wieso haben Sie sich entschieden, das *Driver-Gameplay* um *Baller-Einlagen* zu ergänzen?

ME: Wenn wir die Zeit gehabt hätten, wäre das schon bei *Driver 2* enthalten gewesen. Wir wollten den gleichen Grad an Zerstörung mit Waffen, wie wir ihn mit Autos haben, die gleiche Art von Spaß. Keine Stealth-Einlagen, sondern einfach mit einer Maschinenpistole in eine Bar gehen und die Wand mit Kugeln vollpumpen, einfach den ganzen Ort zerlegen.

PLAYZONE: Reflections war früher bekannt für eine Vielzahl von Spielkonzepten. Seit der PSOne konzentrieren Sie sich aber ausschließlich auf Fahrspiele.

ME: Wenn man so viel Wissen und Erfahrung gesammelt hat, was riesige Mengen von Zeit

und Geld gekostet hat, spricht vieles dafür, sich weiterhin auf diesen Bereich zu konzentrieren. Wenn man sich den Markt anschaut, machen Fahrspiele einen der größten Anteile davon aus. Das passt perfekt für uns.

PLAYZONE: Waren Sie in Versuchung, mal wieder etwas anderes zu machen?

ME: Ich denke, es wäre interessant, aber bei den aktuellen Entwicklungskosten muss man etwas haben, von dem man absolut überzeugt ist, und wir sind wirklich nicht darauf aus, schnell kleine Spiele mit kleinem Budget zu machen. Man sollte natürlich nicht vergessen, dass Reflections ursprünglich mit Spielen wie *Shadow of the Beast* (Amiga) angefangen hat, was gar nichts mit Autos zu tun hatte. Aber die Entwicklungskosten von *Shadow of the Beast* waren gleich null. Da waren ich und ein anderer Typ, jeder in seinem Haus, die Computer hatten wir zu Weihnachten geschenkt bekommen, es fielen einfach keine Kosten an.

PLAYZONE: Reflections hat damals die ersten zwei *Destruction Derby*-Spiele für Psynosis gemacht. Haben Sie die Nachfolger gespielt,

die später von anderen Entwicklern folgten, zum Beispiel das aktuelle *Destruction Derby Arenas*?

ME: Wie kann ich das sagen ... ich bin kein Fan davon. (lacht)

PLAYZONE: Der grafische Sprung von den Vorgängern zum dritten *Driver* ist enorm. Haben Sie vielleicht überlegt, einige klassische Missionen daraus mit der aktuellen Grafik neu aufzulegen?

ME: Ich glaube, einige der frühen, einfacheren Missionen ähneln denen aus den Vorgängern. Um genau zu sein, gibt's eine Mission, die schon in *Driver 2* enthalten war, bei der man einen Truck hat, der hinten Sprengstoff geladen hat. Durch das Physik-System rutscht der Sprengstoff jetzt völlig korrekt hin und her, während man herumfährt, was bei *Driver 2* natürlich noch nicht so war.

PLAYZONE: Was sind Ihre Ziele für die kommenden Spiele auf der nächsten Konsolen-Generation?

ME: Für uns geht's um immer mehr Realismus. Es gibt viele Details in Sachen Grafik und Physik, die wir bei *Driv3r* noch nicht umsetzen konnten. Wenn man da zum Beispiel

durch eine Parkbank fährt, zerspringt diese in vielleicht zehn Einzelteile, die dazu noch nicht mal korrekt schattiert sind. Eine echte Parkbank zerfällt in hundert oder gar zweihundert Teile. Es ist dieser Realismus-Grad, den wir stets anstreben. Wobei dies auch auf der PlayStation 3 noch nicht möglich sein wird, vielleicht erst auf der PlayStation 4 und der Xbox 3. Unser ultimatives Ziel wäre es, dass man eine Videoaufzeichnung einer echten Verfolgungsjagd auf einem Bildschirm zeigen könnte und eine Szene aus dem neuen *Driver* direkt daneben und die Leute hätten Schwierigkeiten zu erkennen, welche davon ein Videospiel ist.

„Der gleiche Grad von Zerstörung mit Waffen wie mit den Autos“

PLAYZONE: Hatten Sie für *Driv3r* je irgendeine Art von Multiplayer-Modus in Betracht gezogen? Per Split-screen oder vielleicht sogar im Netzwerk oder online?

ME: Wir könnten niemals einen Split-screen-Modus machen, da das Spiel Grafikdaten direkt von der DVD streamt. Sobald die beiden Spieler in unterschiedliche Richtungen fahren, gäbe es da natürlich ein Problem, daher stand das nie zur Debatte. Ein Online-Modus wäre denkbar, doch haben wir den speziell für *Driv3r* nicht umgesetzt, da wir der Meinung waren, dass bis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung die Nachfrage nach Online-Spielen noch nicht ausreichend wäre, um den dafür nötigen Zusatzaufwand von vielleicht zwei Millionen Dollar zu rechtfertigen. Die Journalisten lieben es alle und es ist für ein paar Prozentpunkte bei Tests gut und natürlich ist es auch toll für Leute wie uns, die in Büros arbeiten, aber es ist so ein kleiner Prozentsatz der Leute, die das Spiel kaufen werden, dass wir das für dieses Spiel nicht gemacht haben. Allerdings ist das definitiv eins unserer Ziele für die nächsten Projekte.

PLAYZONE: Haben Sie schon was Konkretes geplant? Gleich noch ein *Driver*-Spiel?

ME: Ich meine jetzt nicht spezifisch ein neues *Driver*, sondern ganz generell die nächsten Spiele, die wir entwickeln werden. Im Moment ist noch nichts geplant nach *Driv3r*, nur ein Urlaub – ein langer!

PLAYZONE: Okay. Die nächste Frage ist bei uns mittlerweile ein Running Gag, wenn wir ein Interview mit dir führen – kommt irgendwann ein *Stuntman* 2?

ME: Ich soll wirklich nicht von Projekten reden, die nach *Driv3r* an die Reihe kommen. Ganz ehrlich, wir haben 112 Leute in der Firma, die momentan alle ausschließlich an *Driv3r* arbeiten.

PLAYZONE: Apropos *Stuntman*, da haben sich viele Leute beschwert, dass es zu schwer war. Das hört man bei *Reflections*-Spielen häufig. Was unternehmen Sie, um das Problem in den Griff zu kriegen?

ME: Wir versuchen immer, den Schwierigkeitsgrad human zu gestalten, aber das Problem ist, dass wir die Spiele selbst spielen und einfach zu gut werden. Wir denken, es ist einfach, und ich fand jetzt *Stuntman* zum Beispiel auch einfach, ich konnte es auf Anhieb durchspielen.

PLAYZONE: Gilt das auch für die bockschweren letzten Missionen von *Stuntman*?

ME: Absolut, die schaffe ich jedes Mal. Man steckt einfach zu sehr drin. Diesmal holen wir uns Rat von einigen Leuten, die das Spiel nicht kennen, schauen ihnen beim Spielen zu und zählen die Anzahl der Versuche, die sie für eine Mission brauchen. Wir sollten daher einen viel ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad hinkriegen. Außerdem haben wir die Zeitlimits in vielen Missionen rausgenommen. Wenn ein Auftrag nicht ausdrücklich nach einem Zeitlimit verlangt, können die Spieler es jetzt so lange versuchen, wie sie müssen.

PLAYZONE: Einige der Autos im Spiel sehen sehr nach bekannten Modellen aus. Haben Sie irgendwelche Lizenzen von Fahrzeugherstellern eingeholt?

ME: Nein. Wir nehmen immer wieder bekannte Elemente, aber letztendlich ist es stets ein Mischmasch von verschiedenen Designs. Das ist übrigens gar keine Kostenfrage. Die Schwierigkeit besteht darin, sich mit all den Herstellern auf eine gemeinsame Richtlinie zu einigen, was mit ihren Autos im Spiel erlaubt ist und was nicht. Es ist einfach lächerlich. Wir haben mit einigen diskutiert, und ohne jetzt Namen zu nennen, gab es zum Beispiel einen Hersteller, der meinte, wir können seine Autos benutzen, aber sie dürften keinen Kratzer abbekommen. Ein anderer meinte, die Autos könnten Schaden nehmen, aber sie wollten genau absegnen, wie viel Schaden im endgültigen Spiel möglich sein wird. Und die Wagen durften nicht brennen! Ein anderer Hersteller meinte, wir könnten mit den Autos anstellen, was wir wollen, solange der Fahrer einen Schutzhelm trägt. Wir haben uns daher entschieden, ohne authentische Fahrzeuge weiterzumachen.

ME: Ach, das sind nur ein paar Spielsachen. (lacht)

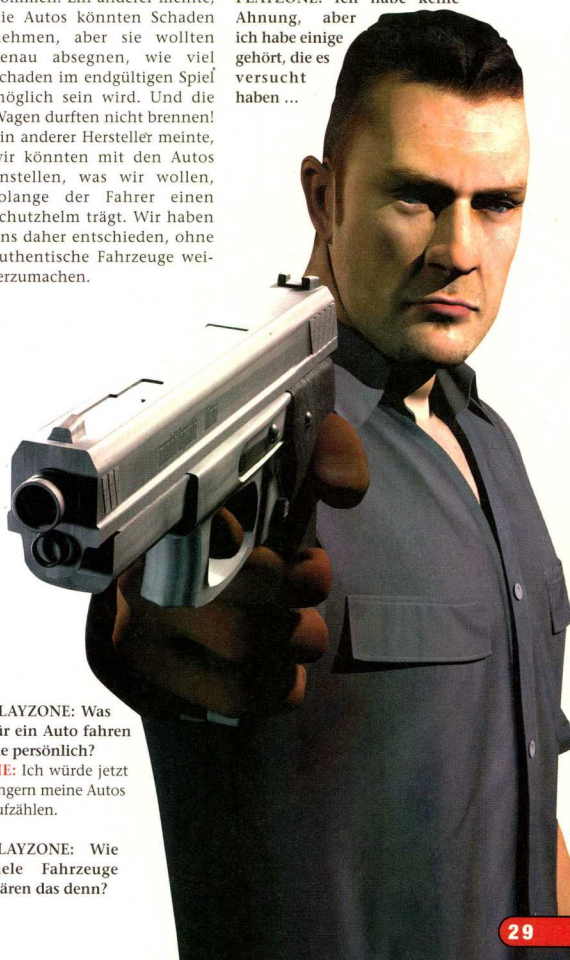
PLAYZONE: Zum Abschluss noch eine Frage: Wieso haben Sie den Namen von *Driver 3* zu *Driv3r* geändert?

ME: Das war eigentlich keine große Sache. Wir haben verschiedene Logos probiert und uns hat die 3 am Schluss nie gefallen, es hatte immer was von *Police Academy*, wo dann irgendwann die 4, 5, 6 und 7 stehen würden. Wir haben einfach mal die 3 ins *Driver* eingebaut und man konnte es immer noch lesen, daher dachten wir, wieso nicht?

PLAYZONE: Man soll es also nicht irgendwie besonders aussprechen?

ME: Wie sollte man das denn aussprechen?

PLAYZONE: Ich habe keine Ahnung, aber ich habe einige gehört, die es versucht haben ...



PLAYZONE: Was für ein Auto fahren Sie persönlich?

ME: Ich würde jetzt ungern meine Autos aufzählen.

PLAYZONE: Wie viele Fahrzeuge wären das denn?



Van Helsing

Da fängt der Teufel zu heulen an – Vampirjäger
Van Helsing räumt in der Unterwelt auf!

Superhelden sind angesagt! Im Kino schwingt Spider-Man erfolgreich wie nie durch die Straßen von New York, die X-Men bereiten sich gerade auf ihren dritten Einsatz vor und sogar Batman soll reaktiviert werden. Gabriel Van Hel-

sing hat zwar keine Superkräfte, kämpft aber trotzdem gegen das Böse. Während die meisten anderen Action-Helden normalerweise einen bestimmten Gegner haben, legt sich der Vampirjäger gleich mit einer ganzen Palette von Bösewichtern an. Dr. Jekyll und Mr. Hyde, Fran-

kensteins Monster, der Werwolf und Dracula persönlich geben sich ein Stelldichein. Das klingt alles nach einem interessanten Action-Film und bietet genügend Stoff für ein ebenso actionreiches Videospiel. Vivendi hat sich die Lizenz geschnappt und präsentierte

uns eine schon sehr weit fortgeschrittene spielbare Version.

DANTE MIT SCHLAPPHUT

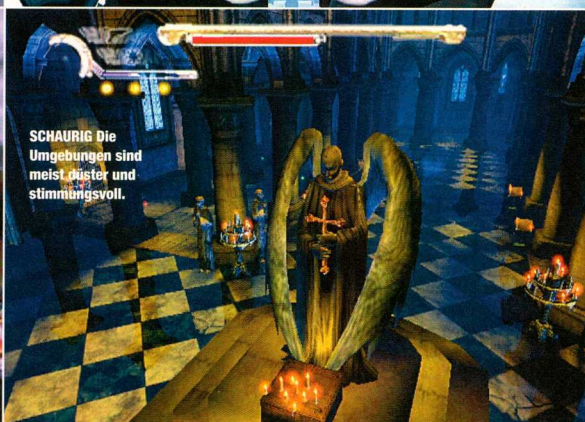
Erfolgreiche Spiele haben in vielen Fällen nicht nur Fortsetzungen zur Folge, sondern finden auch schnell zahlreiche Nachahmer. Im Falle von *Van Helsing*



ANGEBER Die Steinstatuen sehen gefährlicher aus, als sie sind.



NERVIG Die kleinen Zwerge treten in Gruppen auf.



stand klar erkennbar Capcoms *Devil May Cry* Pate. Der virtuelle Vampirjäger ballert sich genau wie Dante durch regelrechte Horden von Monstern, die einzeln keine allzu große Gefahr darstellen, in Gruppen aber schnelle Reflexe erfordern. Feste Kamerabahnen fangen die stim-

mungsvollen Umgebungen aus zumeist sinnvollen Blickwinkeln ein, nur selten bekämpft man nicht sichtbare Gegner. Hoffentlich machen die Entwickler hier nicht den gleichen Fehler wie das Team von *Devil May Cry 2* und opfern die Übersicht hübschen Kameraeinstel-

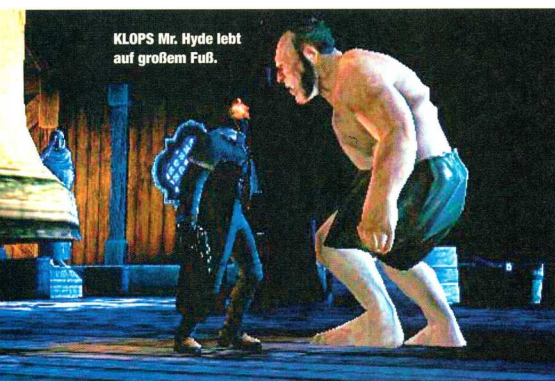
lungen. Es wäre schade um die ansonsten sehr ordentlich gestalteten Levels, die architektonisch und atmosphärisch eine gute Figur machen.

WAHL DER WAFFEN

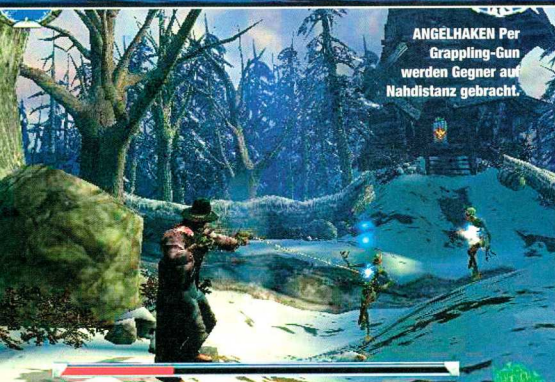
Spielerische Ähnlichkeiten zum großen Vorbild sind

natürlich ebenfalls vorhanden. Nah- und Fernkampfwaffen sind fein säuberlich getrennt, anstelle eines mächtigen Schwertes führt Van Helsing allerdings eine Art Mini-Kreissäge mit sich, mit deren Hilfe er schmerzhaft Schläge verteilt. Eine Art Grappling-





KLOPS Mr. Hyde lebt auf großem Fuß.



ANGELHAKEN Per Grappling-Gun werden Gegner auf Nahdistanz gebracht.

Gun dient unter anderem dazu, Gegner an sich heranzuziehen, fungiert aber auch als eine Art Peitsche, mit der man sich über weite Abgründe schwingen kann. In Verbindung mit zwei verschiedenen Schlagtasten ergeben sich so zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten. Auf größere Distanz dienen verhältnismäßig gebräuchliche Waffen der

Verteidigung: Schrotflinte, Pistole und Armbrust lassen selbst fliegende Gegner schnell zu Boden gehen. Wenn alle garstigen Gestalten das Zeitliche gesegnet haben, strengen kleinere Rätsel die Hirnwindungen an. Dabei werden erwartungsgemäß selbst Anfänger nicht überfordert. In erster Linie sammeln Sie Schlüssel oder andere Gegen-



KLETTERMAXE Die Grappling-Gun in Aktion.

INFO DER FILM

Popcorn-Kino

Ein charismatischer Held, sehenswerte Effekte und jede Menge Action – was will man mehr?

Okay, anspruchsvolle Naturen könnten an dieser Stelle nach einer spannenden oder gar logischen Story schreien – aber es gibt eben Filme, bei denen man ganz bewusst aufs Denken verzichten sollte. Die bisherigen Werke von Regisseur Stephen Sommers lassen auf leichte Unterhaltung mit Knalleffekt hoffen: *Die Mumie* und *Die Mumie kehrt* zurück sind sicherlich keine Meilensteine der Filmkunst, machen aber Spaß. *Van Helsing* sieht etwas düsterer aus und punktet mit dem perfekt besetzten Hugh Jackman (*X-Men*) sowie der immer wieder gern gesehenen Kate Beckinsale (*Pearl Harbor*, *Underworld*). Die schicken Tricks der Profis von Industrial Light & Magic (*Star Wars*) sind ebenfalls erwähnenswert.



SCHLECHT GELAUNT Mit *Van Helsing* ist nicht zu spaßen!



MODELS PRIVAT Für die eine oder andere coole Pose ist immer Zeit.



TRIO Mit Kate und dem Kleriker geht's dem Bösen an den Kragen.

stände ein, um sie an anderer Stelle wieder einzusetzen und den weiteren Weg zugänglich zu machen. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein meist beeindruckender Bossgegner, der nur mit schnellen Ausweichmanövern und überlegter Vorgehensweise zu besiegen ist. Nach dem siegreichen Kampf zeigen detaillierte Statistiken Ihre Leistungen an. Dabei zählt beispielsweise auch, ob Sie im Kampf mit dem Zwischengegner Ihren Hut auch immer auf dem Kopf behalten haben.

SCHÖN UND GUT

Die von uns angespielte Version sah schon ziemlich gut aus, auch wenn Genre-Highlights wie *Devil May Cry* und *Onimusha 3* natürlich noch immer die Nase ein Stückchen weiter vorn haben und ein wenig mehr aus der Konsole herausholen. Dennoch: Für ein Spiel, das sich eine Filmlizenz zunutze macht und für mehrere Plattformen erscheint, macht *Van Helsing* einen sehr

guten Eindruck. Wenn die Entwickler spielerisch die Qualität halten und für genügend Abwechslung und Motivation sorgen können, dann wird *Van Helsing* ein unterhaltsames Spiel, bei dem die Action klar im Vordergrund steht. Fans von *Devil May Cry* sollten den Titel unbedingt im Auge behalten.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU VAN HELSING

Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Saffire
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.vanhelsinggame.com

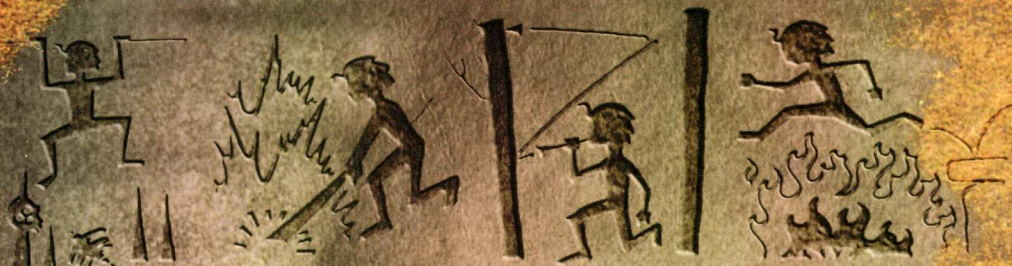
Spieler	Termin
1	14. Mai

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Schicker Klon von *Devil May Cry* mit ordentlicher Technik – Action-Fans spitzen schon mal die Pflicke.“

EINE URALTE PROPHEZETUNG SAGT:



SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!



Den ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, belastbar, elektrisierend und mit Feuer im Hintern, ist der Palast von Uruk nicht zu bezwingen. Auch wenn man von göttlicher Abstammung ist. Hilft alles nichts. Dieses Abenteuer besteht man nur zu zweit!



PlayStation 2



SPHINX
UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



WWW.THQ.DE

Psi-Ops

The Mindgate Conspiracy

Wer braucht schon
Knarren, wenn
**sein Geist die
gefährlichste
Waffe ist!**

VIDEO

GEHEIMTIPP



ÜBERNAHME
Wer nicht
hören will,
muss fliegen.



HEISS Ein Feuerball bahnt sich seinen Weg.

Zur Erschaffung eines Super-Soldaten benötigt man mehrere Zutaten: ein menschliches Versuchssubjekt, ein paar verrückte Wissenschaftler und eine Organisation, welche die finanziellen Mittel für das Unterfangen bereitstellt. Das Ergebnis eines solchen Experiments ist im Fall von *Psy-Ops: The Mindgate Conspiracy* ein Kraftpaket namens Nick Scryer. Im Laufe seiner Behandlung wurden nicht nur seine Muskeln, sondern vor allem seine Geisteskraft auf einen maximalen Level getrimmt. Unglücklicherweise hält Nick nicht besonders viel von seinen Gönnern und macht sich vom Acker.

MULTITALENT

Um sich seiner Feinde zu erwehren, bedient sich unser Protagonist – abgesehen von den obligatorischen Blei-



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 Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



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

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.

INFO LEVELDESIGN

Mehrere Wege führen zum Ziel!

Die Spielmechanik und das Leveldesign gehen Hand in Hand, was mehrere Lösungswege zulässt.

Dank der mentalen Fähigkeiten von Nick Scryer kann das komplette Levelinventar inklusive der Gegner dazu benutzt werden, um Hindernisse wie eingestürzte Brücken oder elektrische Felder auf mehrere Arten zu überwinden. Dies lässt viel Freiraum für experimentierfreudige Spieler und erhöht den Wiederspielwert.

PROBLEM Ein elektrisches Feld versperrt den Weg.



LOGISCHE LÖSUNG

Mittels einiger Holzbalken schaffen wir einen Übergang.



FIESE LÖSUNG

Wir schließen das Feld per übernommenem Wachmann kurz.



RADIKALE LÖSUNG

Ein Feuerball walzt die Generatoren nieder.



spritzen – diverser mentaler Fähigkeiten wie Telekinese, Pyrokinese oder Gedankenkontrolle. Mittels Telekinese kann das komplette Levelinventar inklusive der Gegner hochgehoben und herumgeschleudert werden. So vermag man beispielsweise, Kisten entweder als Schutzschild vor sich schweben zu lassen oder diese unsanft auf den Kopf eines Wachmanns zu befördern. Sadistisch veranlagte Spieler nehmen den Wachmann selbst in die mentale Hand und lassen ihn einfach in einen Abgrund fallen. Doch damit noch nicht genug: Mithilfe der Gedankenkontrolle kann man auch ahnungslose Opfer übernehmen und so in fremder Haut Schalter drücken, Gegner ausschalten oder einfach in ein Hochspannungsfeld laufen. Falls das alles nichts nützt, greift man schließlich zur Pyrokinese und schleudert einen Feuerball gegen den Feind, der alles in seiner Flugbahn in handliche Kohlebrickets verwandelt. Richtig interessant wird es, wenn diese verschiedenen Fähigkeiten miteinander kombiniert werden. Nichts stiftet mehr Verwirrung, als eine Holzkiste mithilfe der Pyrokraft anzuzünden und diese dann per Gedankenkraft in eine Ansammlung von Feinden zu schleudern. Zu guter Letzt kann Nick Scryer auch noch seinen Körper verlassen, um als reine Energieform durch Gegenstände und Türen zu schweben und so den Abschnitt vor sich zu erkunden.

ALLES IST MÖGLICH

Die mentale Überlegenheit erlaubt es dem Spieler, Rätsel auf mehrere Arten zu lösen. So kann ein Loch im Boden entweder übersprungen werden oder man legt per Telekinese mehrere Bretter darüber, um dann ganz bequem hinüberzugehen. Dank der Havok-Physik-Engine (u. a. *Max Payne 2*, bald auch *Half-Life 2*) sieht das Umherschleudern der Gegenstände sehr realistisch aus. Die Grafik des Spiels ist im Allgemeinen sehr gut und flüssig; einzige Kritikpunkte sind die etwas hakelige Steuerung und die mitunter etwas ungünstige Kameraführung. In diesen Bereichen wirkt das Spiel allerdings noch recht unfertig, was auf Besserung in der Vollversion hoffen lässt. Vor allem aufgrund der frischen Ideen steht uns hier ein Hitkandidat ins Haus.

WINFRIED RUDROF

VORSCHAU **PSI-OPS**

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	8 Welten

Internet: www.psioptionsgame.com

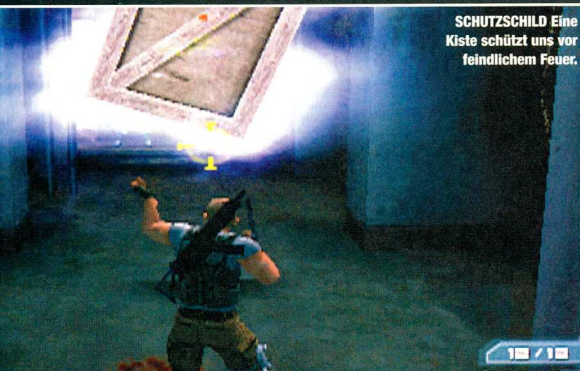
Spieler	Termin
1	3. Quartal

EINSCHÄTZUNG

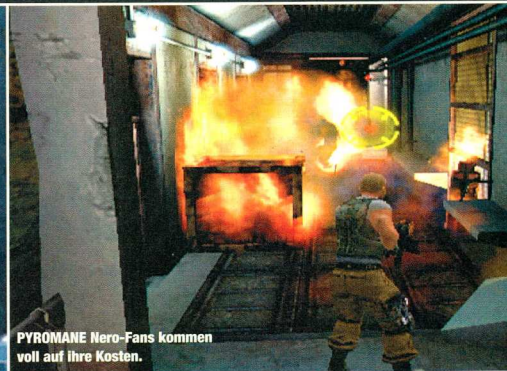
SEHR GUT

„Ein spannender Actiontitel mit frischen Ideen und großem Potenzial, ein Überraschungs-Hit zu werden!“

SCHUTZSCHILD Eine Kiste schützt uns vor feindlichem Feuer.



PYROMANE Nero-Fans kommen voll auf ihre Kosten.



VAN HELSING

DAS BÖSE FÜRCHTET EINEN NAMEN

DAS SPIEL

Ab Mai 2004 im Handel

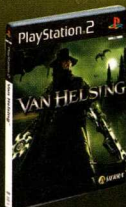
- Spektakuläre Angriffskombinationen - Tödliche Waffen - Bekämpfen Sie Dracula, Frankstein's Monster, den Wolfsmensch und viele mehr -



www.vanhelsinggame.com

VAN HELSING

ab Mai 2004 im Kino



PlayStation 2



XBOX

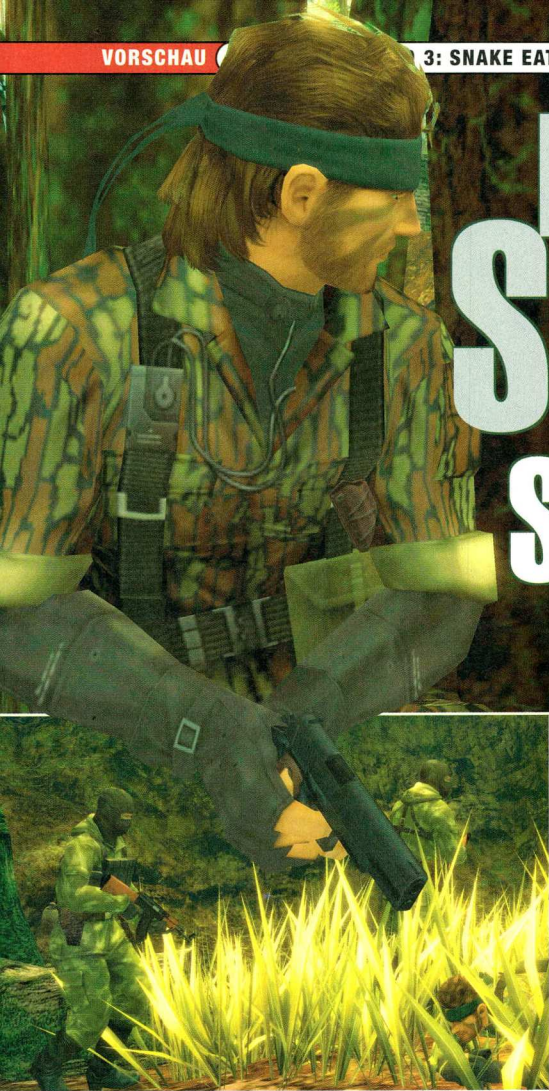


GAME BOY ADVANCE

"Van Helsing" interaktives Spiel © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. "Van Helsing" & © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLP. Alle Rechte vorbehalten. © 2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. "X" und © kennzeichnen Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Eigentümer. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Game Boy Advance ist ein Warenzeichen von Nintendo. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Vivendi Universal und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

**Konami schürt
die Metal-Gier –
und frische Infos folgen hier!**



TIEFSTE GANGART Mit Geschick kommt Snake ganz nah an den Gegner.



VON HINTEN! Nach gelungener Pirsch gehen Sie zum Nahkampf über.

Generell hält sich Konami zum Thema *Metal Gear Solid 3* weiterhin ziemlich bedeckt, doch seit unserem Vorschaubericht nach der letztjährigen E3-Messe im Mai hat sich der Nebel um den mit Spannung erwarteten Titel ein wenig gelichtet – angesichts von brandneuem Bild- und Videomaterial sowie detaillierten Infos zum Tarnsystem nutzen wir die Gelegenheit, um einen aktualisierten Überblick über das Spiel zu bieten.

Die Hintergrundgeschichte zu *Snake Eater* ist in den Zeiten des Kalten Krieges angesiedelt und versetzt Sie in einen stark patrouillierten militärischen Sperrkreis, in dem ein Wasserfall, ein Bootsanleger und ein natürlicher Höhlenkomplex die bisher bekannten markanten Orte bilden. In einer weitläufigen Dschungellandschaft, die viele Unebenheiten, Gefälle und Versteckmöglichkeiten bietet, müssen Sie zunächst Ihr Überleben sichern. Feindliche Kommandosoldaten erkunden in Viererkolonnen das

Gelände und müssen ausgespäht, abgelenkt oder ausgeschaltet werden. Im weiteren Spielverlauf werden Sie zudem von Kampfhunden, die zäh Ihrer Witterung folgen, gehetzt.

GROSSES KINO

Das Gameplay von *MGS 3* lässt sich am besten mit einem Verweis auf die *Rambo*-Trilogie umschreiben. In *Snake Eater* werden Sie just den Teil der Actionfilme nachspielen dürfen, in denen der Held seine Jäger einzeln in den Hinterhalt lockt und mit diversen Nahkampftricks erhöhter Positionen oder das Herantäuschen an befestigte Stellungen. Als gestandener Einzelkämpfer lockt er seine Verfolger auch in Fallstricke oder in den Radius eines stachelgespickten, umherschwingenden Baumteiles. Und die Tierwelt, von der er sich bekanntlich ernähren muss, ist ebenfalls vielfältig verwendbar: So wird ein Trampelpfad mit einem Wespennest versperrt und

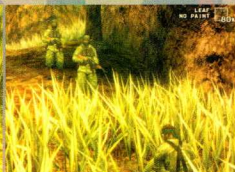
INFO TARNEN UND TÄUSCHEN

Für jede Gelegenheit der passende Anzug

Eine der vielen Neuerungen in *MGS 3* stellen die diversen Tarnanzug-Designs dar, in denen Sie durch das Spielareal robben und klettern dürfen. Dabei zeigt ein Prozentwert am oberen rechten Bildschirmrand stets an, wie effektiv die gewählte Tarnung in der aktuellen Umgebung ist. So können Sie sich zum Beispiel im Unterholz in einer Woodland-Tarnung dem Gegner bis an die Kampfstiefel nähern. Wenn Sie dasselbe in einer Schnee-Tarnung versuchen, pfeifen Ihnen schon aus der Distanz die Kugeln um das Stirnband. Natürlich spielt es auch eine entscheidende Rolle, ob Sie geduckt am Boden kriechen oder aufrecht durch die Gegend rennen. Und die passende Gesichtsbemalung kann nochmals fünf Prozent ausmachen! Dieses realistische Chamäleon-Gameplay wird dank zahlreicher Designs die Experimentierfreude wecken. Unklar ist bisher noch, wie das Umziehen in der Spielpraxis genau vonstatten gehen soll – in den gezeigten Videos wurde der Eindruck erweckt, man könnte jederzeit sofort per Knopfdruck die Kleidung wechseln, was wenig realistisch wäre. Ob Sie den virtuellen Kleiderschrank in der Endfassung des Titels direkt anwählen oder zunächst die Vorbesitzer aus der jeweiligen Kutte schälen müssen, ist derzeit noch nicht bekannt.



FEUER-OUTFIT Damit kann hier von Tarnung keine Rede sein.



POWER-LAUER So getarnt wird die Patrouille Snake kaum finden.

ein ausgehöhlter Krokodilschädel hilft bei der Passage eines bewachten Flussabschnitts.

TECHNIK-TRÜMPFE

Hersteller Konami ist mit der PS2 offensichtlich so gut vertraut, dass er sich nicht den Trends anschließen muss, sondern die Standards im Action-Genre selbst neu definieren kann. Dies bezeugen unter anderem die weichen Nahkampfanimationen, die überlegenen Gelände-Routinen und die exzellenten Spezialeffekte, mit denen die Licht- und Witterungsverhältnisse simuliert werden. So können Sie förmlich spüren, wie während eines Regengusses Wassertropfen von Ihrem Anzug abperlen oder wie der Ruß einer Fackel die Luft erfüllt. Auch die Sound- und Waffeneffekte hinterlassen schon jetzt einen bleibenden Eindruck. Wenn das dumpfe Hämmern von Maschinenpistolen und das Krachen von splitterndem Holz die Dschungelstille zerreißt, fühlen Sie sich mitten in der Kampfzone versetzt. Obwohl Konami sicher noch viele Überraschungen in

der Hinterhand hat, verspricht *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* schon jetzt einen wochenlangen Spezialeinsatz, zu dem sich jeder Action-Adventure-Fan sofort freiwillig melden möchte. Als Termin nennt Konami „bis Ende des aktuellen Fiskaljahres“, was in der Praxis „vor Ende März 2005“ und „vielleicht noch 2004“ heißt.

FLORIAN BRUCH

VORSCHAU MGS 3: SNAKE EATER

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.konami-europe.com

Spieler	Termin
1	Vor Ende März 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

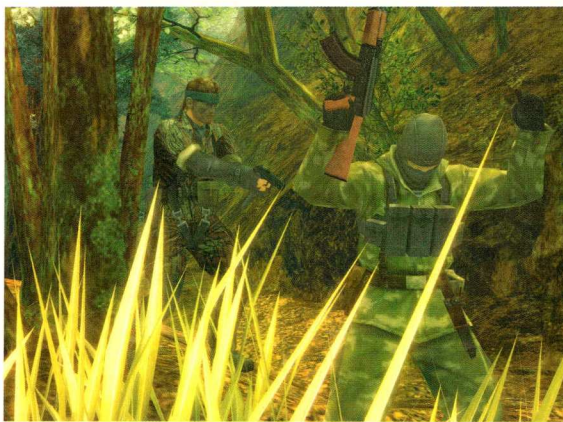
„Spiel mich oder ich beiß dich! Mit *MGS3* wird Konami die Messlatte für Stealth-Spiele noch höher legen.“



RUHIGE HAND Alles Gute kommt von oben: Einarmig am Ast hangelnd, schalten Sie gleich in die Zielperspektive um.



SPLITTERSCHUTZ Diese Wachen dürften gleich was merken. Wenn es dann zum Feuergefecht kommt, fliegen Baumrindenteile umher.

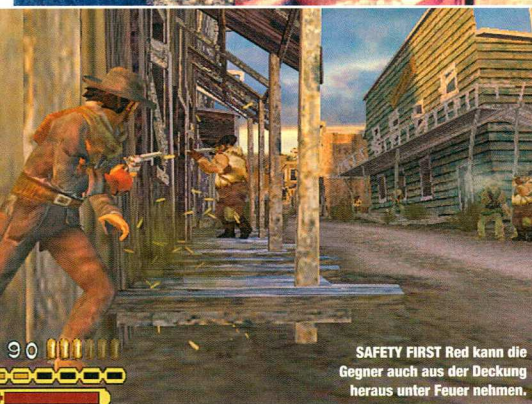


EISKALT ERWISCHT Hier konnte Snake seine Tarnung ausspielen: Nur in ausweglosen Situationen ergeben sich die Kommandosoldaten.

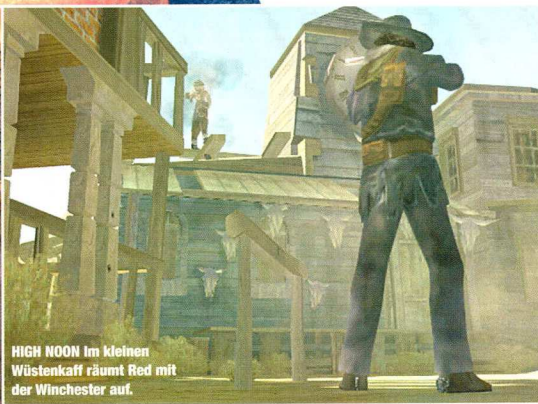
Red Dead Revolver



Rauchende Colts im
Wilden Westen –
**Revolverheld Red
auf seinem
Rachefeldzug!**



SAFETY FIRST Red kann die Gegner auch aus der Deckung heraus unter Feuer nehmen.



HIGH NOON Im kleinen Wüstenkaff räumt Red mit der Winchester auf.

Hätten wir für jeden Leserbrief, in dem nach *Red Dead Revolver* gefragt wurde, einen Euro bekommen, wir könnten die PLAYZONE mittlerweile vermutlich umsonst an unsere Leser verteilen. Jetzt hat das Warten endlich ein Ende – und eine positive Überraschung gibt's obendrein. Der ehemals von Capcom produzierte und auf Eis gelegte Titel gehört nämlich neuerdings zum Portfolio von Take 2. Entwickler Rockstar San Diego firmierte bis vor einiger Zeit noch unter dem Namen Angel Studios und bastelte für

Capcom an dem Spiel. Take 2 kaufte die Angel Studios und das so lange verschollene Projekt gleich mit. Ende April soll *Red Dead Revolver* im Laden stehen – wir durften bereits Probe spielen.

SNELLER ALS DER TOD

Der junge Red Harlow macht einiges durch. Seine Eltern finden im tiefsten Westen des späten 19. Jahrhunderts eine Menge Gold, was fiese Schurken auf den Plan ruft. Reds Eltern sterben vor seinen Augen, einzig der Revolver seines Vaters bleibt dem fortan von Rachegeleuten getriebe-

nen Jungen. Jahre später ist Red ein versierter Schütze und seinem Ziel, den Tod seiner Eltern zu rächen, näher denn je. Hier greift der Spieler ins Geschehen ein. Dabei blickt er Red über die Schulter, ein Fadenkreuz gibt die Richtung an, in die gefeuert wird – und es wird viel gefeuert! Audiovisuell wirkt *Red Dead Revolver* ziemlich durchgestylt und fängt die typische Western-Atmosphäre sehr gut ein. Spielerisch fühlt man sich dagegen anfangs ein wenig an *Max Payne 2* erinnert. Auch Red greift auf eine Art Bullet-Time zurück, die das Geschehen um ihn herum

verlangsamt. Einmal aktiviert, kann Red gezielt Gliedmaßen seiner Gegner anvisieren und anschließend mit einem regelrechten Kugelhagel eindecken. Das war's aber eigentlich auch schon mit den Ähnlichkeiten. *Red Dead Revolver* bietet nämlich neben wilden Schießereien auch eine Menge Abwechslung. Mehrere spielbare Charaktere mit unterschiedlichen speziellen Fähigkeiten lockern das Gameplay ebenso auf wie rasante Verfolgungsjagden zu Pferde. Natürlich dürfen auch knallharte Duelle nicht fehlen. Da *Red Dead Revolver* von vornherein für Kon-

solen entwickelt wurde, überzeugt auch die technische Seite. Die Umgebungen sind detailverliebt, nette Effekte wie ein leichtes Hitzeflimmern tragen ebenfalls zum Western-Ambiente bei. Schönstes Schmankerl für Filmfans ist die lizenzierte Musik aus berühmten Italowestern. Ein Mehrspielermodus ist fest eingeplant, konnte uns aber leider noch nicht gezeigt werden.

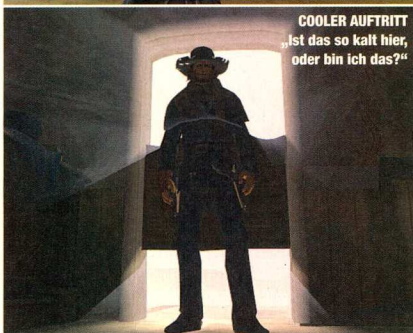
MAIK BÜTEFÜR



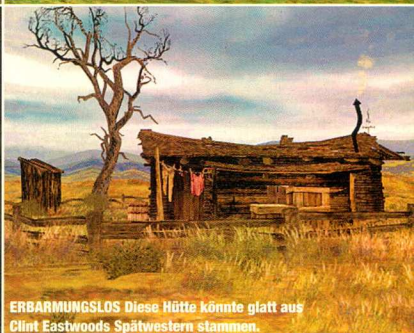
MAX? Zwei Läufe für ein Halleluja!



IDYLLISCH Die weithäufigen Landschaften sind fast schon zu schade für Schießereien.



COOLER AUFTRIIT „Ist das so kalt hier, oder bin ich das?“



ERBARMUNGSLOS Diese Hütte könnte glatt aus Clint Eastwoods Spätwestern stammen.

VORSCHAU RED DEAD REVOLVER

Hersteller: Take 2
Entwickler: Rockstar San Diego
Genre: Action
Sprache: Deutsche Untertitel
Umfang: Nicht bekannt

Internet: www.take2.de

Spieler 1-4 (System Link) Termin 30. April

SEHR GUT

„Stimmige Atmosphäre und wilde Schießereien – Red Dead Revolver ist der spielbare Spaghetti-Western!“

namco®

WAS NIMMST DU LIEBER MIT NACH HAUSE?



HEISSE AUTOS. HEISSE FRAUEN. DIESES SPIEL GIBT DIR BEIDES.

VON DEN MACHERN VON RIDGE RACER™



PlayStation 2

© 2005 Namco Limited. Product of Group Inc. All rights reserved. FORD, PUMA and FOCUS are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R and HUMMER are General Motors trademarks used under license to Namco Limited. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper is a trademark of Chrysler Corporation. All other trademarks and copyrights associated with the circuits, manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE LOGO is a trademark of Nintendo. PlayStation and the PS2 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Mercenaries

Ich-AG mit MG: Selbstständiger Söldner nutzt **Fahrzeuge, Feuerkraft und Physik** aus, um Sammelkarten-Schurken zu fassen.



Wiedervereinigung auf koreanische Art: Nord und Süd wollen das politische Kriegsbeil begraben und bei der Gelegenheit auch gleich ihre Grenzlinie beseitigen. Doch die Aussicht auf die Freuden des Kapitalismus entsetzt die Hardliner in Nordkoreas Militär. Einen Putsch später befindet sich die ganze Region im Kriegszustand und bedroht den Rest der Welt mit Atomschlägen. Nachdem alle diplomatischen Bemühungen fehlschlagen, werden kurzerhand Kopfgeldprämien für die Ergreifung der 52 am

dringlichsten gesuchten Kriegsverbrecher ausgesetzt. Es gibt also viel zu tun für einen gewieften Söldner ...

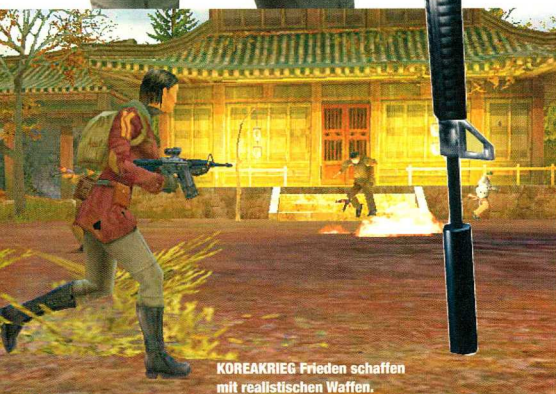
ICH BIN SO FREI

Drei Charaktere stehen Ihnen für die Karriere in *Mercenaries* zur Wahl: Der forsche Amerikaner (Chris Jacobs läuft am schnellsten), die leise Britin (Jennifer Mui hat am meisten Schlehtalent) und der alte Schwede (Matthias Nilsson besticht durch Scharfschützen-Erfahrung). Statt eines starren, linearen Missionsablaufs erwartet Sie eine Kriegsspielwiese, die viele Freiheiten bietet. Sie können die große, nahtlose 3D-Welt mit ihren Städten, Verbindungsstraßen und abwechslungsreichen Landschaften beliebig erforschen, ziellos rumballern oder einen Nebenauftrag für eine der im Krisengebiet rumwuselnden Fraktionen annehmen (China, Korea, Vereinte Nationen und russi-

sche Mafia). Um in der Handlung weiterzukommen, wirft man einen Blick aufs Kartendeck – und das nicht, um eine Runde 17+4 zu spielen. Jedem der gesuchten Kriegsverbrecher ist eine Spielkarte zugeordnet, von der Karo-Zwei bis zum Pikass. Sie haben stets mehrere Missionen zur Auswahl und qualifizieren sich durch Ergreifung niederer Chargen für die Aufträge mit den dicken Fischen – ebenso lukrativ wie gefährlich.

DIEBISCHE KRIEGSFÜHRUNG

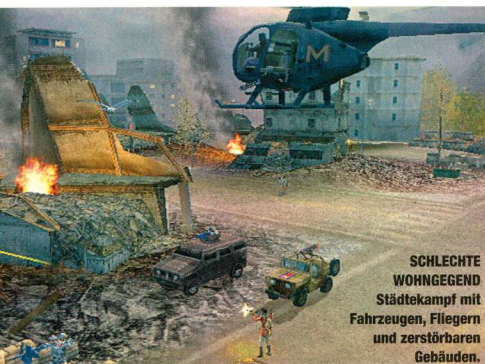
Bei unserem ersten Probelauf erinnert uns das Spielgefühl nicht unerheblich an *Grand Theft Auto*: Sie können durch die von anderen Kämpfern und Zivilisten bevölkerte Welt laufen, herumliegende Waffen aufheben oder das nächste beste Fahrzeug klauen. Rund 20 Fahrzeuge sollen steuerbar sein, darunter Jeeps, Lastwagen, Panzer



KOREAKRIEG Frieden schaffen mit realistischen Waffen.



WILL HABEN! Beim Heli-Klau-Manöver hangeln wir uns über die Kufen ins Cockpit.



**SCHLECHTE
WOHNUNGSGEGEND**
Städtekampf mit
Fahrzeugen, Fliegern
und zerstörbaren
Gebäuden.

und Hubschrauber. Wer genug Geld in den vorherigen Missionen verdient hat, leistet sich Hilfen wie einen Luftangriff, Unterstützung durch vorübergehend angeheuerte Aushilfskämpfer oder lässt sich sein Wunschvehikel per Hubschrauber-Kurierdienst anliefern.

Der Verzicht auf spielerische Zwangsaktionen erlaubt es Ihnen, in bester Amoklauf-Manier auf alles zu schießen, was sich bewegt. Sonderlich clever ist das aber nicht. Zwar können Sie den gesuchten Kriegerverbrecher auch in Form eines Kadavers abliefern. Wer sich die Mühe macht, dem Missetäter Handschellen anzulegen, um ihn lebendig abzuliefern, erhält aber eine höhere Belohnung. Außerdem werden Ihre Handlungen in Nachrichtenmeldungen kommentiert und unnötiges Blutvergießen verursacht eine schlechte Presse. Realistische Spielwelt-Physik und zerstörbare Gebäude lassen die Söldner-

Action erstaunlich echt wirken, an grafischen Sahnehäubchen wie spektakulären Explosionen und detaillierten Partikeleffekten herrscht kein Mangel. In technischer Hinsicht könnte Mercenaries eines der besten PS2-Spiele im nächsten Vorweihnachtsgeschäft werden.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU MERCENARIES

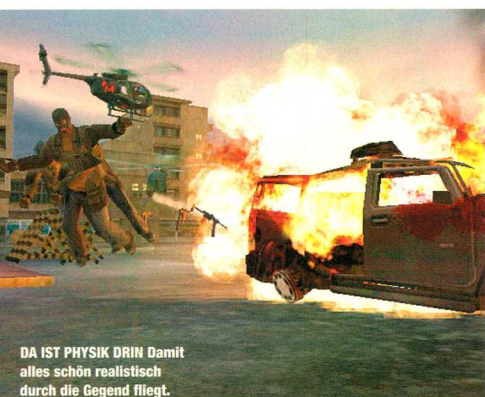
Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Pandemic Studios
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	52 + Story-Missionen

Internet: www.lucasarts.com

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

SEHR GUT

„Kaufen, klauen, kaputtmachen – vielseitiges Kriegsspiel mit vielen Freiheiten und toller Technik“



DA IST PHYSIK DRIN Damit
alles schön realistisch
durch die Gegend fliegt.

INFO INTERVIEW MIT LUCASARTS

„Wir erlauben
den Spielern,
unglaublich
kreativ zu sein.“



Von links nach rechts: Peter Hirschmann, Shara Miller, Toby Mast.

Ein Söldner-Trio von LucasArts stellt uns Mercenaries vor: Die Produzenten Peter Hirschmann, Shara Miller und PS2-Testleiter Toby Mast kommentieren das ambitionierte Actionsspektakel.

PLAYZONE: Was ist das Faszinierende an der großen Spielwelt-Freiheit in GTA-Tradition, um die sich Mercenaries bemüht?

Shara Miller: Offenes Einzelspieler-Gameplay fasziniert aus demselben Grund wie Multiplayer-Spiele und Reality-TV: Autoren, Level-Designer, Regisseure können nicht auf all das kommen, was sich die Spieler oder die Leute vor der Kamera so einfallen lassen.

Peter Hirschmann: Du musst dabei das Gameplay in einen Kontext stellen. Wenn du einfach nur den Spieler mit unendlich viel Lebensenergie und Munition in eine Welt stecken würdest, wäre das nach einer Weile langweilig. Es muss deshalb immer gewisse Parameter und Auflagen geben. Spaß und Spannung rühren daher, dass Mercenaries es den Spielern erlaubt, in ihrer Vorgehensweise unglaublich kreativ zu sein, es gibt quasi Hunderte von Vorgehensweisen. Wenn du zum Beispiel auf rohe Gewalt setzt, attackierst du frontal mit schweren Waffen und forderst einen Luftangriff zur Unterstützung an. Aber wenn du subtiler vorgehen willst, schleichst du dich an den Wachen vorbei, bringst Sprengladungen an und mit ihnen das Gebäude zum Einsturz. Zwei Leute können eine Mission auf völlig unterschiedliche Weise spielen und trotzdem ihre Einsatzziele erreichen.

PLAYZONE: Welche programmtechnische Errungenschaft ist spielerisch besonders bedeutend?

Peter Hirschmann: Am wichtigsten ist es, den Spieler völlig in dieser Welt versinken zu lassen. Dafür haben wir die Havok-Physik-Engine integriert. Es sieht nicht nur cool aus, Objekte in der Gegend runzuwerfen, es hat auch eine Auswirkung darauf, wie du spielst. Nach einer Weile fängst du an, wie ein bewaffneter Physiker zu denken: „Was ist der beste Weg, um diesen Kran zu kippen; wo bringe ich am besten meine Sprengladung an, um dieses Gebäude zu zerstören?“

PLAYZONE: Welche Aha-Momente sind euch von euren ersten Testspielen in Erinnerung geblieben, womit hat euch der Realitätsgrad der Spielwelt verblüfft?

Toby Mast: Mich faszinieren die Entscheidungen, die mir offen stehen. In einer frühen Mission für die russische Mafia sollte ich ein gestohlenes Fahrzeug mit wertvoller Fracht zurückbringen. Ich hatte es gefunden, mich ans Steuer gesetzt und war schon kurz vor dem Mafia-Hauptquartier, als mir die Kiste durch einen Fahrfehler umkippte – was nun? Ich entführte einen Hubschrauber, flog zum Laster zurück und befestigte ihn mit einer Kette am Heli. Dadurch konnte ich an ihm ziehen, bis er schließlich wieder auf seinen vier Rädern landete. Dann den Hubschrauber geparkt, zurück ans Lenkrad und ins Hauptquartier gefahren – auch eine Methode, um die Mission zu gewinnen.

Peter Hirschmann: Ich erforschte mit einem geklauten Zivilisten-Wagen die Spielwelt, als ich unten vor mir einen nordkoreanischen Kontrollpunkt mit MG-Nestern sah. Ich war viel zu schlecht bewaffnet, um es mit den Kerlen aufzunehmen. Aber nachdem ich ausgestiegen war, fing mein Auto an, den Hügel herunterzurollen. Als es unten ankam, schoss ich spontan auf den Benzin tank und die daraus resultierende Explosion schaltete den ganzen Kontrollposten aus ... sehr beeindruckend!

Drakengard

Dynasty Warriors mit Drachen?

Dieses
Action-RPG
hat doch
etwas mehr
zu bieten
als das.

Die RPG-Krone ist Square-Enix wohl nicht mehr genug. Jetzt will man auch das Action-Imperium regieren. So ganz verleugnen ließen sich die Rollenspielwurzeln dann aber doch nicht, denn das Entwicklungsteam bezeichnet das ambitionierte Projekt *Drakengard* als Action-RPG. In diesem finden Sie sich in der Rolle des jungen Kronprinzen Caim inmitten der Wirren eines Krieges. Als die fiesen Imperialisten Caims Schwester gefangen nehmen, wird es persönlich. Ein Rettungsversuch schlägt allerdings fehl und Caim muss einen Pakt mit einem mächtigen Drachen eingehen, um sein Leben zu retten. Fortan bewegen Sie sich nicht mehr nur zu Fuß weiter und mähen Unmengen von Gegnern nieder, sondern Sie dürfen auch auf dem Rücken dieses Drachen Platz nehmen.

eines Rollenspiels. Die düstere Geschichte, in der die von Hass zerfressene Hauptfigur ihren Platz in einer von Krieg gezeigten Welt sucht, soll *Drakengard* denn auch von anderen Action-Spielen abheben. Aber auch das Gameplay ist sicherlich nicht ohne. Wie bereits erwähnt, lässt sich *Drakengard* in zwei Parts unterteilen. Zum einen bestreiten Sie mit dem Drachen effektiv in Szene gesetzte Luftgefechte, zum anderen nehmen Sie in bester *Dynasty Warriors*-Manier an heftigen Schlachten teil. Dabei können Sie über 60 unterschiedliche Waffen erspielen, die auch noch gehörig aufgelevelt werden dürfen. Von Schwertern über Lanzen bis hin zu schwerfälligen Kriegshämmern beinhaltet die breite Waffenpalette alles, was das Fantasy-Genre herzugeben hat.

WAFFENKAMMER

Hinter diesem vordergründigen Plot steckt tatsächlich eine epische Story vom Schlage

GEKLONTES DYNASTY WARRIORS?

Technisch kann *Drakengard* leider nicht mit anderen Square-Enix-Titeln konkurrieren. Während atemberaubende

LICHTERLOH

Die Flugpassagen sehen dank solcher Effekte hübscher aus als die Schlachten am Boden.



Zwischensequenzen das Auge verwöhnen, sind die Animationen während des Spiels oft etwas hölzern und bei Bodenmissionen erscheinen Gegner meist erst spät aus einer dichten Nebelwand. Dennoch verspricht *Drakengard* ein spaßiges Action-Fest im Stil von *Dynasty Warriors* zu werden – ein Titel, den man dank des kurzweiligen Gameplays immer wieder gerne einlegt. Obendrein verspricht *Drakengard* aber auch einen ordentlichen Umfang und eine fesselnde Story.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU DRAKENGARD	
Hersteller:	Take 2/Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	13 Kapitel, 90+ Levels
Internet: www.square-enix-usa.com	
Spieler 1	Termin 21. Mai
GUT EINSCHÄTZUNG „Wohl nicht das erwartete Action-RPG, sondern eher ein reines Action-Spiel . Auf das darf man sich aber freuen.“	



Obere Reihe v. l. n. r.: Yokoo (Director), Furubayashi (Entwickler), Yasui (Art Director), Fujisaka (Character Design)
 Untere Reihe v. l. n. r.: Sasahara (Regisseur), Iwasaki (Produzent), Shiba (Produzent), Hasegawa (Monster Design)

Wir haben versucht, zwei Spielweisen miteinander zu vereinen.

Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod war für Sie auf einer Pressekonferenz, in der sich das gut aufgelegte Entwicklerteam unseren Fragen stellte.

PZ: Wie haben Sie die drei unterschiedlichen Gameplay-Modi ausbalanciert?

Iwasaki: Da ein Drache um einiges stärker ist als ein menschlicher Kämpfer, haben wir besonders mithilfe der Waffen ein gutes Balancing erreichen können. In einem Wald oder einem engen Tal kann der Drache zum Beispiel nur schlecht oder gar nicht landen. Es gibt auch Gegner, die gegen den Feueratem des Drachen immun sind – der Spieler MUSS also absteigen und zu Fuß in den Kampf ziehen. Wenn man es zuvor versäumt hat, starke Waffen zu sammeln und hochzuleveln, werden solche Missionen natürlich zu schwer. Dadurch haben wir ein Balancing zwischen Flug- und Bodenmissionen erzielt.

PZ: Wie viele Waffen wird es genau geben?

Shiba: Insgesamt 64 Stück! Diese kann man auch aufrufen, um zum Beispiel neue Combos zu erlernen, die Stärke oder den Angriffsradius dieser Waffe zu erhöhen oder um Magieattacken zu bewirken.

PZ: Und der Gesamtumfang?

Shiba: ... wäre auch ohne die Vielzahl an Waffen recht stattlich. Das Spiel selbst hat 13 Kapitel, die wiederum in über

90 Levels unterteilt sind. Außerdem gibt es fünf verschiedene Enden.

PZ: Wir umfangreich ist dabei denn der Rollenspiel-anteil ausgefallen?

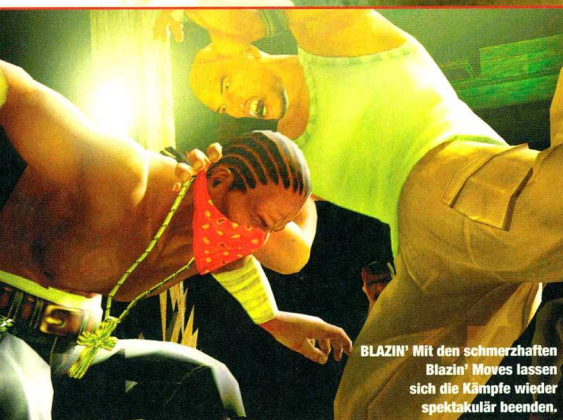
Yokoo: Zu Beginn wollten wir ein reines Action-Spiel machen. Wir wollten den Charakteren aber mehr Tiefgang geben und entschlossen uns, Rollenspiel-Elemente einfließen zu lassen. Die Autorin, die die Szenarien für *Tales of Destiny* geschrieben hat, hat auch an *Drakengard* mitgearbeitet. Und Herr Hasegawa hier hat schon mit dem Rollenspiel *Seven* Erfahrung sammeln können. Das Problem für uns war, dass wir viele Rollenspiel-Elemente natürlich nicht im gleichen Umfang wie in einem reinen Rollenspiel einbauen konnten.

PZ: Wo genau liegen denn Ihrer Meinung nach die Unterschiede?

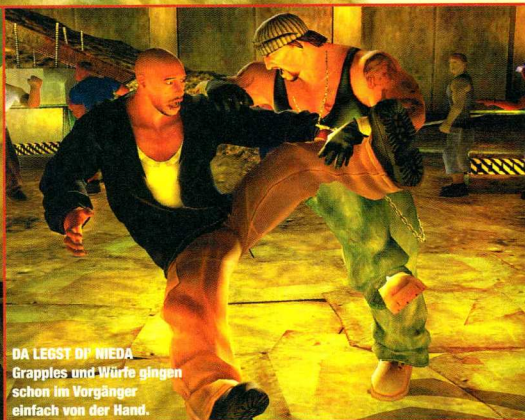
Yokoo: Nun, in einem Action-Spiel kommt es zum Beispiel auf die Fähigkeit des Spielers an, einen Bossgegner zu besiegen. Bei einem Rollenspiel hängt so ein Kampf aber auch stark von der Ausrüstung und der Kampfstrategie ab. Bei *Drakengard* haben wir versucht, beide Spielweisen zu vereinen. So kann man zum Beispiel wie in einem Rollenspiel immer wieder in bereits gespielte Gebiete zurückkehren, um sich mehr Erfahrung anzueignen oder noch bessere Ausrüstung für weitere Kämpfe zu finden.

Die Hip-Hopper
sind wieder da – und
sind diesmal **noch**
stylisher als zuvor.

Def Jam Vendetta II



BLAZIN' Mit den schmerzhaften Blazin' Moves lassen sich die Kämpfe wieder spektakulär beenden.



DA LEGST DU NIEDA Grapples und Würfe gingen schon im Vorgänger einfach von der Hand.



GENICKBRUCH Die Move-Palette der Charaktere dürfen Sie selbst mitbestimmen.



DU FLASCHE Interaktive Gegenstände dürfen Sie dem Gegner über die Rübe ziehen.

Hip-Hopper können zwei Dinge: rappen und den dicken Macker markieren. Die Künstler des Def-Jam-Labels durften bereits vor einem Jahr im Beat 'em Up *Def Jam Vendetta* beweisen, dass sie nicht nur die Klappe weit aufreißen, sondern auch ihre Fäuste sprechen lassen können. Das abgefahrene Spielprinzip, das gekonnt einfaches Wrestling-Gameplay mit einer frechen Hip-Hop-Aufmachung vermischt, kam anscheinend so gut an, dass Electronic Arts jetzt den Nachfolger ankündigt. Als Entwickler konnte man wieder die Wrestling-Spezialisten von AKI verpflichten, die *Def Jam Vendetta* mit zahlreichen Verbesserungen gehörig aufmöbeln.

DAS WHO IS WHO DES HIP-HOP

So wurde zum Beispiel die Kämpferriege aufgestockt. Insgesamt kann *Def Jam Vendetta II* mit 70 Charakteren aufwarten. Viele

davon sind natürlich wieder gestandene Hip-Hop-Größen. Unter den 35 „Gangstern“ befinden sich namhafte Künstler wie Busta Rhymes, Ludacris, Method Man, Redman, Flava Flav, Ghostface, Ice T, Joe Budden, Slick Rick und Snoop Dogg. Heiße Hip-Hop-Hasen wie Carmen Electra und Lil' Kim verwöhnen zudem das Spielerauge. Die grafische Darstellung verspricht dabei genauso eindrucksvoll wie die Kämpferriege zu werden – auch wenn das tatsächliche Spiel wohl nicht ganz die Qualität der uns vorliegenden Screenshots erreichen wird. Dafür ist schon jetzt sicher, dass der Sound wieder richtig „dick“ wird. Denn mit den Rappern hat man natürlich auch wieder deren Beats lizenziert, die dem Spieler während der Kämpfe den Gehörgang sauber blasen.

IN THE GHETTO

Mit dem Umfang der Recken wurden auch deren Move-Palet-

ten erweitert. Nun kann man fünf verschiedene Kampfstile, wie klassisches Straßenkämpfen, Kickboxen, Martial Arts, Submission und natürlich Wrestling, erlernen. Dadurch hat sich auch die Anzahl der coolen Blazin' Moves erhöht, recht harte Attacks, die einen Kampf meist sofort beenden. Wem all das immer noch nicht genügt, der darf sich allerdings auch selbst einen Wrestler erstellen und mit diesem die oben genannten Kampfstile meistern – und sogar miteinander kombinieren. Mit ebenfalls lizenzierten Klamotten von Labels wie Phat Farm, Fila, Def Jam University, Rocawear und sogar P Diddy's Marke Sean Jean können Sie Ihr Alter Ego zudem im großen Stil einkleiden. Nachdem Sie sich für Wrestler und Kampfstil entschieden haben, gehen Sie in zehn unterschiedlichen Spielmodi aufeinander los. Neben den klassischen Mann-gegen-Mann- und Tag-Team-Kämpfen

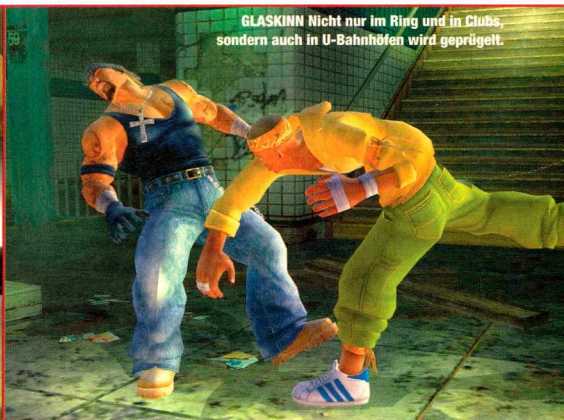
gibt es jetzt neue Modi, in denen Sie zum Beispiel die Karre des Kontrahenten zerbeulen müssen – also fast genauso wie in der echten Hip-Hop-Szene. Besonders cool wird das, wenn man in der Online-Hood zuschlägt – *Def Jam Vendetta II* ist nämlich auch online spielbar!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU DEF JAM VENDETTA II	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	AKI
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	70 Figuren
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler	Termin
1-4 (online)	Herbst 2004
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Ultra-fettes Beat 'em Up. Das ohnehin spaßige Spielprinzip wurde nochmals gehörig erweitert.“	



MARTIAL ARTS ... oder lieber Kickboxen? Diesmal dürfen Sie aus verschiedenen Kampfstile wählen.



GLASKINN Nicht nur im Ring und in Clubs, sondern auch in U-Bahnhöfen wird geprügelt.

Alias- Gewinnspiel

Lange hat's gedauert, jetzt schleicht die sexy Agentin endlich auch auf der PS2 herum und deckt große Verschwörungen auf. Der überraschend gute Lizenztitel macht *Splinter Cell* Konkurrenz und begeistert besonders Serien-Anhänger. Nun spendiert Acclaim den Fans einige echte Leckerbissen. Wer kann zu einer edlen PS2 samt Airbrush-Motiv oder einem riesigen Aufsteller schon Nein sagen? Um zu gewinnen, müssen Sie allerdings folgende Frage richtig beantworten:

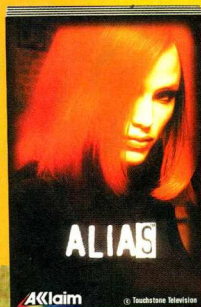
Wie heißt die Schauspielerin, die Sydney Bristow in der Serie verkörpert?

1 x 1x PlayStation 2
mit Airbrush-Motiv

3 x 3x Alias-Standee

5 x Alias-T-Shirt

5 x Alias für die PS2



ALIAS
Acclaim

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 20“ und dem Lösungswort (z. B. PZ 20 Käthe) an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 20,
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 4. Mai 2004.



ALIAS

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



Betrete eine neue Welt.

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 Versuchen unter Kontrolle behältst!



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



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



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



Challenge Everything
www.diesims.de

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

grand
theft
auto
San Andreas

PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Grand Theft Auto San Andreas 4
2 7	Splinter Cell: Pandora Tomorrow 3
3 WE	Driv3r 12
4 9	Killzone 4
5 3	Silent Hill 4: The Room 2
6 4	Resident Evil Outbreak 10
7 8	The Getaway 2 2
8 1	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 10
9 6	Hitman: Contracts 2
10 WE	Onimusha 3 7

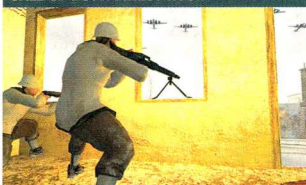
Das war ja klar: Kaum gibt es erste Infos zum neuen GTA-Spiel, schnell es auf Platz 1 der Most-Wanted-Charts. Passend zu unserem großen Vorschaubericht (mit Interview) in diesem Heft stieg auch *Driv3r* wieder hoch ein.

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.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Am PC sorgt das erste *Call of Duty* bereits jetzt für Aufregung, im Herbst kommt eine exklusive Konsolen-Version. Mehr dazu auf den News-Seiten ab Seite 6!

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**

GTA SAN ANDREAS

grand
theft
auto
San Andreas

MOST WANTED
1. PLATZ

Viel mehr außer dem Namen und dem Termin wurde zum neuen GTA bisher nicht bekannt gegeben. Rockstar Games will das Spiel erst auf der E3 im Mai präsentieren!

Hersteller: **Rockstar/Take 2**
Termin: **22. Oktober**
Genre: **Action**

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ Nummer Ihres Favoriten“ (Günstig: Schreiben Sie „PZ 37“, wenn *Metal Gear Solid 2* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ Nummer Ihres Favoriten“ (Günstig: Schreiben Sie „PZ 98“) 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:
COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Die Rechtswege ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computo AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 4. Mai 2004.

LESER-CHARTS

- 01 Castlevania
- 02 Champions of Norrath
- 03 Dark Chronicle
- 04 EyeToy: Play
- 05 Everquest Online Adventures
- 06 FIFA Football 2004
- 07 Final Fantasy X
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Ghosthunter
- 10 Gran Turismo 3
- 11 GTA III
- 12 Grand Theft Auto Vice City (dt.)
- 13 Herr d. Ringe: Rückkehr d. Königs
- 14 James Bond: Alles oder nichts
- 15 Legacy of Kain: Defiance
- 16 Mafia
- 17 Max Payne II
- 18 Medal of Honor: Frontline
- 19 Medal of Honor: Rising Sun
- 20 Metal Gear Solid 2
- 21 Need for Speed: Underground
- 22 Prince of Persia
- 23 Pro Evolution Soccer 3
- 24 Silent Hill 3
- 25 SOCOM II – U.S. Navy SEALs
- 26 Soul Calibur II
- 27 Spohn und die verfl. Mumie
- 28 Splinter Cell
- 29 Team Crime: Streets of LA
- 30 XIII

MOST WANTED

- 01 Driv3r
- 02 Final Fantasy XII
- 03 Final Fantasy XII
- 04 Firefighter F.D. 18
- 05 Gran Turismo 4
- 06 Grand Theft Auto San Andreas
- 07 Hitman: Contracts
- 08 Killzone
- 09 Kingdom Hearts 2
- 10 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 11 Onimusha 3
- 12 Onimusha Blade Warriors
- 13 Pu-Op: The Mindgate Conspiracy
- 14 Red Dead Revolver
- 15 Resident Evil: Outbreak
- 16 Shellshock: Nam '67
- 17 Silent Hill 4: The Room
- 18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 19 Syphon Filter: Omega Strain
- 20 The Getaway 2

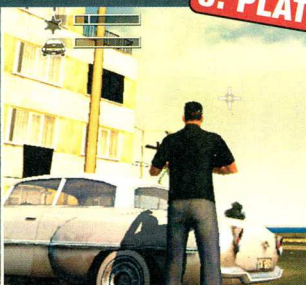
DRIV3R



Sehr erfreulich: Die erste voll spielbare Version von *Driv3r* machte deutlich, dass Reflections auf Hit-Kurs ist. Wie erwartet setzt das Spiel bereits jetzt neue Maßstäbe, was Physik und Schadensmodell angeht. Mehr dazu in unserem Vorschaubericht samt großem Entwicklerinterview mit Martin Edmondson ab Seite 26!

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

MOST WANTED
3. PLATZ



GRAN TURISMO 4



Das dauert und dauert: Das seit langer Zeit mit Spannung erwartete *Gran Turismo* erscheint in Europa nun doch nicht im Sommer, sondern erst im Herbst. Schade!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Herbst**
Genre: **Rennspiel**

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE



Zeitgleich mit der Verschiebung von *Gran Turismo 4* kündigte Sony die „spielbare Demo“ *Prologue* für Europa an. Leider wurde vorerst noch kein Preis bekannt gegeben.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Ende Mai**
Genre: **Rennspiel**

HEADHUNTER: REDEMPTION



Wir sind sehr gespannt, ob das schwedische Amuze-Team den *Headhunter*-Nachfolger wirklich im zweiten Quartal fertig bekommt. Mehr dazu hoffentlich im nächsten Heft!

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

HITMAN: CONTRACTS



In unserem exklusiven 28-Seiten-*Hitman: Contracts*-Sonderheft erfahren Sie alles Wissenswerte zum Comeback von Killer 47, der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **30. April**
Genre: **Action**

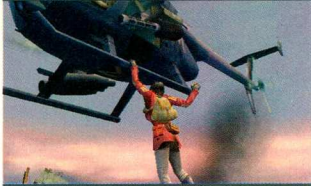
KILLZONE



Guter Fang: Vor kurzem gab Sony bekannt, dass man die *Killzone*-Entwickler Guerrilla für die Zukunft exklusiv an sich gebunden hat! Wir sind gespannt auf kommende Projekte.

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

MERCENARIES



Ein neues Spiel von Lucas Arts, bei dem es nicht um *Star Wars* oder *Indiana Jones* geht? Ja, so etwas gibt's noch! Erfahren Sie mehr darüber auf den Seiten 42 und 43!

Hersteller: **Lucas Arts**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action**

MGS 3: SNAKE EATER



Im März präsentierte Konami der Presse neues Videomaterial zu *Metal Gear Solid 3*. Grund genug, endlich mal wieder eine aktualisierte Vorschau zu drucken! (ab Seite 38)

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

ONIMUSHA 3



Darauf können Sie sich freuen: Bereits die japanische Version von *Onimusha 3* konnte bei unserem Importtest die magische 90-Prozent-Marke durchbrechen.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Ende August**
Genre: **Action-Adventure**

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Die *Onimusha*-Spiele hatten schon immer ein gutes Kampfsystem. Was lag also näher, als mit *Blade Warriors* einen darauf basierenden Beat-'em-Up-Ableger zu schaffen?

Hersteller: **Capcom**
Termin: **28. Mai**
Genre: **Beat 'em Up**

PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY



Das neue *Project Zero*, auch bekannt als *Fatal Frame II*, überzeugte im US-Importtest. Die über Ubisoft kommende deutsche PAL-Version testen wir im nächsten Heft!

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

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Midway konzentriert sich neuerdings auf weniger Titel und zieht die Qualitätsschraube an. Das wirklich vielversprechende *Psi-Ops* ist der Beweis – Vorschau ab Seite 34!

Hersteller: **Midway**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Action**

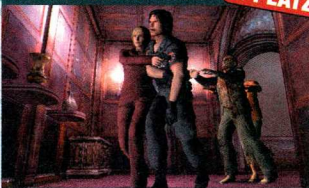
RED DEAD REVOLVER



Von Capcom bereits begraben, hat die Wildwestballerei nun mit *Rockstar* einen neuen Publisher gefunden und einige Gameplay-Veränderungen erfahren. Mehr dazu ab Seite 40!

Hersteller: **Rockstar Games/Take 2**
Termin: **30. April**
Genre: **Action**

RESIDENT EVIL OUTBREAK

MOST WANTED
6. PLATZ

Also doch nicht: Capcom gab Ende März bekannt, dass die PAL-Version von *RE Outbreak* nicht online spielbar sein wird! Das nimmt dem Spiel einiges von seinem Reiz.

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

SHELLSHOCK: NAM '67



Bevor das Guerrilla-Team nach *Killzone* nur noch für Sony arbeitet, erscheint noch sein vielversprechender Ego-Shooter *ShellShock: Nam '67* bei Eidos.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Juni**
Genre: **Action**

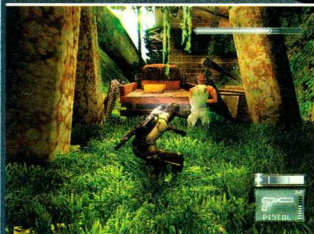
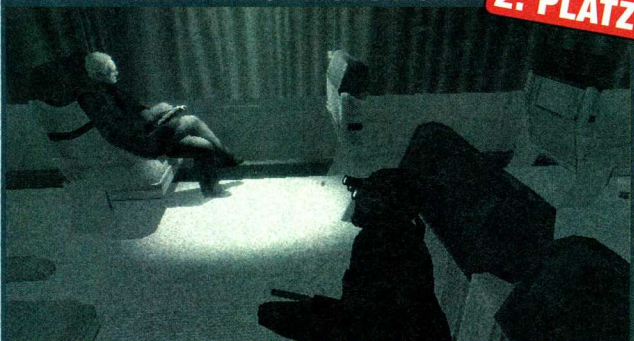
SILENT HILL 4: THE ROOM

MOST WANTED
5. PLATZ

Wir konnten bereits eine frühe Version von *Silent Hill 4* anspielen – die umfangreiche Vorschau samt Entwickler-Interview finden Sie auf den Seiten 22 bis 25!

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

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

MOST WANTED
2. PLATZ

So richtig offiziell äußern will sich Ubisoft derzeit nicht zu einem Termin für die PS2-Version von *Pandora Tomorrow* – vorerst ist das Spiel nämlich im Konsolenbereich exklusiv für die Xbox erhältlich. Wir rechnen momentan allerdings fest damit, dass Sam Fisher bis zum Juni auch auf die Sony-Konsole zurückkehren wird.

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

SPIDER-MAN 2



Mit *True Crime* hängte sich Activision an den GTA-Zug – und auch das Spiel zum zweiten *Spider-Man*-Film soll GTA-Anleihen haben. Wir sind mal gespannt, wie sich das spielt.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Anfang Juli**
Genre: **Action**

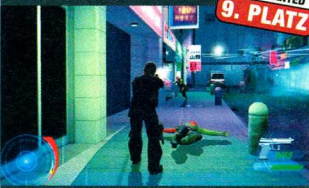
STAR WARS: BATTLEFRONT



Wenn Lucas Arts seine ambitionierten Pläne umsetzen kann, könnte dieser Online-Shooter eines DER Verkaufsargumente für den Network-Adapter werden!

Hersteller: **Lucas Arts**
Termin: **Oktober**
Genre: **Action**

SYPHON FILTER: THE ...

MOST WANTED
9. PLATZ

Einen genauen offiziellen Termin für das erste PS2-Syphon Filter, *The Omega Strain*, gibt es derzeit noch nicht, Sony rechnet für Europa aber mit einem Juni/Juli-Release.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Sommer**
Genre: **Action**

WAY OF THE SAMURAI 2



Leider hat uns die Testversion von *Way of the Samurai 2* nicht mehr rechtzeitig erreicht, im nächsten Heft gibt's aber einen ausführlichen Test. Versprochen!

Hersteller: **Capcom/Spike**
Termin: **30. April**
Genre: **Action-Adventure**

X-MEN LEGENDS



Die Zeiten, in denen Activions *X-Men*-Spiele *Street Fighter*-Klone waren, sind vorbei: Das neue *Legends* setzt nicht mehr bloß auf reine Zweikämpfe.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**



TERMINE

ZULETZT ERSCHEINEN

hack//infection (Part 1)
Genre: Rollenspiel
Wertung: 80%

Erster Teil der Offline-Serie, die ein Online-Rollenspiel simuliert.

Bad Boys II
Genre: Action
Wertung: 46%

Mai wieder eine Filmumsetzung, die keinen guten Eindruck hinterlässt.

Bass Master Fishing
Genre: Angelspiel
Wertung: 68%

Bigben Interactive vertreibt hierzu sogar einen Angel-Controller!

BDFL Manager 2004
Genre: Fußball-Manager
Wertung: 83%

Wer keinen Wert auf Grafik legt, findet hier ein gutes Managerspiel.

Conan
Genre: Action-Adventure
Wertung: 78%

TDKs Barbärenspiel ist nicht ohne Macken, aber durchaus gelungen.

Disney's Die Geistervilla
Genre: Action-Adventure
Wertung: 72%

Von TDK/Take 2 kommt dieses Spiel zum neuen Disney-Streifen.

Ein Kater macht Theater
Genre: Jump & Run
Wertung: 54%

Diesen Titel zum Film mit Mike Myers hätte es nicht unbedingt gebraucht.

Forbidden Siren
Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%

Bei diesem Horror-Abenteuer sehen Sie durch die Augen von Zombies.

Ghost Recon Jungle Storm
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 62%

Lesen Sie hierzu unseren Vergleichstest mit *SOCOM II* ab S. 84!

Glass Rose
Genre: Adventure
Wertung: 55%

Wenn das moderne Adventure so aussieht, ist das Genre zu Recht tot.

Lethal Skies II
Genre: Action
Wertung: 75%

Merklich verbesserte Neuauflage von Sammys Action-Flug-simulation.

Mega Man X7
Genre: Jump & Run/Action
Wertung: 56%

Mega Man X7 ist trotz zeitgemäßer Technik schwächer als gewohnt.

MTX Mototrax
Genre: Rennspiel
Wertung: 85%

Wenn Sie ein Motocross-Spieler probieren wollen, sollte es dieses sein!

MX Unleashed
Genre: Rennspiel
Wertung: 79%

Im Vergleich mit *Mototrax* kann *MX Unleashed* nicht ganz mithalten.

Nightshade
Genre: Action
Wertung: 67%

Der Nachfolger von Segas *Shinobi*-Neuauflage ist ziemlich trist ausgefallen.

Outlaw Volleyball
Genre: Sportspiel
Wertung: 65%

Auf der Xbox war dieses Spiel ein Hit, die PS2-Version ist nicht so toll.

R: Racing
Genre: Rennspiel
Wertung: 70%

Nicht Fisch, nicht Fleisch: Dieser Racer macht niemandem glücklich.

R-Type Final
Genre: Shoot 'em Up
Wertung: 80%

Klassische Ballerspiele sind heutzutage rar – für Genre-Fans ein Muss!

Rainbow Six 3
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 86%

Auch die PS2-Version von Ubisofts Taktik-Ballerei kann begeistern.

Risiko: Die Welterschafft
Genre: Strategie
Wertung: 76%

Kein schlechter Titel, doch wer würde nicht das Brettspiel vorziehen?

Scooby-Doo! Fluch ...
Genre: Action
Wertung: 78%

... der Folianten. Ein ganz nettes Spiel zum zweiten *Scooby-Doo*-Kinofilm.

SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Genre: Action
Wertung: 85% (online)

Diesen Monat stellt sich *SOCOM II* auch online dem PLAYZONE-Härtestest.

Spawn: Armageddon
Genre: Action
Wertung: 67%

Solch einen mittelmaßigen *Devil May Cry*-Klon hat wirspannend verdient!

Spy Hunter 2
Genre: Action
Wertung: 63%

Auch der zweite Teil von Midways Klassiker-Revival unterhält nur kurz.

Star Trek ...
Genre: Action
Wertung: – %

... *Shattered Universe* lag bis Redaktionsschluss nicht als PAL-Version vor.

Super Farm
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 62% (Multi)

Ungewöhnliches Action-Spiel, bei dem auf dem Bauernhof die Post abgeht.

Tak und die Macht ...
Genre: Shoot 'em Up
Wertung: 80%

... des *JuJu*. Detailverliebtes Jump&Run-Abenteuer für jüngere Spieler.

This is Football 2004
Genre: Fußball
Wertung: 70% (Multiplayer)

Mit dem diesjährigen TIF verliert Sony den Anschluss an die Spitze.

World of Outlaws
Genre: Rennspiel
Wertung: 70% (Multiplayer)

Dank Bigben kommt die obscure Rennserie-Ümsetzung auch zu uns.

World War Zero
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 75%

Was gutes von Microdots? Diese Überraschung testen wir auf Seite 74!

APRIL

Alien	Action-Adventure	8. April
All-Star Baseball 2005	Sportspiel	28. April
Champions of Norrath	Online-Rollenspiel	29. April
Dragon's Lair 3D	Jump & Run	9. April
Fallout: Brotherhood of Steel	Action-Rollenspiel	16. April
Fight Night 2004	Boxen	30. April
Firefighter F.D. 18	Action	23. April
Goblin Commander	Strategie	23. April
Hitman: Contracts	Action	30. April
Hyper Street Fighter II	Beat 'em Up	30. April
Knights of the Temple	Action-Adventure	30. April
Project Zero II	Action-Adventure	29. April
Red Dead Revolver	Action	30. April
Riding Spirits II	Rennspiel	30. April
Rise to Honour	Action	7. April
Serious Sam: Next Encounter	Ego-Shooter	16. April
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat 'em Up	16. April
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	30. April

MAI

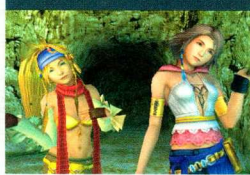
Akte X: Resist or Serve	Action-Adventure	21. Mai
Cy Girls	Action	7. Mai
Deadly Skies	Action	14. Mai
Gran Turismo 4 Prologue	Rennspiel	Ende Mai
Onimusha Blade Warriors	Beat 'em Up	28. Mai
Syberia 2	Adventure	6. Mai
Transformers	Action	6. Mai
UEFA Euro 2004	Fußball	7. Mai
Van Helsing	Action-Adventure	14. Mai

2004

.hack Vol. 2	Rollenspiel	17. Juni
100 Bullets	Nicht bekannt	4. Quartal
Adiboo & die Jagd ...	Geschicklichkeit	3. Quartal
Area 51	Ego-Shooter	4. Quartal
Call of Duty: Finest Hour	Action	Herbst
Cold Winter	Action	4. Quartal
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	4. Juni
Crimson Tears	Action	Sommer
Driv3r	Rennspiel	1. Juni
Fahrenheit	Action-Adventure	4. Quartal
Fight Club	Action-Adventure	4. Quartal
Ghostmaster	Strategie	2004
Gradius V	Shoot 'em Up	3. Quartal
Gran Turismo 4	Rennspiel	Herbst
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	22. Oktober
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	2. Quartal
IndyCar Series 2005	Rennspiel	Sommer
Juiced	Rennspiel	4. Quartal
Killzone	Ego-Shooter	2004
Kokkabonga	Musikspiel	September
Legends of Wrestling 3	Wrestling	September
Leisure Suit Larry: Magna ...	Adventure	3. Quartal
Mashed	Rennspiel	Sommer
McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Mercenaries	Action	4. Quartal
Metel Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
Monster Hunter	Action	2005
MTV Music Generator 3	Musikspiel	25. Juni
Nanobreaker	Action	Ende 2004
NARC	Action-Adventure	4. Quartal
Noe Contra	Action	Ende 2004
Obscure	Action-Adventure	17. Juni
Onimusha 3	Action-Adventure	Ende August
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action-Adventure	3. Quartal
Red Ninja	Action	4. Quartal
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	September
Savage Skies	Action	26. Juni
Schumacher Kart World Tour	Rennspiel	23. Juli
Shadow of Rome	Action	Ende 2004
ShellShock: Nam '67	Action	Juni
Shrek 2	Action-Adventure	Ende Juni
Silent Hill 4: The Room	Action-Adventure	September
SingStar	Musikspiel	September
Spider-Man 2	Action	Anfang Juli
Splitter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2. Quartal
StarCraft: Ghost	Action	2004
Star Wars: Battlefront	Action	Oktober
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Sommer
The Bard's Tale	Rollenspiel	4. Quartal
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	Oktober
The Red Star	Action	4. Quartal
World Championship Pool	Pool-Simulation	29. Juni
World Championship Snooker	Snooker	Sommer
WWX Rumble Rose	Wrestling	Ende 2004
X-Men Legends	Action	Herbst

DIE BESTEN SPIELE

VERKAUFS-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Final Fantasy X-2
2	Need for Speed: Underground
3	NEU James Bond 007: Alles oder nichts
4	Grand Theft Auto Vice City dt.
5	FIFA Football 2004
6	NEU Ghost Recon: Jungle Storm
7	Baldur's Gate: Dark Alliance II
8	EyeToy Play (mit Kamera)
9	WE Die Sims
10	NEU SOCOM II: U.S. Navy SEALs

EA dominiert wieder einmal die Verkaufscharts. Selbst die Nummer Eins *Final Fantasy X-2* wird von ihnen in Deutschland vertrieben. Mit *Die Sims* (Platinum) kehrte zudem noch ein EA-Spiel zurück.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	XIII
2	Final Fantasy X
3	WE Pro Evolution Soccer 3
4	Need for Speed: Underground
5	Grand Theft Auto Vice City dt.
6	Prince of Persia: The Sands of Time
7	WE Metal Gear Solid 2: Sony of Liberty
8	NEU D. H. d. R.: Die Rückkehr des Königs
9	3 Medal of Honor: Rising Sun
10	NEU Legacy of Kain: Defiance

Der große Überraschungssieger dieses Monats ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII*, der sich unerwartet an die Spitze der Leser-Charts setzen konnte. Ein starkes Comeback schaffte *Pro Evo Soccer 3*.

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

STRATEGIE/DENKSPIELE



RING OF RED

Unter den wenigen Strategiespielen für die PS2 immer noch eines der besten!

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



R: RACING

Namcos *Gran Turismo*-Rivale verpasste den Anschluss an die Spitzengruppe.

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	89%
Midnight Club II	Take 2	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed: Underground	EA	86%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



AMPLITUDE

Der Nachfolger von *Frequency* ist unsere Musikspiel-Referenz.

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	Eidos/Fresh Games	75%
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	75%
EyeToy Groove	Sony	72%
EyeToy Play	Sony	-

KAMPFSPORT



HYPER STREET FIGHTER II

Diese günstige Compilation beinhaltet alle Episoden des Kultprüglers *SF II*.

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%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	78%

WRESTLING

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

ABENTEUER



FORBIDDEN SIREN

Einmal durch die Augen eines Zombies sehen: Ernst zu nehmende Konkurrenz für die *Silent Hill*-Reihe!

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



CHAMPIONS OF NORRATH

Mit *Champions of Norrath* liefert Ubisoft das bessere *Baldur's Gate* ab: mit Vierspielermodus und Network Gaming!

ROLLENSPIELE (RUNDENBASISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square Enix	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Grandia II	Ubisoft	83%
Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	78%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions of Norrath	Ubisoft	90%
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%

ACTION



R-TYPE FINAL

Die technisch durchaus zeitgemäße Neuauflage des Shoot-'em-Up-Klassikers ist für Genre-Fans ein Muss.

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



BDFL MANAGER 2004

Das diesjährige Update von Codemasters Fußball-Manager ist trotz veralteter Optik empfehlenswert (Wertung: 83%).

FUßBALL

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

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%

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%
FreeStyle	EA	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%

DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Michael Pruchnicki, 26

Du hast am 1. April Geburtstag – soll das ein Witz sein?

Würde ich diese ständigen blöden Kommentare dazu auf mich nehmen, wenn's nicht wahr wäre?

Wie lange bist du schon bei PLAYZONE? Ich hab schon an der so genannten „Nullnummer“ mitgeschrieben, bevor es das Heft regulär am Kiosk gab. Das war im Sommer 1998.

Dein absolutes Lieblingsspiel? *Virtua Fighter 3tb*, am besten als Arcade-Original – weil es einfach perfekt ist.

Du hast über 1.000 CDs – wer kaufst denn heute noch Musik? Jeder, der die Künstler unterstützen will.

Was sammelst du sonst noch? Elche

Was wolltest du den Lesern schon immer mal sagen? Bombardiert Ubisoft mit Anfragen nach der PS2-Version von *Harvest Moon*! Wäre doch ein Witz, wenn das Teil hier nie erscheinen würde.

Seit dem 1. April 1978 macht Michael die Welt unsicher. Nach ersten Kontakten mit Videospielen in der Form von *Pong* folgte recht bald der legendäre C64. Der Commodore Amiga und diverse PCs konnten Michael in den Folgejahren nicht davon abhalten, zum Konsolen-Freak zu werden. Anfangen beim Sega Master System über das Super Nintendo erreichte seine Spielebegeisterung mit dem Kauf eines aus Japan importierten Sega Saturn eine neue Stufe – *Virtua Fighter* musste einfach ins Haus! Außer dieser Kampfsport-Reihe favorisiert Michael heute noch klassische PC-Rollenspiele wie *Ultima VII* und *Wizardry VII*. Abgesehen von Sportspielen und Online-RPGs ist er aber an sich für so ziemlich alles zu begeistern – besonders, wenn Kühe darin vorkommen!

VIRTUA FIGHTER 3 als Arcade-Gerät.



HANS IPPISCH

33. REDAKTIONSDIREKTOR
Spielt zurzeit:
Hitman: Contracts

... freut sich auf die E3 im Mai, denn spätestens ab diesem Zeitpunkt überschlagen sich die Publisher mit Infos zu Spielen, von denen man bis heute noch gar nichts weiß.



MAIK BÜTEFÜR

26. Redakteur
Spielt zurzeit:
Böse Ego-Shooter auf dem PC

... konnte der Hochzeit seines Bruders leider nicht beiwohnen, gratuliert Frank und Christina auf diesem Wege aber ganz herzlich und wünscht den beiden viel Glück!



HEINRICH LENHARDT

38. Nordamerika-Korrespondent
Spielt zurzeit:
Champions of Norrath

... erfährt zurzeit die Nachteile der Eishockey-Begeisterung in Vancouver. Selbst gegen Gurken wie Nashville sind Canucks-Karten nur noch über Ebay zu kriegen.



MATTHIAS SCHÖFFEL

38. Designer
Spielt zurzeit:
Beyond Good & Evil

... verpasst sonntags nie „Dittsche – Das wirklich wahre Leben“ mit Olli Dittrich, Jon Flemming Olsen als Ingo und Franz Jarnach als Schildkröte (WDR/22.30 Uhr).



MICHAEL PRUCHNICKI

26. Leitender Redakteur
Spielt zurzeit:
Harvest Moon (GameCube)

... hofft, dass er seinen 14 Jahre alten Wagen noch loskriegt, um sich endlich ein Auto mit Luxusfeatures wie Servolenkung und elektrischen Fensterhebern zu gönnen.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

21. Freier Mitarbeiter
Spielt zurzeit:
Katamari Damashi

... zieht es nun doch an die Uni. Der PLAYZONE bleibt er während des Studiums aber als freier Mitarbeiter erhalten – einer muss die Kollegen ja weiterhin nerven.



ROBERT HELLER

23. DVD-Redakteur
Spielt zurzeit:
Fight Night 2004

... hat neulich in einer alten Sporthalle Muhammad Ali und Lennox Lewis getroffen – und beide aus einer Laune heraus wiederwöchentlich geprügelt.



STEFANIE SÄMANN

24. Junior Designer
Spielt zurzeit:
Beyond Good & Evil

... macht trotz kühler Nächte ihren Garten zum Schlafsack-Testcenter und versucht schon mal, sich auf den nächsten Urlaub in „Eisigen Höhen“ vorzubereiten.



WOLFGANG FISCHER

32. Leitender Redakteur
Spielt zurzeit:
Hitman: Contracts

... zockt momentan am laufenden Band *Hitman: Contracts* und überlegt ernsthaft, ob er nicht eine Umschulung zum Auftragskiller machen soll.



NICO LINDNER

27. Redakteur
Spielt zurzeit:
Fallout: Brotherhood of Steel

... sah und hörte vor kurzem wieder die Gruppe Miles, Lieblingsband seiner Wohngemeinschaft, diesmal in der Nürnberger Disko „Rakete“. Gigantisch!



STEFANIE SCHETTER

25. DVD-Redakteurin
Spielt zurzeit:
Dancing Stage MegaMix

... schüttelt den Kopf über die Schikane um ihr US-Visum. Immerhin braucht man fürs Konsulat nur eine durchsichtige Aktenmappe, keine durchsichtigen Klamotten.



DAVID MOLA

22. Azubi Mediendesigner
Spielt zurzeit:
Pro Evolution Soccer 3

... ist heilfrohd, dass die Formel-1-Saison wieder angefangen hat. Er steht nun am Wochenende schon um 3 Uhr auf, um jedes Rennen live zu sehen. Forza Ferrari!

DIE ICONS



Spielt mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stampel.



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



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

Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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



TESTÜBERSICHT

VORSCHAU DES MONATS: HITMAN: CONTRACTS

Einen richtigen Megahit haben wir diesen Monat nicht im Test, daher haben wir diesmal kein Spiel des Monats bestimmt. Noch nicht zum Test freigegeben, aber ein heißer Kandidat auf den Titel "Spiel des Monats Mai" ist dazu auf jeden Fall *Hitman: Contracts*. Mehr dazu erfahren Sie in dem 28-seitigen Sonderheft, das dieser PLAYZONE kostenlos beiliegt!



ALIAS



Grafisch ist Acclaim die Umsetzung des TV-Serienvorbilds leider nicht ganz gelungen. Aber bekanntlich zählt nicht alleine die Optik – neben zahlreichen Attacken bieten auch die Missionen der fischen Lady einiges an Spielspaß.

TEST AB SEITE 78

Hersteller: Acclaim

Termin: April 2004 Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
74%	81%	—%	80%

DISNEYS DIE GEISTERVILLA



Mit einer heiligen Laterne verjagen Sie in der einer alten Villa böse Geister. Interessante Rätsel und Hüpfelagen werden durch Grafikfehler und Probleme mit der Framerate getrübt, die Gegner sind außerdem wenig abwechslungsreich.

Hersteller: TDK/ Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
69%	71%	—%	72%

EIN KATER MACHT THEATER



Das Jump & Run zum bald anlaufernden Kinofilm bietet solide Kost, bleibt technisch jedoch hinter den Möglichkeiten der Konsole zurück – und eigentlich braucht es niemand. Für jüngere Zocker durchaus in Ordnung, aufgrund zahlreicher Alternativen aber eher überflüssig.

Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
54%	63%	—%	54%

GLASS ROSE



Mit einem japanischen Popstar als Zugpferd werden hier Dimensionsreisen, Mordfälle, Liebesdramen, Psi-Kräfte und viel langatmiges Geplänkel zu einem öden Point&-Click-Adventure verpackt. Lokalisiert ist das Spiel auch nicht, dafür aber immerhin billig.

Hersteller: Capcom

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
72%	30%	—%	55%

SCOOBY-DOO! ...



... Fluch der Follanten. Kinderrechtes Jump & Run rund um den Comic-Hund Scooby-Doo und sein Herrchen Shaggy, Verkleidungs- und Geschicklichkeitseinlagen. Inklusive. Grafisch weniger aufregend – Freunde des tollpatschigen Duos haben aber ihren Spaß.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
75%	73%	—%	78%



BAD BOYS II



Billige Präsentation, billiges Gameplay. An bestimmten Punkten können Sie sich hinter Gegenständen verstecken. Ihre Aufgabe ist es, von Punkt zu Punkt zu rennen und Gegner umzunieten. Das ist so langweilig, wie es sich anhört, und nur etwas für Hardcore-Fans des Films!

Hersteller: Empire

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
42%	52%	—%	46%

FIREFIGHTER F.D. 18



„Ich will Feuerwehrmann werden!“ – wenn auch Sie schon immer dem kleinen Drachen Grisu nachgeifert haben, dürfte Konamis *Firefighter F.D. 18* genau das richtige Spiel für Sie sein. Erwarten Sie aber auf Dauer nicht zu viel Abwechslung!

TEST AB SEITE 94

Hersteller: Konami

Termin: 23. April Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	82%	—%	71%

GHOST RECON JUNGLE STORM



Tom Clancys Geister treten im wahren Sinne des Wortes auf der Stelle. Die rückständige Technik und die mangelhafte künstliche Intelligenz lassen Ubisofts Taktik-Shooter im direkten Vergleich weit hinter Sonys *SOCOM II* zurückfallen.

TEST AUF SEITE 85

Hersteller: Ubisoft

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
54%	74%	67%	62%

LETHAL SKIES II



Der Nachfolger von Sammys *Ace Combat*-Konkurrenten bietet zwar prinzipiell nichts Neues, wurde aber in vielen Details und nicht zuletzt in puncto Präsentation merklich verbessert. Für Fans von actionorientierten Flugsimulationen ist das Spiel durchaus einen Blick wert.

Hersteller: Bigben Interactive/Sammy

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	74%	70%	75%

MEGA MAN X7



Die Welten des neuesten *Mega Man*-Ablegers sind in der Gestaltung zwar recht abwechslungsreich, aber leider völlig unspektakulär. Zudem büßt der Titel in der dritten Dimension viel von seinem Charme ein. Da hilft es auch nichts, dass man sich mit drei Figuren ins Abenteuer stürzen darf.

Hersteller: Capcom

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	46%	—%	56%

NIGHTSHADE



Der Shinobi-Nachfolger enttäuscht mit schwacher Flimmer-Grafik und stupidem Gameplay. Die hektische Kamera trägt ebenfalls nicht gerade zur Steigerung des Spielspaßes bei. Fans des Vorgängers können einen Blick riskieren, sollten aber keine allzu großen Neuerungen erwarten.

Hersteller: Sega

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	63%	—%	67%

RAINBOW SIX 3



Die Umsetzung von der Xbox ist zwar nicht perfekt, aber auf jeden Fall ziemlich gelungen: Das Spiel mit der höchsten Wertung in dieser PLAYZONE-Ausgabe ist daher Ubisofts neueste Tom-Clancy-Versorgung *Rainbow Six 3*.

TEST AUF SEITE 62

Hersteller: Ubisoft

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	86%	85%	86%

SOCOM II



Nachdem wir im letzten Monat den Einzelspielermodus unter die Lupe genommen haben, steht diesen Monat der Online-Test an. Zahlreiche neue Maps und Spielmodi machen den Nachfolger zum erfolgreichsten Online-Spiel der PS2 noch besser!

TEST AUF SEITE 84

Hersteller: Sony

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	86%	86%	77%

SUPER FARM



Prügeln Sie sich mit Schaufel, Kuhfladen und allem, was der Bauernhof noch so herzugeben hat. Alleine ist das ziemlich öde, der Mehrspielermodus macht jedoch zumindest kurzzeitig Spaß. Als nettes Partygame zum günstigen Preis einen Blick wert.

Hersteller: Bigben Interactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	67%	62%	52%

THE SUFFERING



Ob Midways umstrittenes Splatter-Spiel *The Suffering* auch in Deutschland erscheint, ist derzeit nach wie vor unklar. Für alle Interessenten haben wir uns auf jeden Fall schon mal die US-Version genau angeschaut.

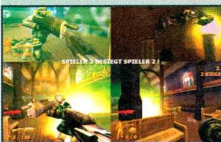
TEST AB SEITE 106

Hersteller: Midway

Termin: Nicht bekannt Preis: Nicht bek.

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	72%	—%	77%

WORLD WAR ZERO



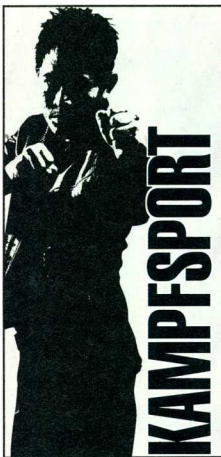
Ordentlicher Ego-Shooter mit fiktivem Weltkriegsszenario, der spektakulär beginnt, dann jedoch ein wenig abflacht. Der gelungene Mehrspielermodus sorgt dafür, dass man sich durchaus länger mit diesem Titel beschäftigen kann.

TEST AUF SEITE 74

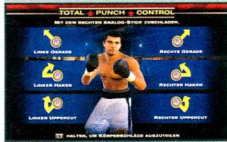
Hersteller: Microdis

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
70%	75%	75%	73%



FIGHT NIGHT 2004



Mit dem diesjährigen Boxspiel schafft Electronic Arts überraschend einen klaren Knock-out-Sieg über die Konkurrenz. Ein ausgefeiltes neues Steuerungssystem und die EA-gewohnt starke Präsentation machen *Fight Night* zum Hit.

TEST AB SEITE 70

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 30. April Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	78%	85%	83%

TEENAGE MUTANT ...



... *Ninja Turtles*. Die Kampfkröten sind wieder da, diesmal in Form eines Beat 'em Ups für einen bis zwei Spieler. Selbst zu zweit macht das eintönige Verprügeln der Foot-Soldaten nur kurze Zeit Spaß, denn dem Spiel fehlt es extrem an Anspruch und Abwechslung.

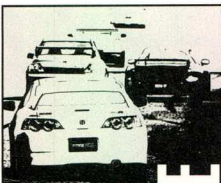
Hersteller: Konami

Termin: 16. April Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
73%	66%	66%	59%

RENNSPIELE



MTX MOTOTRAX



Furiöser Einstand: Mit dem technisch blitzsauberen *MTX Mototrax* gelingt Activision auf Anhieb der Sprung an die Tabellenspitze der PS2-Motocross-Liga. Besondere Erwähnung verdient zudem der exzellente Soundtrack.

TEST AUF SEITE 82

Hersteller: Activision

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
77%	83%	77%	85%

WORLD OF OUTLAWS ...



... *Sprint Cars*. Mit mächtigen Spoilern ausgestattete Mini-Buggys rasen auf Schlammstrecken immer im Kreis herum. Das ist hierzulande recht unpopulär und als Spiel leider sehr langweilig. Wer gerne viel driftet und schwindelfrei ist, sollte den *Sprint Cars* dennoch eine Chance geben.

Hersteller: Bigben Interactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 15,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
72%	63%	—%	70%



BASS MASTER FISHING



Bigben Interactive präsentiert ein Angelspiel für Geduldige, die an diversen Orten und mit unterschiedlichen Ködern auf Fischfang gehen. Präsentationstechnik eher blass, ist *Bass Master Fishing* durch den Entspannungseffekt dennoch eine gewisse Zeit unterhaltsam.

Hersteller: Bigben Interactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
63%	55%	—%	68%

OUTLAW VOLLEYBALL



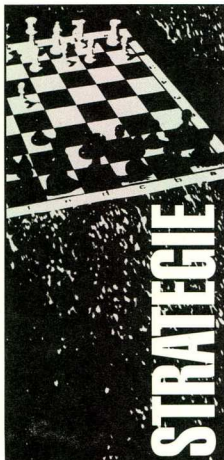
Prügeln, Posen, Schmetterbälle – *Outlaw Volleyball* beinhaltet coole Charaktere und witzige Tutorials, ist dank überflüssiger Einlagen aber als PS2-Umsetzung fast ungenießbar. Spielen Sie lieber die sehr gute Xbox-Version, die bereitet weit weniger Kopfschmerzen.

Hersteller: TDK Mediactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
63%	55%	65%	65%



STRATEGIE

GOBLIN COMMANDER



Der actionlastige Echtzeit-Strategie-Ansatz funktioniert dank der eigens für Joypads entwickelten Steuerung sehr gut. Besonders Neulinge werden ihren Spaß haben. Der Multiplayer-Modus sorgt zudem für Langzeitmotivation.

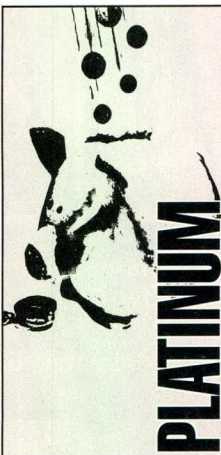
TEST AUF SEITE 90

Hersteller: Bigben Interactive

Termin: 23. April Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
72%	75%	78%	76%



PLATINUM

DER HERR DER RINGE I



Das biedere Action-Adventure erzählt die Ereignisse des ersten Trilogiebandes aus der Sicht von Frodo, Aragorn und Gandalf. Dabei enttäuschen uninspirierte Rätsel und Kämpfe in dürrer Nebel-Grafik. Fans greifen lieber zu den Action-Hits von Electronic Arts!

Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
60%	71%	—%	57%

HULK



Wer den Hollywood-Hype um den grünen Giganten verpasst hat, kann jetzt für schlappe 30 Euro „zuschlagen“. Aufgelockert wird die brachiale Action durch kurzweilige Schleichpassagen, die der Spieler in der menschlichen Gestalt von Hulk bestehen muss.

Hersteller: Vivendi

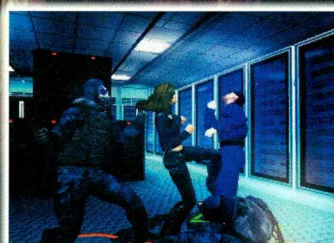
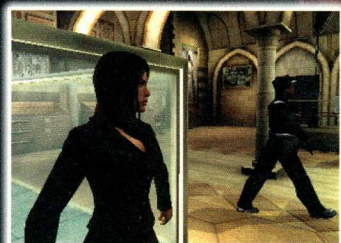
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
78%	75%	—%	70%



- DAS SPIEL ZUR SERIE -



**Basiert auf der Original-Story von den Autoren der preisgekrönten
Top-Agenten-Serie mit Jennifer Garner.**

Erhältlich ab 8. April 2004 und ab Sommer für PC

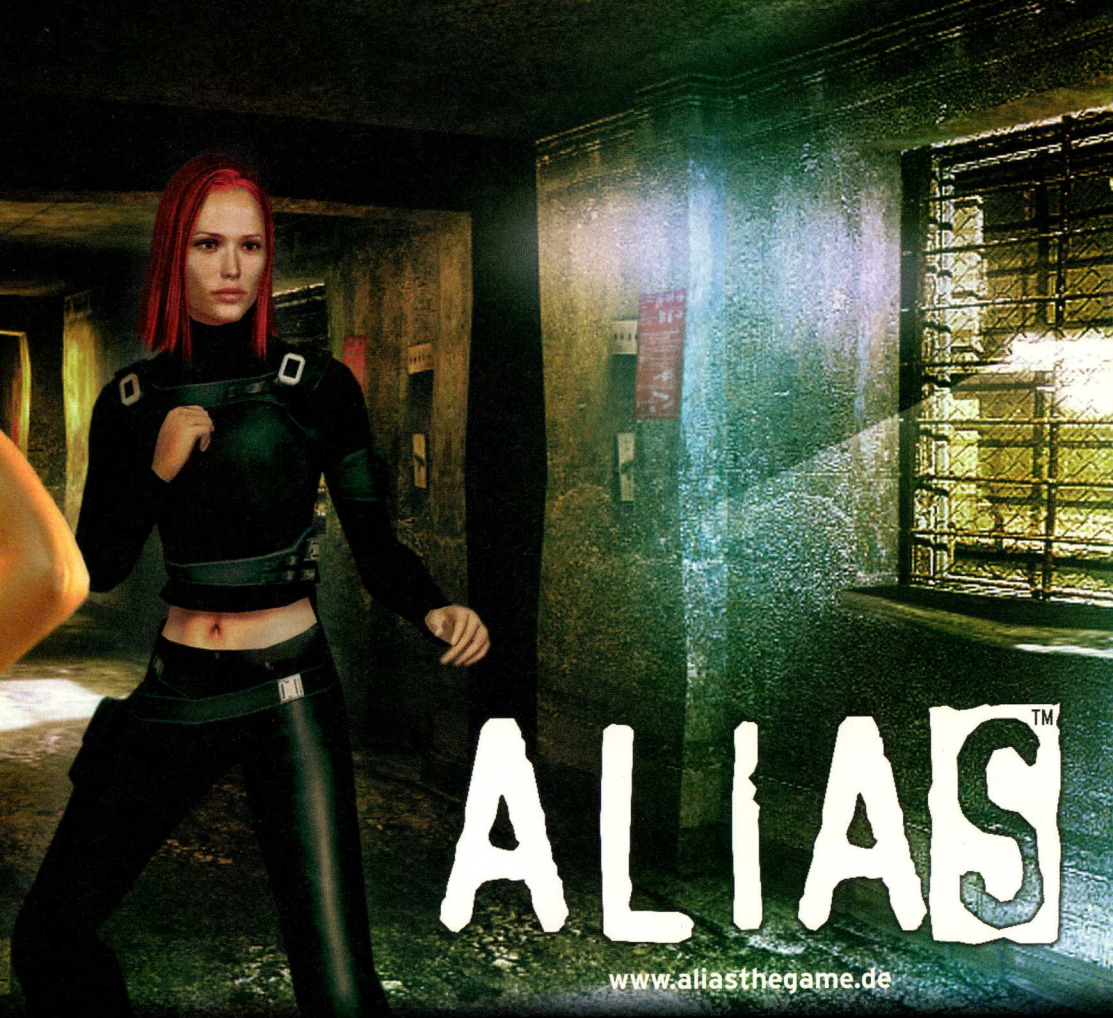
PlayStation 2

XBOX

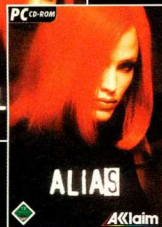
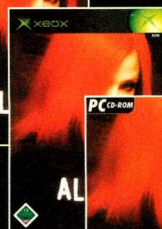
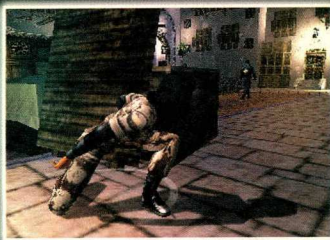
PC
CD-ROM

Touchstone Television

BUENA
VISTA
INTERACTIVE



www.aliasthegame.de

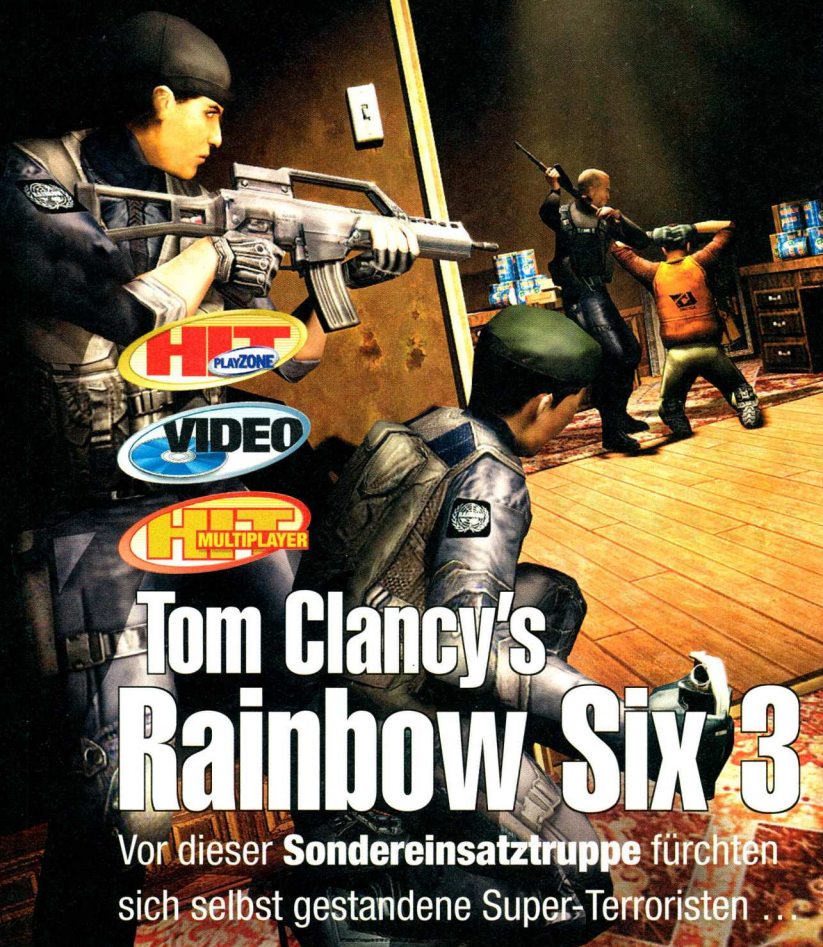


Für Geheimagentin Sydney Bristow ist das Leben das tödlichste aller Spiele -
pausenlose Infiltration, Spionage und Action. Stell Dich dem Nervenkitzel ihrer
neuesten Mission - stets gegen die Uhr, unter Druck und immer im Fadenkreuz.

Entdecke die Geheimnisse einer der größten TV-Sensationen!

ACCLAIM

www.ACCLAIM.de



HIT PLAYZONE

VIDEO

HIT MULTIPLAYER

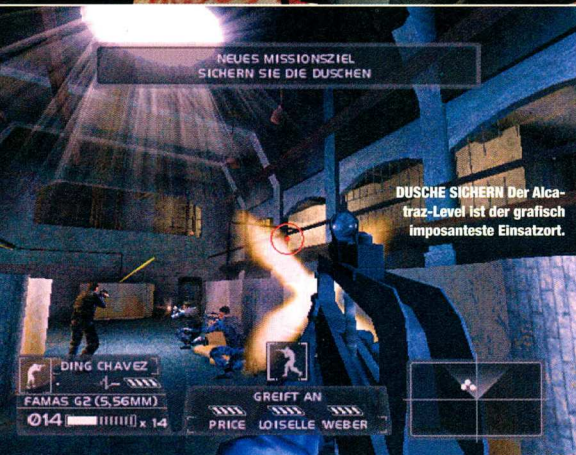
Tom Clancy's Rainbow Six 3

Vor dieser **Sondereinsatztruppe** fürchten
sich selbst gestandene Super-Terroristen ...

Nach bevor der zweite Teil von *Splinter Cell* auf der PlayStation 2 erscheint, bedient Ubisoft die Spieler mit einem weiteren Titel aus der Tom-Clancy-Reihe. Bei *Rainbow Six 3* handelt es sich um einen äußerst realistischen Ego-Shooter, bei dem der Spieler Ding Chavez, den Anführer einer weltweit operierenden Anti-Terror-Truppe, steuert. Ziel ist es, mit seiner vierköpfigen Einsatztruppe in 15 abwechslungsreichen Missionen einer mysteriösen Terrorgruppe das Handwerk zu legen.

REALISMUS PUR

Die Missionen bei *Rainbow Six 3* sind so aufgebaut, dass Sie zusammen mit Ihren Teammitgliedern verschiedene Einrichtungen infiltrieren, die Terroristen ausschalten und letztendlich einzelne Geiseln retten oder Bomben entschärfen. Genau wie beim bekannten Kollegen *Splinter Cell* legen die Entwickler dabei viel Wert auf Realismus. Einfach rücksichtslos durch die Einsatzgebiete rennen und wild auf Feinde schießen, ist keine gute Idee, da man sonst sehr schnell im Kugelhagel der Gegner endet. Vielmehr müssen Sie langsam und vor allem taktisch vorgehen: Nur wenn Sie kontrolliert Raum für Raum einnehmen und Ihre Truppe geschickt in Stellung bringen, werden Sie Erfolg haben. Für diesen Zweck können Sie Ihren Teammitgliedern knapp 90 verschiedene Befehle erteilen, alleine 16 da-



GENIAL Viele Lichteffekte gehören zum Besten, was die PlayStation 2 zu bieten hat.

INFO TEAMSTEUERUNG

Die richtige Kommunikation ist überlebenswichtig

Hier listen wir Ihnen die wichtigsten Befehle auf, die Sie Ihren Kollegen erteilen können. Die Befehle können entweder per Headset (auf Deutsch) oder per Controller erteilt werden.

„Formieren“

Ihr Team folgt Ihnen bedingungslos und schießt eigenständig auf Feinde.

„Bewegen“

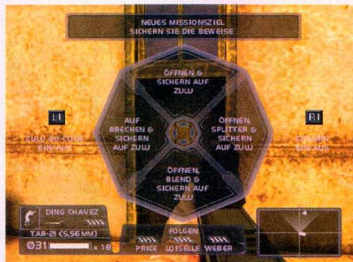
Hiermit Befehlen Sie Ihre Kollegen zu dem Ort, auf den Ihr Zielkreuz gerade gerichtet ist.

„Sprengen und Sichern“

Die Tür wird mit C4-Sprengstoff aufgesprengt und die Teammitglieder stürmen anschließend den Raum. Terroristen, die nahe der Tür stehen, werden von der Explosion sofort unschädlich gemacht. Achtung: Auch Geiseln könnten unter den Opfern sein!

„Öffnen, Blend und Sichern“

Erst öffnen die Kollegen die Tür, dann schleißeln sie eine Blendgranate in den Raum und stürmen ihn



AUSWAHLSCREEN Hier stehen alle Befehle zur Auswahl.

anschließend. Die Gegner sind für einige Sekunden geblendet und deswegen leichte Opfer.

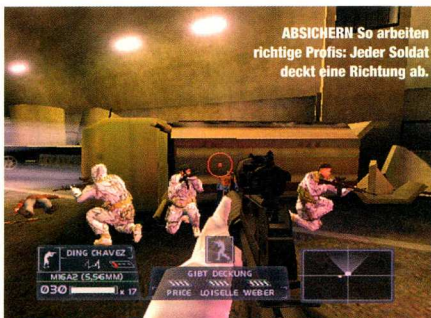
„Zulu-Go-Code“

Der Zulu-Go-Code kann an fast jeden Befehl drangehängt werden. Dadurch warten die Kollegen mit der Ausführung des Befehls, bis Sie ihnen ein erneutes Zeichen geben. Sehr sinnvoll beim Stürmen von Räumen von zwei Seiten.

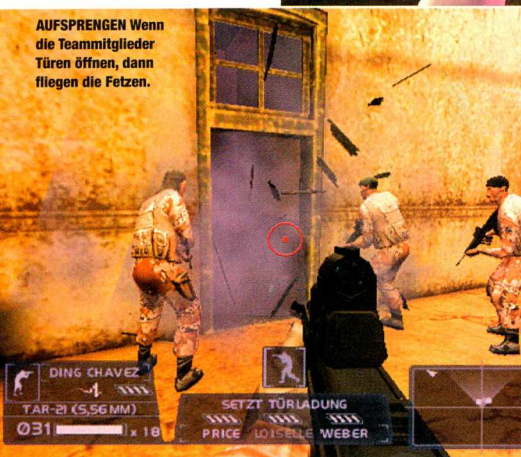
von sind für das Eindringen in verschlossene Räume bestimmt. Verteilt werden die Kommandos entweder per Controller oder über das optionalen Headset. Obwohl die deutsche Sprachsteuerung technisch sehr gut funktioniert, ist sie nicht immer die optimale Lösung: Im Vergleich zum Befehligen per Controller dauert es teilweise einfach zu lange, bis man seinem Team die entsprechenden Instruktionen gegeben hat. Bis man beispielsweise ein „Öffnen, Blend und Sichern auf Zulu“ über die Lippen bringt, vergeht relativ viel Zeit. Kürzere Befehle wären hier sicherlich sinnvoll gewesen.

SCHLAUE KOLLEGEN – GEWIEFTE FEINDE

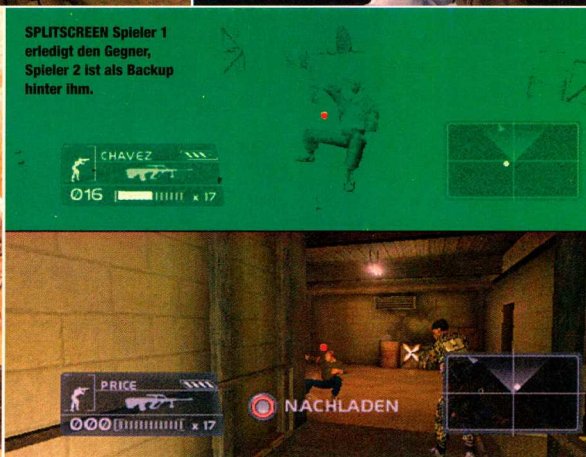
Damit das realistische und teambasierte Spielprinzip bei Rainbow Six 3 funktioniert, müssen die computergesteuerten Teammitglieder natürlich über eine angemessene künstliche Intelligenz verfügen. Hier haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet: Ihre Kollegen laufen zielstrebig und taktisch gut trainiert durch die Räume, suchen sich selbstständig die besten Deckungen aus und sichern anschließend professionell ihre zugeteilten Bereiche ab. Doch nicht nur die eigenen Leute verhalten sich schlau, auch die Gegner sind durchaus intelligent: Sobald es zu Feuergefechten kommt, suchen die Bösewichte stets Schutz hinter nahe liegenden Objekten wie Tischen, Säulen und Fässern.



AUFSPRENGEN Wenn die Teammitglieder Türen öffnen, dann fliegen die Fetzen.



SPLITSCHREEN Spieler 1 erledigt den Gegner, Spieler 2 ist als Backup hinter ihm.



Und es sieht ungemein cool aus, wenn die Ganoven anschließend aus ihrer Deckung heraus einhändig mit ihrer Waffe in den Raum schießen und alles treffen – nur nicht Sie und Ihr Einsatzteam!

PLAYSTATION-2-EXKLUSIV Das sehr abwechslungsreiche Leveldesign ist ebenfalls gelungen. Neben eher traditionellen Einsatzorten, wie zum Beispiel einer ausrangierten Ölraffinerie oder einem besetzten Firmen-gebäude, gibt es auch einige exotische Schauplätze (z. B. das Ex-Gefängnis Alcatraz), die viel Atmosphäre vermitteln. Der PlayStation-2-Version spendiert man außerdem einen neuen Exklusiv-Level, der in der älteren Xbox-Version nicht vorhanden war. Wer also im idyllischen Trieste in Italien einen Einsatz erleben möchte, muss unbedingt zur Version für die Sony-Konsole greifen. Einzig das ab und an auftretende Trial&Error-Prinzip in den Maps ist zu kritisieren: An einigen Stellen kann es durchaus passieren, dass Sie und Ihr Team große Verluste hinnehmen müssen oder gleich komplett sterben, nur weil Sie einen Raum von der falschen Seite betreten oder Ihre Kollegen in eine bestimmte Ecke kommandieren.

WAS SICH NOCH GEÄNDERT HAT

Einen weiteren Vorteil gegenüber der Xbox-Version stellt der neu gestaltete Splitscreen-Modus dar. Neben der tadellosen Online-Unterstützung für maximal sechs Mitspieler sind so auch Kooperationseinsätze mit einem Freund vor dem heimischen TV möglich. Auch wenn bei der Grafik erwartungsgemäß Abstriche gemacht werden mussten, sieht *Rainbow Six 3* für PlayStation-2-Verhältnisse sehr gut aus. Die Umgebungen sind allesamt detailliert dargestellt und die Charaktere bewegen sich realistisch animiert über den Bildschirm. Die Licht- und Raucheffekte gehören dabei mit zum Besten, was die Konsole zu bieten hat. Die stellenweise sehr stark schwankende Framerate ist dagegen ärgerlich. Gerade bei einem Ego-Shooter, bei dem genaues Zielen unabdingbar ist, stören die regelmäßigen Ruckler ungemein.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Special-Teams unter sich

Wer ist die bessere Einsatztruppe: die Soldaten von den amerikanischen Navy SEALs oder die zusammengewürfelte Rainbow-Six-Truppe?



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

GAMEPLAY

Rainbow Six 3 ist ein realistischer Ego-Shooter. Nur mit taktischem Vorgehen hat man Erfolg. Teamarbeit wird dabei groß geschrieben.

Steuerung: Logisch aufgebaute Steuerung. Die wichtigsten Funktionen sind mit einem Knopf ausführbar. Das Befehligen der Kollegen ist einfach.

Missionsdesign: Abwechslungsreiche Einsatzgebiete, jedoch meistens die gleichen Ziele.

Künstliche Intelligenz: Die Kollegen sind eine große Unterstützung und verhalten sich sehr intelligent. Vor allem beim Stürmen von Räumen eine sehr große Hilfe.

Sprachsteuerung: Ja.

Technisch: sehr gut.

UMFANG

Man sollte etwa zehn Stunden fürs erste Durchspielen einrechnen. Danach motivieren der Splitscreen- und Online-Modus für längere Zeit.

Anzahl Missionen: 15

Schwierigkeitsgrad: Angemessen.

MULTIPLAYER

Obwohl *Rainbow Six 3* online nicht ganz so viel Spaß macht wie im Einzelspielermodus, ist der Titel dennoch ein toller Online-Ego-Shooter.

Maximale Spieleranzahl: 6

Spielemodi: 5

Mehrspielermaps: 15

Kooperativmodus: Ja

TECHNIK

Gelungene Umgebungen und Charaktere. Fantastische Lichteffekte. Leider ist die Framerate nicht sehr konstant und oftmals stört ein beträchtliches Ruckeln.

60-Hz-Modus:

Soundeffekte: Realistische Funksprüche zwischen den Soldaten. Perfekte Synchronsprecher. Sätze Waffengeräusche.

Musik: Viele vom Orchester eingespielte Musikstücke. Absolut brillant.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Offline ist das Spiel ein Muss für Freunde von realistischen Taktik-Shootern. Online macht es auch längerfristig Spaß.

SOCOM II: U.S. NAVY SEALs

GAMEPLAY

Die mäßige KI lässt taktisches Vorgehen nur bedingt zu und gestaltet den Spielablauf etwas actionreicher und weniger realistisch.

Steuerung: Für die komplexe Steuerung braucht es etwas Einarbeitungszeit, dann geht sie aber sehr gut von der Hand. Sehr unkompliziert.

Missionsdesign: Zwar gibt es wenig Überraschungen, dafür stimmt die Abwechslung.

Künstliche Intelligenz: Die KI der Kollegen ist nicht beeindruckend. Sie machen zu viele Fehler und bleiben oft hängen. Oft mehr Hindernis als Unterstützung.

Sprachsteuerung: Ja.

Technisch: umständlich aber gut.

UMFANG

Einzelspieler sind mindestens ein Wochenende beschäftigt, danach motiviert der überragende Online-Modus auch auf lange Sicht.

Anzahl Missionen: 12

Schwierigkeitsgrad: Angemessen.

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

Spielemodi: 3

Mehrspielermaps: 10

Kooperativmodus: –

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:

Soundeffekte: Realistisch anmutende Waffensounds sorgen für Atmosphäre, nicht immer ganz überzeugende Sprecher.

Musik: Während des Spiels sehr dezent und ruhig. Nicht sehr motivierend.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Offline stört die mäßige künstliche Intelligenz der Computer-Kollegen. Online macht's dagegen auch nach Wochen noch Spaß.

MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck

... lässt Räume stürmen.

Dank der sehr gelungenen Präsentation, des abwechslungsreichen Leveldesigns und der großartigen künstlichen Intelligenz ist *Rainbow Six 3* der mit Abstand beste Taktik-Shooter auf der PlayStation 2. Bereits nach wenigen Spielminuten fühlt man sich als Teil einer richtigen Spezialeinheit, bei der ohne konsequente Teamarbeit gar nichts geht. Der neue Splitscreen-Modus ermöglicht jetzt auch, dass man mit einem Freund zusammen vor dem heimischen Fernseher auf Verbrecherjagd geht. Die nahezu perfekte Steuerung mit Headset-Unterstützung und deutscher Sprachsteuerung rundet das Gesamtpaket gelungen ab. Obwohl die häufig auftretenden Ruckler stören, kann der Titel auch grafisch überzeugen, da die Rauch- und Lichteffekte fantastisch sind.

TEST RAINBOW SIX 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch, Englisch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	15 Level

Internet: www.ubisoft.de

Spieler Bis zu 2 Spieler	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Tolle Atmosphäre
- Abwechslungsreiches Leveldesign
- Sprachunterstützung
- Oft ruckelige Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffen-Menü	R1: Schießen	C1: Formieren
L2: Zulu-Go-Code	R2: Scheren-Befehl	Δ: Nachricht + Warmbild
Start: Pause	X: Befehlen	
Select: –	C2: Nachladen	

Steuerkreuz: Körperbewegungen	Analogstick L: Kollisions-Auslösen	Analogstick R: Zoom
-------------------------------	------------------------------------	---------------------

„Obwohl jeder Knopf belegt ist, hat man schnell die Kontrolle über seine Spielfigur und über die drei Kollegen.“

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	86%
--------	-------	-------	-----

„Realistischer Taktik-Shooter mit fantastischer Atmosphäre, gelungener Steuerung und toller Präsentation“



DDA-NETWORK-GAMING

20

PlayStation 2



INCLUSIVE NETWORK GAMING

DESTRUCTION
DERBY
Arenas



MONSIEUR
CRASH



LENINGRAD
COWGIRL

WITH 2 EXTRA
FRIENDS



WARNING

CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS

Jetzt mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig Vollgas geben und alles demolieren, was vier Räder hat.
Wie? Ganz einfach: Hol dir den Netzwerkadaptor, leg Destruction Derby Arenas ein und gib Gummis.



FUN.
ANYONE?



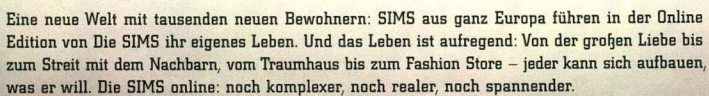
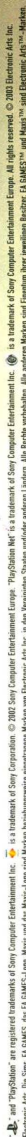
PlayStation Net.



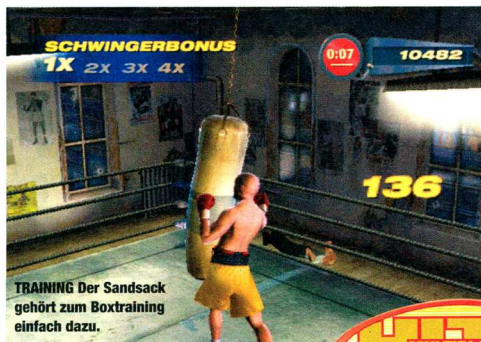
Wenn es Nacht wird in der Stadt, werden die Straßen zur Rennstrecke: Bis zu vier Spieler jagen im Network-Modus durch die Häuserschluchten. Dabei habt ihr die Wahl zwischen 20 Fahrzeugen, die ihr tunen und designen könnt. Je mehr der 100 Rennevents ihr gewinnt, desto heißer werden eure Autos.



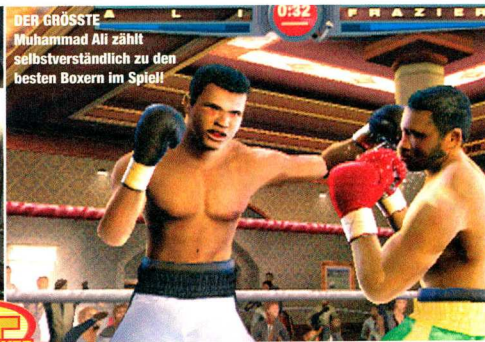
PlayStation Net



FUN.
ANYONE?



TRAINING Der Sandsack gehört zum Boxtraining einfach dazu.



Ladies and Gentlemen:
Let's get ready to rumble!

Fight Night 2004

In EAs diesjährigem Boxspiel ist wieder der Karrieremodus das Herzstück des Spiels. Nachdem Sie sich im Editor einen eigenen Boxer zusammengestellt haben, beginnt Ihre professionelle Laufbahn. Als Nummer 50 der Welt rangliste müssen Sie sich an die Weltspitze vorboxen und dabei so illustre Personen wie

Muhammad Ali oder Roy Jones Jr. besiegen. Um mit den immer stärker werdenden Gegnern mitzuhalten, können Sie zwischen den Kämpfen in eines von vier Trainingslagern gehen und Ihre Fähigkeiten verbessern. Am Sandsack feilen Sie beispielsweise an der Kraft und Geschwindigkeit Ihres Boxers, während im Sparring an der Ausdauer und Beweglichkeit

gearbeitet wird. Gewinnen Sie die Kämpfe, so steigen Sie nicht nur in der Rangliste auf, sondern verdienen auch Preisgelder. Diese können Sie in neue Utensilien (Hosen, Tätowierungen etc.) oder Spezialschläge investieren. Leider ist der Umfang der Trainingsmöglichkeiten und der sinnvollen Investitionen EA-untypisch etwas zu gering ausgefallen: Bereits nach kurzer

Spielzeit hat man alles gesehen und sehnt sich nach mehr Abwechslung.

TOTAL-PUNCH-CONTROL-STEUERUNG

Die Kämpfe sind unterdessen hervorragend gelungen, was hauptsächlich an der innovativen Steuerung liegt. Während Sie mit dem linken Analogstick Ihren Boxer bewegen, führen Sie



sämtliche Schläge mit dem rechten Analogstick aus. Der abgebildete Screenshot zeigt Ihnen, welche Bewegungen welche Schläge zur Folge haben. Da neben der Optik auch die KI der Gegner

gut gelungen ist und viele Athleten ihren eigenen, bekannten Stil boxen, ist *Fight Night 2004* eine sichere Empfehlung – nicht nur für Boxfans.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck

sucht Gegner, keine Opfer.

Nachdem ich mich mit der neuartigen Total-Punch-Control-Steuerung arrangiert hatte, kam ich vom Fernseher nicht mehr los! Erst als ich Chris Byrd grün und blau geschlagen und Sugar Ray Leonard vernichtend aus der Halle gefegt hatte und endlich die Nummer 1 der Welt war, konnte ich eine Pause einlegen! Neben der Steuerung sind die grandiosen Animationen der zu Boden gehenden Boxer zu erwähnen: So schön hat man noch keinem Gegner die Lichter ausgeblasen! *Fight Night 2004* ist ganz klar das beste Boxspiel überhaupt und eine gelungene Abwechslung zu den üblichen Prügelspielen auf der PlayStation 2.

TEST FIGHT NIGHT 2004

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	Ca. 15 Stunden

Internet: www.fightnight2004.com

Spieler	Termin
1-2 Spieler	30. April
USK-Freigabe	Preis
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Intelligente Steuerung
- Tolle Animationen
- Gelungene KI
- Geringer Umfang

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	84%	78%	85%	83%
--------	-------	-----	-----	-----	-----

„Dank intuitiver Steuerung und toller Spielbarkeit sichert sich **das Spiel den Meistertitel** aller Boxklassen.“



K. O. Nach einem gewaltigen Uppercut geht unser Boxer auf die Bretter.



*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 Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als *Serena St. Geronimo*, Heidi Klum als *Dr. Katya Nadeanova* und Mya als *Agent Stirling*. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Corbin ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkarnsystems. 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

Challenge Everything

Transformers- Gewinnspiel





Die wandelbaren Roboter aus *Transformers* stehen schon beinahe in der Test-Tür, da klopft Publisher Atari mit einem Gewinnspiel an. Und mit was für einem! Eine von vier (!) PlayStation 2 mit coolem *Transformers*-Airbrush-Motiv können Sie gewinnen! Außerdem lässt Atari fünfmal das Spiel und fünf T-Shirts springen. Können Sie unsere Preisfrage beantworten?

Welchen der drei folgenden Namen trägt einer der größten Transformer?

- A) *Optimus Prime*
- B) *Pessimus Reim*
- C) *Charlton Heston*



5x
Transformers-T-Shirt



5x
Transformers-PS2-Spiel

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 23“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 23 C) an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 23,
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. Einsendeschluss ist der 4. Mai 2004.



World War Zero

Geradliniger, harter Ego-Shooter mit fiktivem Weltkriegsszenario

STRASSENKAMPF Wolfenburg muss von den deutsch-russischen Truppen befreit werden.



9 / 145

Stellen Sie sich Folgendes vor: Der Erste Weltkrieg hat zwar historisch korrekt 1914 begonnen, aber 1918 nicht aufgehört. Ganz im Gegenteil, der Konflikt dauert mittlerweile bereits 50 Jahre an und hat sich über die ganze Welt ausgebreitet. Die beiden Hauptmächte, die sich im Jahre 1964 immer noch bekriegen, sind die deutsch-russische Koalition und eine westliche Allianz. Sie kämpfen als tapferer Kriegsheld James Anderson auf der Seite des Westens an einer Frontlinie, die Deutschland in zwei Hälften teilt. In typischer Ego-Shooter-Manier kämpfen Sie sich durch Schützengräben, he-

ben MG-Nester aus, befrieden deutsche Städte und zerstören gut gesicherte Bunker. Dafür steht Ihnen eine Vielzahl verschieden starker Waffen zur Verfügung, die man zum größten Teil schon aus anderen, vergleichbaren Spielen kennt: Granaten, Flammenwerfer, MG, Sniper Rifle, Sturmgewehr und Co. sorgen dafür, dass Sie selbst mit den anstürmenden Gegnermassen leicht fertig werden. Grafisch ist der von Rebellion – bekannt durch *Judge Dredd: Dread vs. Death* – entwickelte, äußerst geradlinige Shooter zwar keine absolute Offenbarung, bietet aber ordentliche Effekte und Animationen. Wenn jedoch viel

auf dem Bildschirm los ist, leidet nicht selten die Darstellung darunter – von flüssig kann dann keine Rede mehr sein. *World War Zero* punktet aber definitiv bei der Präsentation. Die Schlachtfeldatmosphäre zu Beginn des Spiels mit Maschinengewehrfeuer von allen Seiten und ununterbrochenen Granateneinschlägen, verbunden mit Dual-Shock-Erschütterungen und einem verwackelten Bild, verfehlt ihre Wirkung nicht. Bedauerlicherweise schafft es der Titel im weiteren Spielverlauf nicht mehr, genauso zu begeistern wie zu Beginn, und verflacht inhaltlich wie spielerisch zusehends.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
hasst Schützengräben.

Ich muss zugeben, ich war anfangs schon angetan von *World War Zero*. Nicht zuletzt dank der gut vermittelten Schlachtfeldatmosphäre macht es durchaus Spaß, sich durch die ersten paar Levels zu ballern. Leider hält dieser gute Anfangseindruck nicht ewig vor. Zunehmende Ruckeleinlagen und sich ständig wiederholende Level-/Gameplay-Elemente sorgen dafür, dass auf anfängliche Begeisterung schnell die Ernüchterung folgt. Letztlich doch nur ein ordentlicher Ego-Shooter mit gelungenem Multiplayer-Modus, nicht mehr, aber auch nicht weniger.

TEST WORLD WAR ZERO

Hersteller:	Microids
Entwickler:	Rebellion
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	8+ Stunden

Internet: www.wanadoo-edition.com

Spieler 1-4	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Keine Jugendfreigabe	Preis Ca. € 60,-

- Gute Atmosphäre
- Interessantes Szenario
- Auf lange Sicht eintönig
- Teils etwas ruckelig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zoom/freies Zielen	R1: Waffe abblenden	C: -
L2: Waffe tauschen	R2: Waffe neu laden	A: Aktion
Start: Pause/Fortschritt	X: Springen	
Select: Nach nicht wiederholen	O: Hocken/kriechen	
Steuerkreuz: Zoom/Waffen zeigen	Analogstick L: Gehen	Analogstick R: Kamera

„Gelungenes, nicht überbelegte Steuerung, bei der nur das Wechseln der Waffen ein wenig umständlich gelöst ist.“

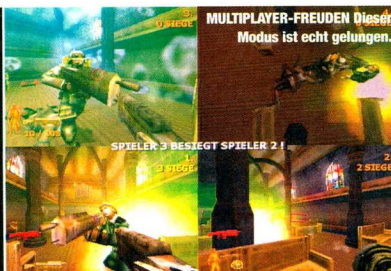
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	75%	EINZEL
70%	75%	75%	73%

„Ordentlicher Shooter mit kleinen Mängeln. Wer nicht auf Kilzonen warten will, sollte ruhig mal Probe spielen.“



AUTSCH!
Der gegnerische Soldat schießt schnell und scharf.



MULTIPLAYER-FREUDEN Dieser Modus ist echt gelungen.

SPIELER 3 BEZIEGT SPIELER 2



Julian



Annika



Timmi



Onkel Horst



Verena



Alex



Opa Paschulke



Tante Inge

Lisa

Omi Paschulke

Gerd-Uwe



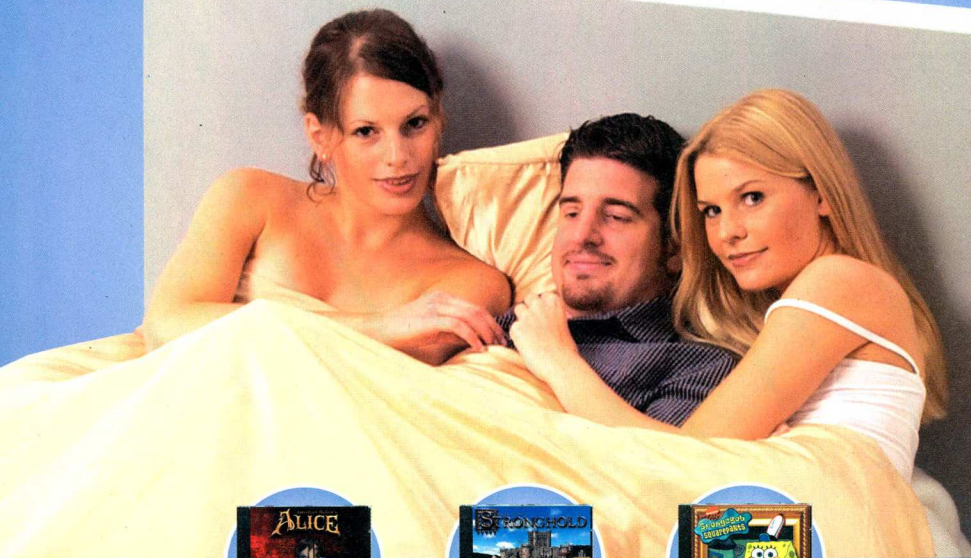
„Was wir hier sehen, ist ein kompaktes 3-4-3-System, wie es die Paschulkes gerne spielen. Natürlich müssen die Jungs vorne die Buden machen, aber ohne Unterstützung von hinten geht natürlich nix. Mit dieser Taktik haben die Paschulkes jetzt zum vierten Mal in Folge das Triple geholt.“



FOOTBALL'S COMING HOME

FUN. ANYONE?
PlayStation 2

Playboy?



Alice



Stronghold



SpongeBob



Der Herr der Ringe



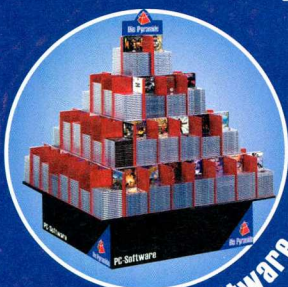
No one lives forever 2



Worms World Party



ACTIVISION Tony Hawk's Pro Skater 2



PC-Software
10,-€ je Titel*



FIFA 2002



Adiboo

Playboy!



Playstation 1
15,-€ je Titel*



THQ Tetris Worlds



THQ SpongeBob



12 Midnight Club



EA C&C 2 Alarmstufe



UNIVERSAL INTERACTIVE Baldurs Gate Dark A.



THQ Red Faction 2



ATARI Grand Prix Challenge



EA Harry Potter Kammern des S.



Codemasters Colin McRae Rally 2.0



Playstation 2
20,-€ je Titel*



Die Pyramide
Spiel dir Einen

www.software-pyramide.de

Alias

Sexy, leise und verdammt tödlich.

**Die Serienagentin ermittelt
nun auch auf der PS2.**

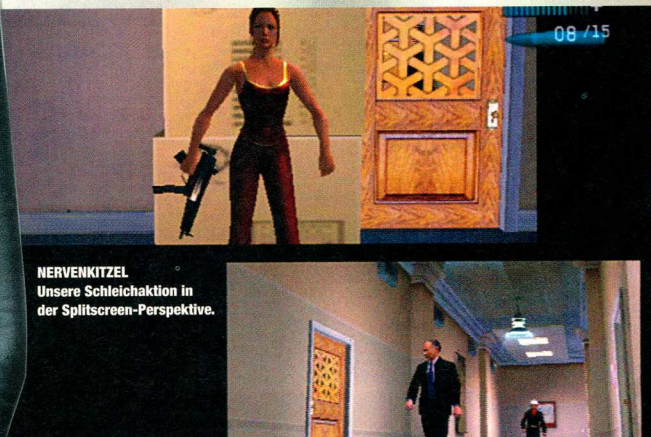


Nach außen hin lebt Sydney Bristow ein scheinbar völlig normales Studentenleben an der Universität. Doch ein kurzer Anruf der CIA genügt und die hübsche Frau wechselt zum anderen Teil ihres Daseins. Jenem, in dem sie eine der besten Agentinnen des Geheimdienstes CIA ist, für die kleine Abhöraktionen bei den Vereinten Nationen oder Kofferübergaben längst der Vergan-

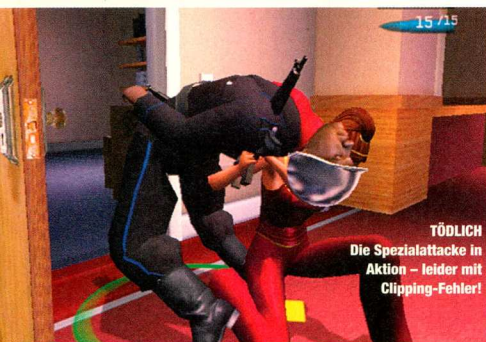
genheit angehören. Kenner der TV-Serie *Alias* mit Schauspielerin Jennifer Garner in der Hauptrolle (siehe Extrakasten) wissen, dass die Aufträge der hübschen Frau oft lebensgefährlich sind. Die Videospiel-Adaption schlägt in die gleiche Kerbe. So viel sei verraten: Bristow muss sich wie im Serien-vorbild regelmäßig unfreundlicher Agenten erwehren, ist verdächtigen Zielpersonen auf der Spur oder sieht sich sogar tickenden Zeitbomben gegenüber. Grund für so viel Ähnlichkeit: Die Autoren der Serie zeichnen auch für das abwechslungsreiche Storyboard des Spiels verantwortlich.

DER VERLEUGNETE SOHN VON Q?

Bevor Sie als Sydney in den nächsten Auftrag starten, gibt es wie in der TV-Serie eine Einsatzbesprechung. Highlight hierbei auch im Spiel: Jene technischen Hilfsmittel, die Ihnen der liebenswert-schusselige Techniker Flinkman anpreist. Neben simplen Gadgets wie dem Entschlüsselungswerkzeug bekommen Sie auf diesem Wege etwa eine Eispistole zum Knacken widriger Schlösser und Überwinden von Laserbarrieren, einen DNS-Scanner oder auch einen Dietrich in die Hand. Den Gebrauch von Dietrichen als Hacker-Helferlein hat Entwickler Acclaim gleich-



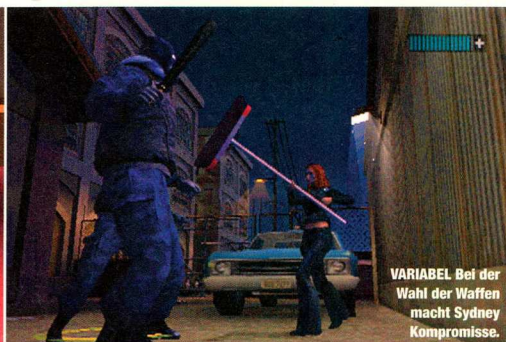
NERVENKITZEL
Unsere Schleichaktion in der Splitscreen-Perspektive.



TÖDLICH
Die Spezialattacke in Aktion – leider mit Clipping-Fehler!



VERLOREN Gegen diese Feuerwaffen-Präsenz kommen wir nicht an.



VARIABLE Bei der Wahl der Waffen macht Sydney Kompromisse.



GEFÜHLVOLL An der Controller-Vibration erkennen Sie, wann der Safe geknackt ist.

zeitig zu zwei kurzweiligen Spielen umfunktioniert. Damit der Türöffner Erfolg hat, stochern Sie mit dem linken Ministick so lange im Schloss herum, bis es schließlich klickt – die Vibration Ihres Controllers verrät Ihnen, wann Sie besondere Aussicht auf Erfolg haben. Hacken Sie sich in PCs, müssen Sie eine mehrstellige Kombination finden, die sich aus den vier Schultertasten Ihres Controllers zusammensetzt. Glücklicherweise kommen Sie nur selten in die Verlegenheit, dies auch noch unter Zeitdruck schaffen zu müssen.

EIN FRAUENZIMMER TEILT AUS

Agentin Bristow kann im Grunde zwischen vier Arten wählen, Gegner ruhig zu stellen. Variante 1 ist der waffenlose Nahkampf. Via Viereck- und Kreuz-Knopf lösen Sie je nach Kombination eine andere Angriffstechnik aus. Handwaffen stehen an zweiter Stelle. Ob Kuhfuß, Champagnerflasche oder Kehrbesen, was Ihnen über das Spieldisplay als Waffe angezeigt wird, dürfen Sie verwenden. Nachteil: Diese Werkzeuge lösen sich je nach



AUFGEPASST Ein Laut und wir fliegen auf.

INFO DIE SERIE

Agentenaction mit Frauenpower

Die Story der Alias-Serie ist eine Geschichte voller Missverständnisse. Im Mittelpunkt: Agentin Sydney Bristow, die ohne ihr Wissen erst einmal für eine Verbrecherbande arbeitet.

Bevor die taffe Frau aber dahinterkommt, zahlt sie kräftig Lehrgeld. Kurz nachdem sie ihrem Verlobten von ihrer Geheimdienstarbeit erzählt hat, ist dieser tot. Jene Schergen, für die sie bislang arbeitete, führten den Mordauftrag aus. Die angebliche Tochterorganisation der CIA ist nämlich in Wirklichkeit ein Verbrechersyndikat. Statt sich ganz von dessen Machenschaften abzuwenden, arbeitet Sydney künftig als Doppelagentin für die wirkliche CIA weiter und spioniert ihren ehemaligen Arbeitgeber aus. Einige bekannte Gesichter aus Hollywood gaben in Alias bereits ihr Stelldichein. So mimte etwa Quentin Tarantino einen Top-Terroristen, Roger Moore spielte den Chef einer Gruppe von Gesetzesbrechern.



MYSTERIÖS In Deutschland hatte die Serie Alias mit Jennifer Garner (Mitte) längst nicht so viel Erfolg wie in den USA.



AUS Auch diesen Störenfried haben wir lahm gelegt.



GOODBYE, WEICHE! Warum stellen sich diese Idioten auch in unseren Weg?

INFO DER SERIEN-EFFEKT

Erst im Spiel, dann auf der Mattscheibe

Selbst treue Fans der Serie werden diesen Charakter noch nicht kennen. Er bleibt nämlich erst einmal Videospielern vorbehalten.

Im Videospiel treffen Sie in einer rumänischen Nerveneinzelkämpferin auf den Wissenschaftler Dr. Caplan – die Anhängerschaft hat Rambaldi nahe ursprünglich vor, ihn für die Analyse von Treibstoffzellen zu benutzen. In der TV-Serie, genauer in der dritten Staffel, werden Caplan und seine Familie wiederum von Bosworth und Sydney-Ex-Chef Sloane entführt. Der will, dass der gefragte Mann alte Texte Rambaldi für ihn entziffert. Die Studien über das Herz und die Unsterblichkeit beinhalten. Caplans Frau und sein Sohn werden von Sydney Bristow gerettet. Davon weiß Caplan aber nichts – gegen seinen Willen verkehrt er für Sloane weiter. Staffel 2 der Serie startet am 14. April um 21.15 Uhr auf ProSieben.



GEFUNDEN Agentin Sydney hat Wissenschaftler Dr. Caplan in einer Gummizelle entdeckt. Jetzt sollten beide verschwinden!

Beschaffenheit unterschiedlich schnell in ihre Bestandteile auf. Selbst Schwerter scheinen aus minderwertigem Material gefertigt und zerbröckeln nach wenigen Treffern. Maschinenpistolen, Nummer 3 der Verteidigungswerkzeuge, halten abhängig von der Patronenanzahl zwar länger durch, stellen aber noch nicht die tödlichste Angriffsvariante dar. Stealth-Manöver sind nämlich die Königsdisziplin der Geheimdienstlerin. Hierfür schalten Sie über L1 in den Schleimodus, worauf sich Agentin 00-Bristow leiser und langsamer bewegt. Kommen Sie auf diese Weise einem Feind besonders nahe, ohne dass dieser Sie bemerkt, vollführt Bristow eine flinke sowie lautlos tödende Attacke. Zusammen mit Schleichenlagen bilden diese Stealth-Techniken die abwechslungsreichsten Spiel-Elemente von Alias. Selbst die vielfältigen Nahkampfangriffe inklusive Entwaffnen und Sprungtechniken können ihnen nicht ganz das Wasser reichen.

VOM SCHÜLER ZUM MEISTER

Der Schwierigkeitsgrad von Alias ist zu Anfang relativ niedrig angesetzt, steigt mit fortlaufendem Spiel aber stetig an. Besonders deutlich wird dies durch die sinkende Anzahl von Speicherpunkten. Immer mehr werden Sie gefordert, bei der Erfüllung Ihrer Aufträge nicht nur auf Waffengewalt zu setzen. Kommt es doch einmal zu Handgefechten, sind diese später nur selten so oberflächlich und so schnell vorbei wie zu Spielbeginn. Der Grund: Gegner treffen häufig zu mehreren und aus unterschiedlichen Richtungen auf Sie, in vielen Fällen sind sie waffentechnisch überlegen. Durch Entwaffnen und Ausweichen haben Sie hier aber immer wieder die Chance, die Oberhand zu gewinnen. Gewöhnen sollten Sie sich daran dennoch nicht: In einem Lagerhaus, das Agentin Sydney Bristow im späteren Spielverlauf auskundschaften muss, sind die patrouillierenden Gegner beispielsweise ausnahmslos mit Maschinengewehren ausgerüstet und nur mit Schleichtaktionen und perfektem Timing

überwindbar. Bristow wäre nicht Bristow, wenn sie nicht auch Deckidentitäten, so genannte Aliase, benutzen würde. Meistens dürfen Sie bereits zu Beginn einer Mission in eine andere Tarnidentität schlüpfen und können sich so unentdeckt unter Ihre Widersacher mischen. Schnitzer im Gameplay ermöglichen dem Spieler weitere Erfolgserlebnisse – Ihre Feinde entdecken Sie zwar und geraten dann in helle Aufregung, sind Sie aber außer Waffenreichweite, beruhigen sie sich wieder und lassen von Ihnen ab. Um das zu erreichen, genügt es in der uns vorliegenden Version bereits, einfach die Tür zum Ort des vorherigen Kampfes zu schließen, ein wenig zu warten und dann erneut einzutreten.

SOLIDE, ABER MIT MACKEN

Alias nutzt das Potenzial der PS2 leider nicht aus. Zwar sind gerade die Seriencharaktere während der Zwischensequenzen ordentlich umgesetzt wie auch die Umgebungsgrafiken grafisch solide. Negativ aber fallen Kantenflimmern und im Vergleich zur Hauptakteurin blasse Gegner auf. Besonders fielen uns regelmäßige Clipping-Fehler auf. Die Idee, wie in der TV-Serie inmitten der Aufträge die Bild-im-Bild-Präsentation einzusetzen, sorgt da ansatzweise für Versöhnung. Dank dieser Technik sehen Sie das Geschehen aus einer zweiten Kameraperspektive, die während des Spiels im gleichen Screen eingeblendet wird. So bekommen Sie selbst von Aktionen etwas mit, die andersorts passieren. Beispiel: Sie verstecken sich vor einem Ihrer Widersacher, um nach dessen Weggang in eine Bibliothek einzudringen. Während Sie sich noch in einem Nebenraum verstecken, wird auf Bildausschnitt 2 der Weg des Widerlers gezeigt. Im Idealfall beobachtet der Spieler die eigene Figur so auch noch von vorne. Irritierend wird dieses Feature dann, wenn es auch an Stellen reaktiviert wird, die Sie schon absolviert haben. Glücklicherweise treten solche Momente aber nur selten auf, sodass Sie sich den Großteil der Zeit voll auf Ihren Auftrag konzentrieren können.

NICO LINDNER

DETAIL-CHECK ALIAS

Weiblicher Superstar gegen zwei Schleichspezialisten

Schafft es Sydney Bristow an die Spitze der zehn weltbesten Agenten?
Nicht ganz – der Sieger unserer Gegenüberstellung hat einen anderen Namen.



ALIAS

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Alias vermischte Action und Schleichelemente. Zu Anfang schalten Sie problemlos auch mehrere Gegner im Nahkampf aus, im späteren Spielverlauf sind Sie auf Ausweichen und überlegte Aktionen angewiesen. **Stealth-Eigenschaft:** Heldin Sydney Bristow kann schleichen, darf aber nicht in das Blickfeld von Gegnern geraten. Anders als bei Sam Fisher existiert keine Anzeige, die angibt, wie gut Sie zurzeit getarnt sind. Überhaupt ist das Stealth-Element weit weniger ausgebaut.

Special Moves: Durch einen Stealth-Angriff kann Sydney Bristow Gegner besonders leise und schnell aus dem Weg schaffen. Je nach Waffe wird diese Attacke anders präsentiert.

Primärwaffen: Waffenloser Nahkampf, der wortwörtlich Hand und Fuß hat.

Sekundärwaffen: Maschinengewehre, Nahkampfwaffen, herumliegende Gegenstände.

Hightech-Equipment: Mini-Kamera, Schneidewerkzeug, EMP-Pistole, DNS-Scanner, Thermalsichtgerät, Sichtverbesserung, Signalstörer, Entschlüsseler, Strahlenunterbrecher, Ortungsselement, Sonic Booster etc.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Abwechslungsreich. Sydney erfüllt Ihre Aufträge in diversen Umgebungen und Klimazonen, der Levelumfang variiert. Bei der Lösung von Teilaufgaben gibt es manchmal mehrere Lösungsmöglichkeiten, eine To-Do-Liste hält auf dem Laufenden. **Levelanzahl:** 6, in Abschnitte unterteilt.

Orientierungshilfen: Maps der Abschnitte, zum Teil zu vervollständigen.

Spielzeit (ca.): 15 Stunden.

Mehrspielermodus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 1 Stufe (ansteigend).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Solide, wirkt etwas altbacken. Detailgrad von Heldin und Umgebung überzeugen, die Texturen aber enttäuschen.

Framerate: 30 Fps.

Musik: Passende Untermauerung: Ist auf dem Bildschirm Action zu sehen, wird die Musik rasanter. Durchaus gelungen.

Soundeffekte: Realistisch.

Synchronisation: Gut, die Hauptprotagonisten besitzen die Originalstimmen der Serien-Vorbilder.



SPLINTER CELL 2

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Die Splinter Cell-Serie setzt weniger auf pure Action, es geht mehr darum, unentdeckt zu bleiben und dabei lautlos einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Viel taktisches Vorgehen ist dabei vonnöten.

Stealth-Eigenschaft: Sam muss sich immer im Dunkeln bewegen, um nicht ertappt zu werden. Ein Licht-Scanner hilft ihm bei der Orientierung. Gegner sind in der Dunkelheit leicht zu besiegen. Opfer müssen an dunklen Stellen versteckt werden.

Special Moves: Per Würgegriff können Geiseln genommen und z. B. auch als lebendiger Schutzschild missbraucht werden. Einfacher, aber meist nutzloser Spiegatsprung vorhanden.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr (beide schallgedämpft).

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Taser, Splittergranaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker sowie Wärmebildkamera für dunkle Umgebungen, Haftkameras, Fernglas (muss erst ausgewählt werden), Systeme zur Ablenkung, Kamerasortgeräte, Dietrich.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Auch wenn es beim ersten Teil praktisch nur Innenwelten (also keine weitläufigen Außenareale) gibt, unterscheiden sich diese relativ stark voneinander. Experimentierfreudigkeit wird leider nicht belohnt, da oft nur eine Lösung möglich ist.

Levelanzahl: 10, in Abschnitte unterteilt.

Orientierungshilfen: Levelkarten gibt es nur vereinzelt.

Spielzeit (ca.): 15 Stunden.

Mehrspielermodus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (schwer).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schon damals überzeugte der Titel mit fantastischen Details. Die Figuren sehen realistisch aus, könnten aber mehr Details vertragen. Leider sinkt die Framerate öfters unter 30 Bilder pro Sekunde. Die Maps beschränken sich ausschließlich auf Innenwelten.

Framerate: 30 Fps (öfters Ruckler).

Musik: Die Musikuntermauerung ist gelungen. Sie passt sich der Situation an und überzeugt durchweg.

Soundeffekte: Realistisch.

Synchronisation: Sehr gut und professionell. Die deutsche Stimme von Nicolas Cage spricht Sam Fisher.



MISSION: IMPOSSIBLE

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Die Aktionen von Ethan Hunt ähneln jenen von Sam Fisher sehr. Lautlose Schleich- und Angriffsaaktionen beherrschen dessen Handlungen. Fehler werden von der künstlichen Intelligenz aber eher verziehen.

Stealth-Eigenschaft: Ein Symbol zeigt an, ob Ethan derzeit im Schatten steht oder für Feinde zu sehen ist. Körper von Feinden müssen Sie immer im Dunkeln verstecken, um Ihre Mission nicht vorschnell zum Scheitern zu verurteilen.

Special Moves: Wie Sam kann Ethan Gegner als Geiseln nehmen, diese als Schild benutzen, mit ihnen Türen öffnen und sie mit einer Spezialattacke stilllegen.

Primärwaffen: Betäubungsgewehr, Pistole, Maschinengewehr FAAR-7.

Sekundärwaffen: Scharfschützengewehr und -pistole, Drohne für Elektroattacken.

Hightech-Equipment: Laserschneider, Bewegungssensor, Kamera-Übernehmer, Schallwellensichtgerät, Infrarotsichtgerät, Mini-Fotografierapparat, Hacking-Tool, Fernrohr, Gesichtsmaske.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Diverse Umgebungen mit wechselnden Aufgabenstellungen, sehr linear. Teilweise bleiben dem Spieler leider offensichtliche Lösungswege, beispielsweise ein geschlossenes Tor einfach zu überklettern, grundlos verwehrt.

Levelanzahl: 5 Levels, 29 Unterabschnitte.

Orientierungshilfen: Minimap im Bild, zeigt u. a. Ihre Position und Blickwinkel von Feinden.

Spielzeit (ca.): 15 Stunden.

Mehrspielermodus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 2 (Schwer, Normal).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Optisch gelungen, detaillierte Spielfigur, geschmeidige Animationen. Stimmungsvoll aufbereitet wurden auch die Levelumgebungen, in denen Umweltinflüsse passend präsentiert werden. Das Kontorlei von Tom Cruise fehlt, was dem Spiel aber nicht schadet.

Framerate: 30 Fps.

Musik: Wie bei den Vorgängertiteln – die gute Musik passt sich dem Geschehen im Spiel an.

Soundeffekte: Realistisch.

Synchronisation: Gut, der Missions-Sprecher wirkt allerdings nicht involviert und beraubt die Auftrags-Besprechungen ihrer Spannung.

MEIN FAZIT

GUT



Nico Lindner
ist Nikitas Bruder.

Anfangs war ich mir nicht sicher, ob ich mich mit dem Gameplay von Alias anfreunden kann. Acclaim liefert aber gerade in späteren Levels unterhaltssame Herausforderungen, die Timing und Taktik erfordern. Besonders die Attacken sind beachtenswert. Wer die Stealth-Attacke verinnerlicht hat, erspielt sich durch die eleganten Angriffe weitere Abwechslung. Technisch hat Acclaim aber kein Meisterwerk abgeliefert. Auch auf der PS2 hätte aus der Serienumsetzung ein Hingucker werden können. So präsentiert sich das Spiel lediglich solide.

TEST ALIAS

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital 5.1
Umfang:	April 2004

Internet: www.aliastrgame.com

Spieler 1	Termin April 2004
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- ✓ Gelungene Serienumsetzung
- ✓ Variantenreiche Angriffe
- ✗ Mangel im Gameplay
- ✗ Grafisch nicht up to date

CONTROLLER-CHECK STANDARD

LT: Stealth-Modus	RT: Blocken	□: Spezialangriff
L2: Ducken	R2: Kamera zurücksetzen	△: Equipment schließen
Start: Pause/POA		X: Angriff
Select: Keine Funktion		O: Aktion
Steuerkreuz: Waffen/Equipment	Analogstick L: Sydney steuern	Analogstick R: Kamera

„Fast alle Knöpfe sind belegt und frei kombinierbar. Die Steuerung benötigt nur kurze Eingewöhnungszeit.“

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	80%
74%	74%	—	

„Grafisch unspektakulär, dennoch eine kurzweilige Serienumsetzung. Gerade Fans von Alias greifen zu.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MTX Mototrax

Activision liefert **rasante Motocross-Action.**



Kaum ein Trendsport-Spiel kommt heutzutage ohne „Starbesetzung“ aus. Im Fall von *MTX Mototrax* weist Sie der legendäre Travis Pastrana in die Geheimnisse des professionellen Motocross ein. Mit seiner Hilfe finden Sie sich schnell zurecht und können sich in Rennen, beim Freeride oder in Freestyle-Contests durch waghalsige Sprünge und spektakuläre Tricks beweisen. Bei *MTX* sind Sie dank der gelungenen Steuerung früh renntauglich und können in den Karrieremodus einsteigen. Dort bestimmen Sie selbst, ob

Sie Moto- oder Supercross fahren, starten aber in jedem Fall mit einer 125er-Maschine in die Saison. Falls Sie den Teammanager und die Sponsoren durch Siege und Meisterschaften zufrieden stellen, winken letztendlich sogar Viertaktmaschinen mit 450 ccm. Die realistische Fahrweise sorgt von Anfang an für packenden Rennspaß, wozu auch die superflüssige Grafik ihren Teil beiträgt – nur bei übermäßig viel Action im Bild gibt's ab und zu kleinere Ruckler. Haben Sie sich daneben im Freeride-Modus Ihre Lorbeeren verdient, dürfen Sie in den großen

Freestyle-Arenen die Trickkiste auspacken und das Publikum mit coolen Moves begeistern. Sollte die Motivation wider Erwarten sinken, können Sie im Multiplayer-Modus gegen Freunde antreten oder Rennen mit weiteren Computer-Gegnern bestreiten. Die Umgebungen sind abwechslungsreich und für ein Rennspiel recht ansehnlich.

ROCK 'N' RIDE

Ein großer Pluspunkt von *MTX Mototrax* ist ohne Frage der erlesene Soundtrack: Bands wie Metallica, Faith No More und die Misfits geben

sich darauf die Ehre. Slipknot steuerte sogar gleich einige Tracks und ein dreiminütiges Video zum Spiel bei.

MARTIN SIEGORDNER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütfer
springt über
Stock und Stein.

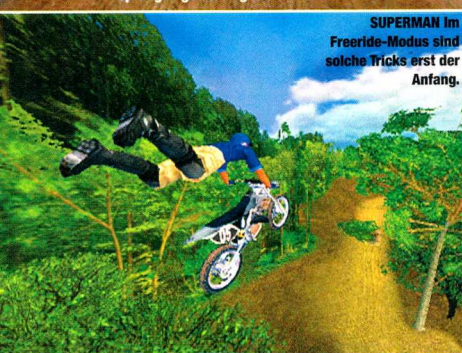
MTX Mototrax zeigt der Motocross-Konkurrenz, wo der Lenker hängt. Im Vergleich zu *MX Unleashed* begeistert *MTX* grafisch und spielerisch. Mit den unterschiedlichen Modi ist für ausreichend Abwechslung gesorgt. Die Steuerung der Bikes geht schnell in Fleisch und Blut über und so gelingen sofort die ersten Tricks. Das Freischalten von immer neuen Tricks sorgt zudem lange Zeit für Motivation. Der rockige Soundtrack rundet den positiven Eindruck ab und lässt endgültig wahres Motocross-Feeling aufkommen!



FLUGMÄNÖVER Bei den Sprüngen geht's eng zu.



KURVENLAGE Schnell aufs Gas und die Kurve schneiden!



SUPERMAN Im Freeride-Modus sind solche Tricks erst der Anfang.



AUSFLUG Für einen Blick auf die schöne Landschaft bleibt keine Zeit.

TEST MTX MOTOTRAX

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Left Field Productions
Genre:	Rennspiel/Trendsport
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	25 Levels

Internet: www.activision.de

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Schnelles Gameplay
- ✓ Gute Steuerung
- ✓ Genialer Soundtrack
- ✓ Kleine Ruckler im Rennen

INZELSPIELER

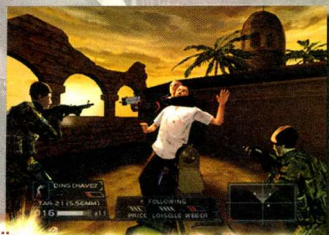
GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	80%	77%	85%

„Schnelle Motorrad-Action mit leichtem Handling, waghalsigen Sprüngen und rasanten Rennen!“

 **TOM CLANCY'S**

RAINBOW SIX[®] 3

**DIE AUFREGENDSTE SHOOTER-ACTION
AUF PLAYSTATION[®] 2!**



Übernimm die Kontrolle über eine Spezialeinheit und kontrolliere dein Elite-Team mit Sprachbefehlen.



Spiele mit 6 Spielern Online oder zu zweit per Split-Screen.



Benutze ein Arsenal von über 30 hochmodernen, realistischen Waffen.



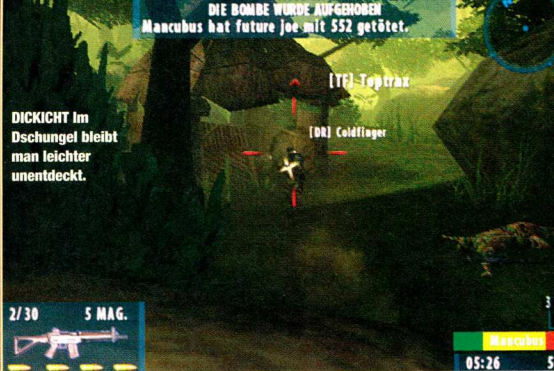
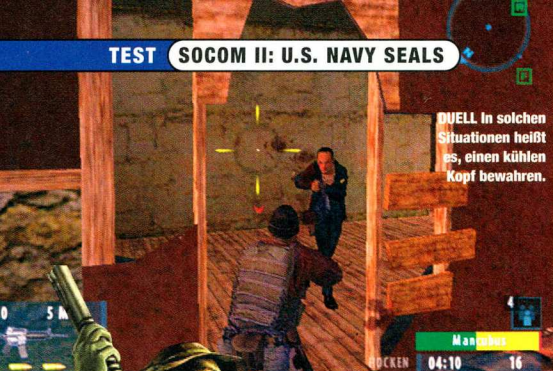
PlayStation[®] 2

www.rainbowsix.de

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.  and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



UBISOFT

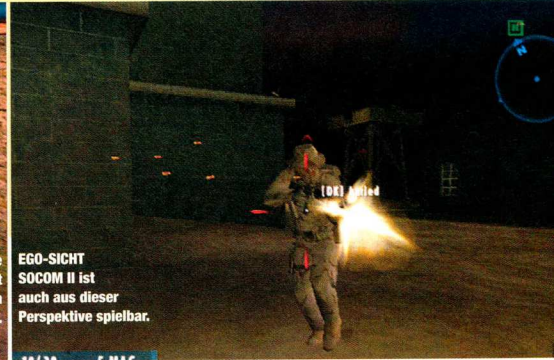
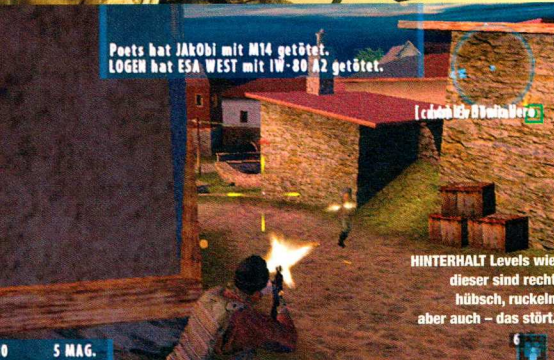


SOCOM II

U.S. Navy SEALs

Die Fortsetzung des **beliebtesten**
Online-Spiels für die PS2
 – konkurrenzlos gut?

VERSUS



Im letzten Heft haben wir Ihnen ja bereits ausführlich den Solo-Modus des Titels vorgestellt – viel interessanter ist aber natürlich die Online-Komponente des Spiels. Der Vorgänger stellt noch immer die Referenz im Internet dar und zählt zu

den beliebtesten Online-Spielen. Nicht ohne Grund, schließlich bietet *SOCOM* eine hervorragende Lobby, eine sehr gute Spielbarkeit und vor allem viele Mitspieler. Der lang ersehnte Nachfolger soll natürlich ebenfalls zu einem echten Dauerbrenner werden – und die Chancen dafür sind

groß. Neben zwölf neuen Mehrspieler-Karten bietet *SOCOM II* auch gleich noch überarbeitete Fassungen der Levels des ersten Teils. Dadurch können sich Neulinge den Kauf des Vorgängers sparen – und Veteranen freuen sich über leicht variierte Umgebungen mit neuen Details.

WILLKOMMEN ZU HAUSE

Die bewährte Spielmechanik wurde weitestgehend aus dem Vorgänger übernommen, Neuerungen gibt es dennoch. In der Lobby darf jetzt ebenfalls per Headset geplatst werden, wahlweise sogar mit verzerrter



Ghost Recon Jungle Storm

Ubisofts Dschungel-Team wird von den Navy SEALs in die Schranken verwiesen!



Soldaten-Setup

Mancubus1977	SR 25 x8 20/4	Waffe Tarnung Ausdauer Führung ONLINE-SETUP Die eigene Spielfigur darf nach Belieben ausgetauscht werden. PUNKTE : 166 Scharfsch.
	Genauigkeit Stabilität Rückstoß Schaden	
	9mm SA x1 7/8	
	Kit: 22	



Es passieren schon seltsame Dinge auf der Welt. Kaum liefert Ubisoft mit *Rainbow Six 3* einen klasse Taktik-Shooter ab, steht schon der neueste Ableger der *Ghost Recon*-Reihe plötzlich in den Läden. Da wird man stutzig – und in diesem Falle war

unsere Skepsis auch absolut berechtigt. *Ghost Recon Jungle Storm* ist zwar ein neues Spiel, sieht aber eigentlich aus wie der direkte Vorgänger von Ende 2002. Wieder kommandieren Sie ein bis zu sechs Mann starkes Team durch vornehmlich weitläufige Landschaften und

Sie dürfen diesmal sogar vom Headset Gebrauch machen. *Jungle Storm* bietet leider erheblich weniger Kommandos als *SOCOM* oder *Rainbow Six 3* und die Sprachsteuerung wirkt ziemlich aufgesetzt. Zu allem Überfluss ist die Menüstruktur der Befehle auch noch recht

undurchsichtig. Kenner des Vorgängers kommen mit der gewohnten Padsteuerung besser zurecht. Ebenfalls dem Erstling ähnlich ist der grundsätzliche Spiel Aufbau. Zwar folgen Sie einer groben (abgedroschenen) Storyline, deren Erzählweise ist allerdings äußerst dürftig.

ist. Dann überwiegen Spannung und Konzentration. Die dramatischen Auseinandersetzungen erfordern aber nicht nur gute Einzelleistungen. Teamwork ist gefragt und egoistische Einzelkämpfer haben wenig Chancen auf Erfolg.

Ist *SOCOM II* also das Nonplusultra der Online-Shooter? Jein, denn auch wenn die Entwickler viele Verbesserungen und neue Maps abgeliefert haben, enttäuscht die Solo-Kampagne und teils etwas zu dunkel geratene Levels machen es Neueinsteigern recht schwer. Fans des Vorgängers können darüber locker hinwegsehen und sofort zugreifen. Unverständlich bleibt nach wie vor, wieso *SOCOM II* satte drei MByte Platz auf der Memory Card beansprucht. Der Vorgänger begnügte sich mit 150 kByte und nachvollziehbare Gründe für diesen erhöhten Platzbedarf gibt es keine.

Sonys Navy SEALs gegen

PlayStation 2 

MELDUNGEN	* Besprechungsraum wählen.			
BESPRECHUNGSR.	RAUM-NAME	NR. DER SPIELER	ZUGEL.	RÄNGE
AUTOMAT. SPIEL	ENSIGNS	0	I	
CLAN	LIEUTENANTS	1	II	
	LY COMMANDERS	1	III	
SPIELER-RÄNGE	CAPTAINS	0		
CLAN-RANGLISTE	UK	256	II	II
KEINE EINLADUNGEN	UK 2	59	II	II
LISTE AKTUEL.	FRANCE	183	II	II
	ITALIA	66	II	II
OPTIONEN	DANMARK	48	II	II
	DEUTSCHLAND	253	II	II
FREUNDE	DEUTSCHLAND 1	0	II	II
IGNORIEREN	ESPAÑA	107	II	II
	PORTUGAL	16	II	II

II Mancubus

ZURÜCK * AUSWAHL

„Fans des Vorgängers müssen einfach zugreifen, Neueinsteiger erwerben **die neue Online-Referenz!**“

86

GHOST RECON JUNGLE STORM

die Ghosts von Ubisoft

GHOST RECON JUNGLE STORM

GAMEPLAY

★★★★

Ghost Recon spielt sich wie ein langsamer Ego-Shooter und sollte niemanden vor größere Probleme stellen.

Steuerung: Die Padsteuerung ist brauchbar, das Headset ist (offline) dagegen unnötig und die Unterstützung wirkt aufgesetzt.

Missionsdesign: Nichts, was man nicht schon tausend Mal woanders besser gesehen hätte. Überraschungen sind selten.

Künstliche Intelligenz: Kaum vorhanden. Die Ghosts brauchen ständig Hilfe.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★

Zwei umfangreiche Kampagnen und Zusatzlevels sind überzeugend. Online fehlt es derzeit noch an Spielern.

Anzahl Missionen: 16

Wiederspielwert: Auch *Ghost Recon* bietet viele Extras, die freigeschaltet werden.

MULTIPLAYER

★★★★

Die übersichtliche Lobby kann überzeugen, der Umfang ebenfalls. Leider sorgen starke Verzögerungen und die immer noch detailarme Optik für Verdruss.

Splitscreen: Ja, 2 Spieler

Kooperativmodus online: Ja

Spieleranzahl online: 8

Spielmodi: 12

Mehrspieler-Maps: 31

Kooperativmodus online: Ja

Headset Lobby/Spiel: Ja/Ja

TECHNIK

★★★★

Detaillarme Umgebungen, grobe Texturen, holprig animierte Spielfiguren, ruckelnde Grafik – *Jungle Storm* ist in technischer Hinsicht eine Enttäuschung.

60-Hz-Modus: Nein

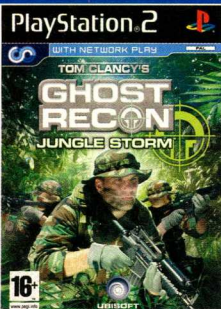
Soundeffekte: Die Waffen klingen ordentlich, ansonsten ist der Titel recht still. Die Sprecher geben sich Mühe, geschriebene Dialoge sollte man aber nicht erwarten.

Musik: Altbekannte Stücke, die mehr Dramatik vorkugeln sollen, kompositorisch aber blass bleiben.

GESAMTWERTUNG

★★★★

Die fehlenden Innovationen und der technische Stillstand sorgen für lange Gesichter und wenig Spielspaß.



TEST GHOST RECON JUNGLE STORM

Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Pro Logic II

Umfang: 16 Missionen

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1-8 (online)

Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Preis: Ca. € 30,-

Sehr umfangreich

Günstiger Preis

Veraltete Optik

Strohdomme Teamkameraden

Controller-Check

Standard

L1: Karte

R1: Feuern

X: Waffe wechseln

L2: Sprachbefehl

R2: Schnellbefehl

A: Nachsicht

Start: Pause

X: Nachladen

Select: Teammitglied wählen

O: Aktion

Steuerkreuz: Navigation steuern

Analogstick L: Gehen

Analogstick R: Zielen/zoomen

„Das Pad ist sinnvoll belegt und schon nach kurzer Zeit ist die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen.“

STEUERUNG

72%

MULTIPLAYER

GRAFIK

54%

SOUND

74%

67%

ENZEL

62%

„Triste Optik und dusselige Mitstreiter sind einfach nicht mehr zeitgemäß – die Konkurrenz ist weit voraus.“



VON PAPPE

Dürrig ist auch das richtige Stichwort, wenn's um spielerische und technische Inhalte von *Ghost Recon Jungle Storm* geht. Anno 2002 war die Optik zweckmäßig, heutzutage ist sie fast schon peinlich. Matschige Texturen, detailarme Umgebungen und eine ruckelige Darstellung sind nicht zeitgemäß und beeinträchtigen zuweilen auch die Spielbarkeit. Wer keinen Wert auf gute Grafik legt, wird mit *Jungle Storm* dennoch so seine Probleme haben, denn in Sachen Missionsdesign hat sich das neue Spiel ebenfalls nicht weiterentwickelt. Zwar gibt es dank der zusätzlichen Kampagne der Xbox-Version ganze 16 Aufträge zu erledigen, viel Spannung will aber auch dort nicht aufkommen. Zu allem Überflus leidet *Jungle Storm* auch noch unter einer kritikwürdigen künstlichen Intelligenz. Ihre Jungs finden ohne Hilfe nicht einmal den Weg zum Klo, bleiben ständig aneinander hängen, stehen Ihnen im Weg oder verlaufen sich in den

riesigen Umgebungen. Richtig lustig wird es, wenn Sie zusätzlich Geiseln durch die Levels führen sollen, denn dann fühlen Sie sich schneller, als Ihnen lieb ist, wie ein Grundschullehrer bei der Klassenfahrt. Um größeren Unfug Ihrer Kollegen zu vermeiden, dürfen Sie jederzeit die Kontrolle über einen Ihrer Teamkameraden übernehmen.

GRUPPENKOLLER

Löblicherweise dürfen Sie sich im Splitscreen zu zweit durch die Missionen spielen, müssen dann aber auf weitere Teamkameraden verzichten. Online bietet *Jungle Storm* sogar mehr Umfang als die direkte Konkurrenz *SOCOM II* und ebenfalls die Möglichkeit, kooperativ zu spielen. In unserem Test waren die Server schon gut besucht, stellenweise sorgten allerdings starke Verzögerungen der Netzwerkverbindung für verminderten Spielspaß. Die triste Optik ist natürlich ebenfalls nicht gerade ein Pluspunkt für den Online-Modus.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GEHT SO

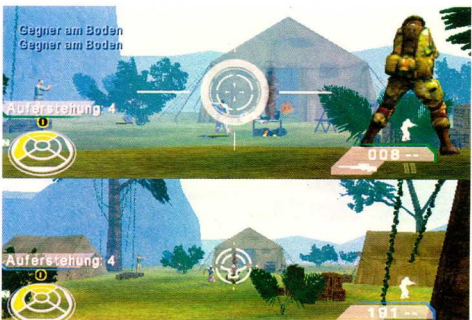


Maik

Bütelfür

schickt seine Jungs in die Wüste.

Es bleibt ein Rätsel, wieso Ubisoft der *Ghost Recon*-Reihe nicht die gleiche Sorgfalt zukommen lässt wie dem in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten *Rainbow Six 3*. *Jungle Storm* ist technisch und spielerisch veraltet, die künstliche Intelligenz glänzt durch Abwesenheit und die Konkurrenz ist mittlerweile weit überlegen. Wer taktisch anspruchsvoll ballern will, ist mit dem ebenfalls nicht ganz makellosen *SOCOM II* immer noch klar besser bedient.



ANSPRUCHSLOS Auch zu zweit wird die Terrorjagd nicht spannender.



**PC
CD**



PlayStation 2



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.LEGACYOFKAIN.COM

Goblin

Echtzeit-Strategie für die breite Masse

STRATEGIE LIGHT

Wie der Name des Spiels verrät, kommandieren Sie einen Goblin-Clan. Dieser wird von anderen Clans verdächtigt, den Goblin-Meister Fraziel

hinterücks ermordet zu haben. Nun ist es an Ihnen, alle Clans unter Ihrer Fahne zu vereinen und herauszufinden, wer wirklich hinter dem Anschlag steckt. Um den Aufbau einer Basis müssen Sie sich dabei allerdings nicht kümmern. Gebäude stehen bereits zu Beginn einer Mission zur Verfügung und so kümmern Sie sich lediglich um eine möglichst schlagkräftige Armee. Um eine solche auf die Beine zu stellen, benötigen Sie Gold, das Sie für zerstörte Gebäude erhalten, sowie Seelen, die Sie aus einem so genannten Seelenbrunnen schöpfen. Dann geht es mit wenig strategischem Feingefühl, dafür umso actionreicher ins Gefecht. Meist reicht es aus, mit einer starken Armee in die Basis des Gegners zu marschieren und

alles zu plätten, was nicht niet- und nagelfest ist. Hobby-Strategen fordert das natürlich wenig, Genre-Neulinge sowie Gelegenheitszocker kommen aber auf ihre Kosten. Zumal die Steuerung hervorragend gelungen ist. Bis zu drei Clans, bestehend aus je maximal zehn Einheiten, schicken Sie mit den Symboltasten durch die Spielwelt. Wahlweise können Sie aber auch die Steuerung einer einzelnen Einheit direkt übernehmen. Sie laufen dann in einer Third-Person-Perspektive durch die Gegend, der Rest des Clans folgt brav hinterher. Besonders cool ist das, wenn Sie die Steuerung über Titanen übernehmen. Das sind besonders mächtige Kreaturen, die in kürzester Zeit alles in Schutt und Asche legen. Um in der Hitze des Gefechts die Übersicht zu behalten, bewegen Sie mit dem rechten Analogstick die Kamera – allerdings nur, wenn Sie gerade direkt eine Einheit steuern. In der typischen Draufsicht, in der Sie den Clans indirekt Befehle erteilen, können Sie lediglich näher an das Geschehen heranzoomen. Drehen lässt sich die Kamera dann aber nicht. Trotzdem funktioniert diese Kamera-

steuerung überraschend gut. Die Spielumgebungen sind intelligent aufgebaut und bieten immer die nötige Übersicht.

VERSCHENKTES POTENZIAL

Weniger Mühe hat man sich bei der Gegner-KI gegeben. Oft steht ein feindlicher Trupp Goblins in der Gegend herum und rührt sich erst dann, wenn ihn der Spieler in einen Kampf verwickelt. Da die Gegner nur selten aggressiv vorgehen, wird *Goblin Commander* so häufig zum Kinderspiel. Fordernder sind da Gefechte gegen einen menschlichen Mitspieler im Splitscreen-Modus. Für einen Online-Modus hat es allerdings nicht mehr gereicht. Hier wurde leider zu viel Potenzial verschenkt. Hätte man das Spielkonzept nur etwas konsequenter entwickelt, hätte dieser Titel durchaus so etwas wie das Aushängeschild für Konsolen-Strategiespiele werden können. Dank dem interessanten Spielkonzept und der mehr als gelungenen Steuerung ist *Goblin Commander* Genre-Neulingen aber dennoch wärmstens zu empfehlen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Echtzeit-Strategiespiele sind auf Konsolen eine echte Seltenheit.

Noch seltener sind gut spielbare Vertreter des Genres. Entwickler taten sich bislang schwer, die Maus-und-Tastatur-Steuerung, die Hobby-Strategen vom PC gewöhnt sind, sinnvoll für PS2 & Co. umzusetzen. Chris und Ron Millar, zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter, die unter anderem an *Starcraft* und *Warcraft III* gearbeitet haben, packen dieses Problem jetzt an der Wurzel: Mit *Goblin Commander* präsentieren die Brüder keine Konvertierung, sondern ein eigens für Konsolen entwickeltes Spiel. Ein neuer, actionorientierter Ansatz des Strategie-Spielprinzips und eine eigens für Joypads optimierte Steuerung sollen Echtzeitgefechte auch für Konsolenspieler salonfähig machen.



Commander

DETAIL-CHECK GOBLIN COMMANDER

Für Hobby-Strategen

Echtzeit-Strategiespiele sind zwar rar, das Angebot aber dennoch recht unterschiedlich. Wir vergleichen das eher klassische *Aliens vs. Predator* mit dem außergewöhnlichen *Goblin Commander*.



GOBLIN COMMANDER

UMFANG ★★★★★

Story: Der Goblin-Führer Frazel wird hinterücks ermordet. Die Goblin-Clans beschuldigen sich gegenseitig und beginnen einen Krieg.

Rassen: Fünf unterschiedliche Goblin-Clans, davon bis zu drei in einer Schlacht spielbar. Jede Rasse bietet lediglich fünf Einheiten plus einen Titanen.

Missionen: 17 Missionen (5 Kapitel).
Multiplayer: 2 Spieler online (12 Maps).

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Eigens für die Konsole angepasste Steuerung. Funktioniert sehr gut.
Schwerpunkt: Neuer, actionlastiger Ansatz.
Schwierigkeitsgrad: Sehr leicht, für Anfänger geeignet.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

ALIENS VS. PREDATOR

UMFANG ★★★★★

Story: Jede Rasse hat eine eigene Geschichte. Aliens vermehren sich, Predators jagen, Menschen versuchen die außerirdische Bedrohung abzuwenden.

Rassen: Aliens, Predators und menschliche Marines. Immer nur eine Rasse spielbar, die-se sind in der Anzahl der Einheiten dafür umfangreicher.

Missionen: 7 Missionen pro Rasse.
Multiplayer: Kein Multiplayer-Modus.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Eigens für die Konsole angepasste Steuerung. Funktioniert sehr gut.
Schwerpunkt: Klassische Strategie-Kost
Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer, nur für Strategie-Profis

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
lässt die Horde los.

Aus *Goblin Commander* hätte man viel mehr rausholen können. Da entwickelt endlich mal jemand ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich auch auf der PS2 super spielen lässt, vernachlässigt aber den Anspruch klassischer Strategie-Scharmützel. Dass ich keine Basis aufbauen kann, soll mir ja recht sein. So kann ich mich besser auf die actionreichen Kämpfe konzentrieren. Nur sind diese dank der dummen Geger-KI in keiner Weise fordernd. Als actionorientiertes Strategiespiel für zwischendurch taugt der Titel aber dennoch allemal. Besonders wegen des witzigen Zweispieler-Modus. Zwar geht die Übersicht auf den kleinen, geteilten Bildschirmen des Öfteren verloren, die Schlachten gegen einen Kumpel machen aber dennoch gleich noch mal so viel Spaß! Was mir jetzt noch fehlt, wäre ein Online-Spielmodus. Kämpfe gegen Spieler weltweit aufzufechten, stelle ich mir besonders spannend vor. Die Millar-Brüder haben also noch einiges zu tun – wenn sie das gute Spielkonzept aber konsequent weiterentwickeln, wird das zweite *Goblin Commander* ein Hit.

TEST GOBLIN COMMANDER

Hersteller:	Jaleco/Bigben
Entwickler:	Jaleco
Genre:	Action/Strategie
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	17 Missionen

Internet: www.goblincommander.com

Spieler 1-2 Termin 23. April

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

- Tolle Steuerung
- Für Strategie-Neulinge geeignet
- Fast schon zu simpel
- Schlechte Gegner-KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Weggucken/ Werker setzen	R1: Karte anzeigen	☐ : Clan 3 steuern
L2: Runenstein einsetzen	R2: Runenstein einsetzen	☐ : Clan 4 steuern
Start: Pause		X: Clan 1 steuern
Select: Anzeigen an/aus		O: Clan 2 steuern
Steuerkreuz: Kamera zentrieren	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera zoomen

„Die extra für Gamepads angelegte Steuerung funktioniert erstaunlich gut, Tutorials erleichtern den Einstieg.“

STEUERUNG
87%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	78%	EINZEL	76%
72%	75%			

„Der ungewöhnliche Ansatz funktioniert toll, ist aber fast schon zu simpel. Für Strategie-Neulinge.“





CHRIS (LINKS) UND RON MILLAR

„Wir haben die optimale Spielbarkeit mit dem Controller angestrebt.“

Die Millar-Brüder über ihr ambitioniertes Strategie-Projekt

Schon einmal konnten wir die Millar-Brüder zu *Goblin Commander* befragen (siehe PLAYZONE 01/2004). Für den Test ließen sich die beiden smarten Entwickler gerne noch einmal ausquetschen.

PLAYZONE: Wie kamt ihr auf die Idee zu *Goblin Commander*?

Ron Millar: Paul Meegan, unser ehemaliger Studio Director, hatte da diese Vision von einem Spiel, das in dieser Form noch niemand zuvor entwickelt hatte. Ein Spiel, das Action- und Strategie-Elemente verbindet und sowohl Hardcore-Zocker als auch die breite Masse, die einfach gerne mal ein simples Action-Spiel mit süchtig machendem Gameplay genießen will, anspricht. Chris und ich fanden diese Idee toll, waren uns aber im Klaren, dass es genau diese Art von Spiel bereits gab – hauptsächlich aber für den PC. So entschlossen wir uns, diese Art von Spiel einem anderen Publikum zugänglich zu machen und dadurch auch den vorherrschenden Trend von völlig ausgelutschten Spielkonzepten zu durchbrechen. Es war schwer, ein strategisches und zugleich einfach verständliches Spielprinzip zu entwickeln und das Ganze in ein intuitives Interface zu packen. Aber wir fanden die Idee einfach so fett, dass wir uns diese Chance nicht entgehen lassen wollten.

PZ: Ihr habt ja schon einmal ein Strategie-Spiel für eine Konsole umgesetzt: *Starcraft* für das Nintendo 64. Welche Erfahrungen konntet ihr dabei sammeln und bei der Entwicklung von *Goblin Commander* einbringen?

Chris Millar: Das Schwerste bei *Starcraft 64* war, das Interface richtig hinzukriegen. Das Spiel war ursprünglich für ein Maus- und Tastatur-Interface design, wo man das ganze Keyboard zur Verfügung hat, um seine Einheiten zu steuern. Die neue Steuerung, die wir uns einfallen lassen mussten, damit der Titel auch mit einem Gamepad spielbar ist, hat das Projekt meiner Meinung nach ziemlich gelähmt. Bei *Goblin Commander* haben wir aber von Anfang an eine optimale Spielbarkeit mit solchen Controllern angestrebt.

PZ: Wieso habt ihr euch eigentlich für das Fantasy-Szenario entschieden und nicht wieder – ähnlich wie bei *Starcraft* – eine Science-Fiction-Welt gewählt.

„Das Fantasy-Genre bietet eine wundervolle Basis, um neue Spielwelten zu erschaffen.“

CM: Wir wollten eine neue Welt kreieren, in der wir die Kontrolle über die Interaktion aller Charaktere untereinander selbst bestimmen konnten. Daher ist *Goblin Commander* auch kein typisches Fantasy-Spiel. Und was Sci-Fi angeht – der Markt ist davon doch total überschwemmt.

RM: Die Inspiration nehmen wir von vielen verschiedenen Medien. Wir sind große Videospiele-Freaks und lassen uns von allen möglichen Spielen aller Plattformen anregen, vom überdrehten *Pikmin* für den GameCube bis hin zu den atemberaubenden Schlachten in den *Herr der Ringe*-Spielen. Wir haben außerdem Pen&Paper-Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons*

gespielt und uns gegenseitig Lichtblitze und Schlafzauber um die Ohren gehauen. Das Fantasy-Genre ist einfach sehr viel zugänglicher und bietet gleichzeitig eine wundervolle Basis, um neue Spielwelten zu erschaffen.

PZ: Wieso gibt es eigentlich keinen Online-Modus? Multiplayer-Gefechte wolltet ihr ja offensichtlich ermöglichen, sonst hättet ihr den Split-screen-Modus nicht eingebaut. Aber gerade Online-Gefechte würden sich für so ein Spiel doch anbieten, oder?

CM: Zunächst dachten wir nicht, dass ein Multiplayer-Modus mit diesem Spielprinzip viel Spaß machen würde. Aber nachdem wir oft bis in die frühen Morgenstunden gegeneinander

einer Fortsetzung arbeiten. Geplant ist derzeit aber nichts. Wir sind von den Möglichkeiten der Online-Anbindung aber genauso begeistert, wie du es zu sein scheinst, und werden diese Komponente in zukünftigen Projekten auf jeden Fall zum Zuge kommen lassen.

PZ: Wenn ihr gerade nicht *Goblin Commander* im Split-screen zockt, welche Multiplayer-Games sind dann bei euch angesagt?

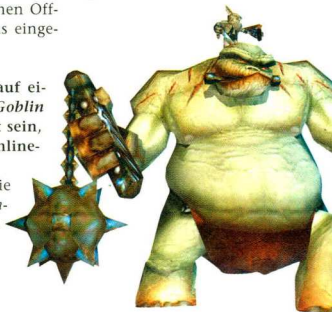
RM: Mario Kart: *Double Dash!!* spielen wir derzeit ohne Ende. Ich mag Spiele, bei denen ich mit ein paar Kumpels auf der Couch hocke und sie auch verbal fertig machen kann. Das bringt viel mehr Spaß, als irgendwas über das Keyboard eintippen zu müssen. Deshalb ist *Goblin Commander* ja auch im Split-screen-Modus so witzig!

PZ: Ein letztes Wort an unsere Leser?

CM: Kauft euch *Goblin Commander*! Und wenn euer Fachhändler das Spiel nicht im Sortiment hat, fangt sofort eine Randalie in der Innenstadt an! Denn *Goblin Commander* ist das beste Spiel aller Zeiten! Okay, das ist vielleicht etwas übertrieben ... aber hey, je mehr Leute *Goblin Commander* zocken und Spaß daran haben, desto besser.

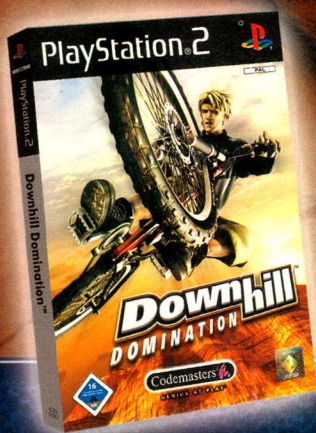
PZ: Darf man denn auf eine Fortsetzung von *Goblin Commander* gespannt sein, die dann vielleicht Online-Gefechte erlaubt?

CM: Wir würden die Welt von *Goblin Commander* gerne weiterentwickeln und an



WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION



PlayStation 2

Zu hart für Weicheier.

Abgefahrene 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, abgefahrene 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.

Firefighter F.D. 18



Ein **Shooter im ungewöhnlichen Gewand:**
Hier bekämpfen Sie lodernde Flammen.

Unter den Berufen, die kleine Kinder als Wunsch angeben, tummeln sich auf den vorderen Plätzen Polizist, Tierarzt und – Feuerwehrmann. Alle, in deren Herzen das Feuer für den brandgefährlichen Beruf noch immer lodert, können nun Konami Dank sagen. Die Japaner liefern mit dem vorliegenden Titel die erste actionreiche Versoftung um die tapferen Männer für die aktuelle Konsolengeneration ab.

SHOOTER ODER SPRITZBLUME?

Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Feuerwehrmannes Dean McGregor, der zu Beginn, wie es bei der Feuerwehr nun mal

üblich ist, in aller Eile zu einem Brand beordert wird. Am Unglücksort – einem Tunnel, in dem sich ein Verkehrsunfall ereignet hat – beginnt die gefährliche Arbeit des tapferen Helden. In erster Linie beschäftigen Sie sich mit der Bekämpfung von Bränden und der Rettung Überlebender. Diese Aufgaben ändern sich während des gesamten Spielverlaufs kaum. Sollten Sie versagen, indem Sie Überlebende nicht rechtzeitig vor dem Ersticken- oder Feuertod bewahren, sehen Sie ebenso schnell das „Game Over“ wie beim Ableben von Dean persönlich. Wenn Sie diesen und die folgenden Abschnitte erfolgreich abschließen, erfahren Sie mehr

über die Story und entdecken schnell, dass ein mieser Brandstifter seine Finger im Spiel hat. Die Story wird mit In-Game-Gratik fortgeführt und hält neben der Entlarfung des Brandstifters auch eine kleine Liebesgeschichte zwischen Dean und einer Reporterin bereit. Der folgende Einsatz führt unseren Helden in ein riesiges Bürogebäude, das während eines normalen Arbeitstages von Flammen heimgesucht wird. In diesem Gebäude bewegen Sie sich auch die meiste Zeit im Spiel. Für größere spielerische Abwechslung hätte das eine oder andere Szenario mehr gesorgt.

BERUFSEHRE Für Dean McGregor gibt es in jeder Lage Chancen für Überlebende.

Sprich niemals von Opfern!

LE **00:43:51**

ÜBERLEBENDE (N)

A

GERETTET Nach erfolgreichen Rettungen folgen kurze Zwischensequenzen.

Warum nur ich?



PYROMANIE
Manchmal sind die Flammen fast zu schön zum Löschen.

EXPLOSIV
Ständig laufen Sie Gefahr, von Explosionen überrascht zu werden.

DEAN MCGREGORS

GEGNER: DIE FLAMMEN

Um die Flammen zu bekämpfen und alle vom Feuer eingeschlossenen Personen zu bergen, besitzt Dean McGregor lediglich zwei Waffen: einen zweidüsigen Wasserschlauch mit drei „Wasserbomben“ und eine Axt. Extras wie Feuerlöscher zur noch wirksameren Brandbekämpfung oder Medipacks zur Behebung von Deans Gesundheit ergänzen nur zeitweilig das Inventar. Während die erste Mission primär dazu dient, sich mit der 3D-Shooter-ähnlichen Steuerung vertraut zu machen, werden spätere Levels mit kleineren Schalter- und Weg-

such-Rätseln bereichert. Damit man sich nicht verirrt, werden die Positionen der zu Rettenden auf einer *Metal Gear Solid*-ähnlichen Karte als grüner Punkt oder Pfeil dargestellt. Damit dies nicht gar so eintönig ist, wie es sich anhört, haben die Designer ebenfalls 3D-Shooter-typische Zwischen- und Endgegner eingebaut – im vorliegenden Fall sind das natürlich besonders böse Brandherde und große Flammen.

IST DAS ALLES?

Trotz interessanter Story, astreiner Pro-Logic-II-Codierung und guter Sprachausgabe kämpft diese Heldenmär mit mehreren Schwachpunkten. Zum einen wären da die wenigen zur Ver-

fügung stehenden Waffen, die im Laufe des Spiels nicht aufgewertet werden. Die eingebauten Fallen sorgen für Frust oder Verwunderung: Decken stürzen mangels Übersichts fast immer auf den Feuerwehrmann, Feuerfunken setzen den Akteur regelmäßig in Flammen, klemmende Türen können nicht mit der Axt geöffnet werden – und was zum Henker machen hochempfindliche Gasflaschen und Fässer in Großraumbüros? Zudem reißt einen die Grafik trotz ordentlicher Feuereffekte nicht gerade vom Hocker und die ewig gleichen Sprachsamples gehen einem schon nach wenigen Levels auf die Nerven.

ALEXANDER FUNKE



Maik Bütfer
... ist jetzt Feuerexperte.

Endlich mal wieder eine äußerst innovative Spielidee, aber leider verschenken die Entwickler das große Potenzial des Spielprinzips durch eine recht ideenlose und abwechslungsarme Umsetzung: keine Waffen-Upgrades, simple Such-und-finde-Rätsel und Frustmomente ohne Ende, weil einem des Öfteren unverhofft der halbe Raum um die Ohren fliegt oder plötzlich Teile der Decke auf den Kopf fallen. Dabei macht das Konzept wirklich Spaß. Ernüchterung stellt sich spätestens nach dem fünften Bürogebäude-Abschnitt ein, der endgültig keine wirklich neuen Spiel-Elemente mehr bringt. Was bleibt, ist eine gute Idee und die spannende Geschichte. Wahrscheinlich finden hartgesottene Backdraft- und Feuerwehr-Fans Gefallen daran, alle anderen sollten vor dem Kauf auf jeden Fall Probe spielen.

TEST FIREFIGHTER F.D. 18

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	3D-Shooter
Sprache:	Englisch, dt. Untertitel
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	10+ Stunden

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1	Termin 23. April
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Innovative Idee
- Nette Feuereffekte
- Wenig Abwechslung
- Viele Frustmomente

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Seitlich bewegen	R1: Schießen/spritzen	☐ Spritzschuss-Unterstützung
L2: Hocken	R2: Kamera Reset	☐ Düse wechseln
Start: Pause	X: Ausweichen	
Select: Inventar	O: Aktion	
Steuerkreuz: Keine Funktion	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera bewegen

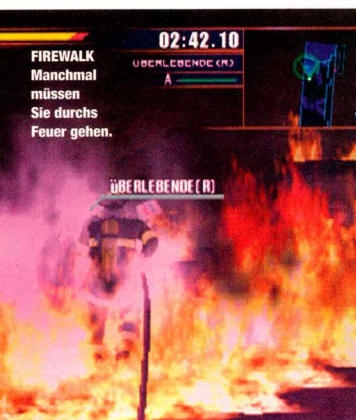
„Mit dieser bewährten Steuerung hat man alles im Griff, auch wenn sie nicht perfekt ist.“

STEUERUNG 76%

INZELSPIELER:

GRAFIK	SOUND	MULTI
66%	82%	71%

„Gute Spielidee, deren Potenzial durch die wenig abwechslungsreiche Ausführung verschenkt wurde.“



Gewinnspiel

SOCOM II/Rise to Honour

Anlässlich der Veröffentlichung von *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* stellt uns Sony eine ganze Wagenladung an Preisen zur Verfügung. Neben einer brandneuen PlayStation 2 gibt's zahlreiche Fan-Artikel zu gewinnen. Doch damit nicht genug: *Rise to Honour* mit Jet Li steht ebenfalls bald in den Läden und kann bereits jetzt bei uns gewonnen werden. Zusätzlich gibt's noch fünf edle Presskits mit coolem Zusatzmaterial. Um zu gewinnen, müssen Sie allerdings folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele Missionen gilt es in *SOCOM II* zu bestehen?

Das sind die Preise:

- 1 1x PlayStation 2**
- 2 5x *SOCOM II: U.S. Navy SEALs***
- 3 3x *SOCOM II*-Tasse**
- 4 1x *SOCOM II*-Standee**
- 5 2x *SOCOM II*-Vakuum-Flasche**
- 6 2x *SOCOM II*-Wasserflasche**
- 7 10x *SOCOM II*-T-Shirts**
- 8 20x *SOCOM II*-Postkarten-Set** (ohne Abb.)
- 9 5x *Rise to Honour***
- 10 5x Presskits**



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 17“ und der Lösungszahl (z. B. PZ 17 212) 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 der Lösungszahl an:

PLAYZONE, COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: PZ 17, 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. **Teilnahmeschluss ist der 4. Mai 2004.**



McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

**PlayStation2 + Controller + TIF 2004
+ 3 DVD-Videos!** solange Vorrat reicht!

**Exklusiv bei
McMEDIA!**

PS2®

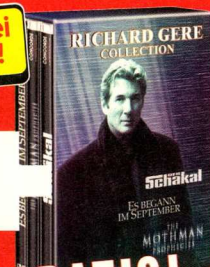
PlayStation 2

LIMITIERT!
schnell zugreifen!

TIF 
THIS IS FOOTBALL 2004™



PlayStation®2 + TIF 2004™



GRATIS!

Richard Gere Collection
Gratis-Coupon auf Seite 3

199,-
50 Euro gespart!

**Ein McMEDIA-Gamestore
ist auch in Ihrer Nähe!**

McMEDIA - Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

www.mcmmedia.de

**Das McMEDIA
Händlerverzeichnis**
Nur noch 4 x umblättern

**Jetzt mit 10 megastarken
Gratis-Coupons!**

GRATIS-COUPON

Beim Kauf des Spiels Alias und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein Alias-T-Shirt gratis!

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

PS2-Spiele stark REDUZIERT! Viele weitere Schnäppchen verfügbar!

SPAREN!!!

Alias + T-Shirt!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1.

Exklusiv bei McMEDIA!



Alias
Action-Adventure für PS2 und Xbox. USK: ab 12 Jahren.
VÖ: 01.04.04; Xbox: 07.04.04; PC: 28.05.04

55,- **14,99** **9,99**

Statt 59,99
Bad Boys II
Actionspiel für PS2 € 55,-
Xbox 55,- und PC € 44,-
USK: keine Jugendfreigabe.

Statt 59,99
Galerians: Ash
Rollenspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren.

Statt 19,99
Silpheed - The Lost Planet
Shooter für PS2.
USK: ab 6 Jahren.



Virtua Tennis 2
Sportspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.



Dakar 2
Rennspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.



ATV2: Quad Power Racing
Rennspiel für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

Solange Vorrat reicht!

Jetzt vorbestellen!

GRATIS-COUPON

Bei Vorbestellung des Spiels Hitman: Contracts und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein Key Snap im Hitman-Design gratis!

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

Hitman: Contracts + Key Snap

bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2.

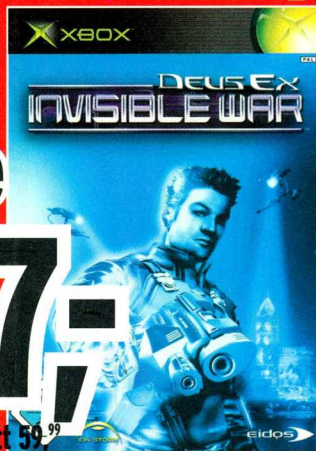
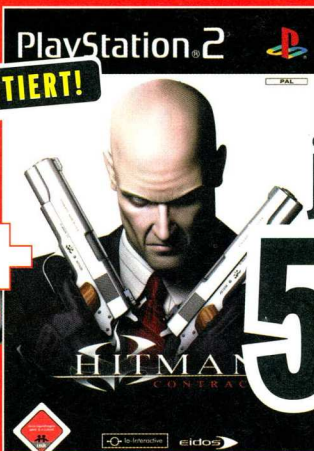
LIMITIERT!



Hitman: Contracts
Actionspiel für PS2 € 57,- Xbox € 57,- und PC € 47,-
USK: keine Jugendfreigabe. VÖ: 30.04.04

o. Abb.
Hitman: Contracts
Strategie-Buch

14,99



Deus Ex: Invisible War
Action-Adventure für Xbox € 57,- PC € 47,-
USK: ab 16 Jahren.

14,99

Deus Ex: Invisible War
Strategie-Buch o. Abb.

Statt 59,99

EXKLUSIV-SET

PS2 + TIF 2004 + Controller + 3 DVD-Videos

Exklusiv bei
McMEDIA!

PlayStation 2 inkl.
Controller + TIF 2004
+ 3 DVD-Filme: Der
Schakal (FSK 16), Es
begann im September
(FSK 6), The Mothman
Prophecies (FSK 12).
Bei Vorlage des Gratis-
Coupons Nr. 3.



TIF
THIS IS FOOTBALL 2004™

PlayStation 2



199,-
50 Euro gespart!

GRATIS-COUPON

Beim Kauf des TIF 2004-
Bundles und gleichzeitiger
Vorlage dieses Coupons
erhalten Sie eine
Richard Gere Collection
(3 DVD-Videos) im Wert von 50,- **gratis!**
Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

McMEDIA

TIF 2004

Fußballspiel für PS2.
USK: ohne Alters-
beschränkung.

Rise to Honour

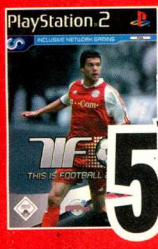
Aktionspiel für PS2.
USK: ab 16 Jahren.
V0: 14.04.04

Original PS2 Memory Card 8 MB

In verschiedenen
Farben erhältlich.

Analog Controller Dualshock 2 Schwarz

In verschiedenen Farben erhältlich.



Socom II - U.S.

Navy Seals + Headset
Aktionspiel inkl. Headset
für PS2. Auch online spielbar!
USK: ab 16 Jahren.
Socom 2 ohne
Headset nur 59,-

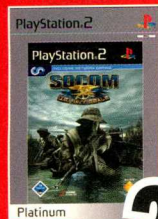


Socom Platinum

Aktionspiel für PS2.
USK: ab 16 Jahren.

Final Fantasy X Platinum

Rollenspiel für PS2. USK: 12



Twinpack: Tekken & Ridge Racer

1 Rennspiel und 1 Aktionspiel
für PSone. USK: ab 16 Jahren.



GT3 Platinum

Rennspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.

**JETZT NOCH
GÜNSTIGER!**

24,-

79,-

je
29,-

LIMITIERT!

PSone + Screen Combo + Controller + RGB-Kabel

McMEDIA-Spar-Bundle:
PSone + Screen Combo
+ Controller + RGB-Kabel
bei Vorlage des Gratis-Coupons
Nr. 4.



99,-
Statt 199,-
100 Euro gespart!

GRATIS-COUPON

Beim Kauf des PSone + Screen
Combos und gleichzeitiger
Vorlage dieses Coupons
erhalten Sie ein **RGB-Kabel**
gratis!
Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht

McMEDIA

GRATIS-COUPON

Für diesen Coupon erhalten Sie eine **McMEDIA-Trendsetter-CD gratis!**

Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden!

USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!



Scart Box
inkl. S-Video

4 Scart-Anschlüsse,
1 S-Video-Anschluss,
1 RCA-Anschluss
+ 1 Stereo-Audio-Ausgang
(Cinch). Gold plated und
umschaltbar.



19,99

Speedster 3 + NFS: Underground Bundle

SPAR-Bundle!

LIMITIERT!

Das einzige offiziell lizenzierte PS2-Lenkrad
+ Pedale + Need for Speed: Underground.
USK: ohne Altersbeschränkung. Solange Vorrat reicht!



99,-

**Inklusive
Vollversion**

Statt 129,98

SCHNÄPPCHEN!



Rally Championship

Rennspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Solange Vorrat reicht!

19,99

Statt 49,99

Nintendo GBA SP Tasche grau

Offiziell lizenzierte Tasche zur Aufbewahrung des Game Boy Advance SP und Spielen. In verschiedenen Farben erhältlich. Abnehmbare Halteschlaufe, Befestigungsmöglichkeit am Gürtel oder Rucksack.



9,99



57,-

Statt 59,99

**Metal Gear Solid:
The Twin Snakes**
Actionspiel für GameCube.
USK: 16



39,-

**Yu-Gi-Oh!
World Championship
Tournament 2004**
Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.



29,-

**Yu-Gi-Oh!
Power Of Chaos:
Kaiba the Revenge**
Strategiespiel für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.



57,-

Statt 59,99

**Teenage Mutant
Ninja Turtles**
Actionspiel für GameCube € 57,-
PS2 € 59,- Xbox € 59,- und PC € 29,-.
USK: ab 16 Jahren. VÖ: Ende April.

EXKLUSIV-SET

**GameCube
+ Mario Kart
+ Controller
+ Bonus-Disc mit
4 Zelda-Klassikern
+ Spiele-Tasche**



145,-

Statt 149,-

GRATIS-COUPON

Beim Kauf des GameCube Mario Kart Bundles und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie eine **original Nintendo-Tasche** zur Aufbewahrung der GC-Spiele **gratis!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

McMEDIA-Spar-Bundle:
GameCube + Mario Kart: Double Dash!!
+ Controller + Zelda-Bonus-Disc
+ Nintendo-Tasche zur Aufbewahrung
von GC-Spielen
bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 6.

SPAREN!!!

Super Smash Bros. Melee - Players Choice
Kampfspiel für GameCube, USK: 6



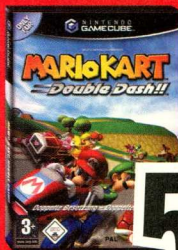
Super Mario
Sunshine - Players
Choice Jump & Run
für GameCube, USK: 6



je 29,-



Mario Party 4 -
Players Choice
Partyspiel für
GameCube, USK: 6 o.A.



Mario Kart:
Double Dash!!
Reinispiel für
GameCube, USK: o.A.



Final Fantasy:
Crystal Chronicles
Rollenspiel
für GameCube,
USK: 6

je 52,-
Statt 59,-



Metroid Prime - Players Choice
Actionspiel für GameCube,
USK: 12

Statt 59,-



Pokémon Channel
Rollenspiel für GameCube,
USK: o.A.

EXKLUSIV-SET

**Game Boy Advance SP silber
+ 6 Leerhüllen**

zur Aufbewahrung von GBA-Spielen.

McMEDIA-Spar-Bundle: Game Boy Advance SP
+ 6 Leerhüllen zur Aufbewahrung von GBA-Spielen
bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 7.



Metroid Zero Mission
Actionspiel für GBA, USK: 12,
VO: 08.04.04

je 37,-



Sword of Mana
Action-Adventure
für GBA, USK: o.A.

Statt 39,-

124,-
Statt 129,-



GRATIS-COUPON

Beim Kauf des GBA SP und
gleichzeitiger Vorlage dieses
Coupons erhalten Sie
6 Spiele-Leerhüllen gratis!

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht

GRATIS-COUPON

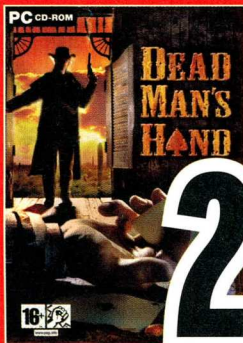
Beim Kauf eines ATARI-Spiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein **ATARI-Schlüsselband gratis!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 8.

GRATIS!

ATARI
ATARI



Dead Man's Hand

Aktionspiel für PC, Xbox
€ 29,-
€ 49,-
USK: ab 16 Jahren.

29,-

Atari: 80 Classic Games in One - Best Of Atari

80 Atari-Klassiker in einer Sammlung für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.



je 14,99

Statt 44,-

Rollercoaster Tycoon 2 - Best Of Atari

Strategiespiel für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.

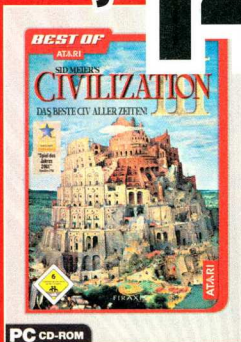


.Hack Vol. 1 - Infection

Rollenspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren.

45,-

Statt 49,99



Civilization 3 - Best Of Atari

Strategiespiel für PC.
USK: 6



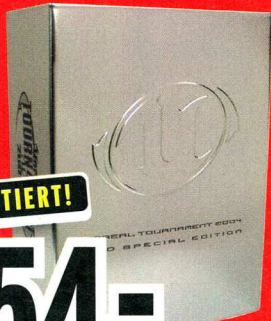
Neverwinter Nights - Best of Atari

Rollenspiel für PC.
USK: 12

o. Add. Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-On) 29,-

Unreal Tournament 2004 Special Edition

Limitierte Auflage! UT 2004 in einer hochwertigen Metallbox
+ Logitech Headset mit Unreal-Branding + Bonus DVD
mit über 60 Stunden Videomaterial und dem Unreal Editor sowie
Entwicklerinterviews. Solange Vorrat reicht!



LIMITIERT!

54,-

Statt 59,-

Unreal Tournament 2004

Aktionspiel für PC.
USK: 16

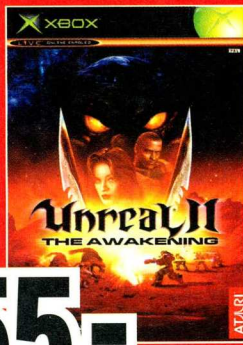


44,-

Statt 49,-

Unreal 2 - The Awakening

Aktionspiel für Xbox.
USK: 16



55,-

Statt 59,-

Xbox Play Together Bundle

Spar-Bundle! Xbox + Top Spin + Dead or Alive 3 + 2 Controller (small und normal). USK: ab 12 Jahren. Solange Vorrat reicht!

LIMITIERT!



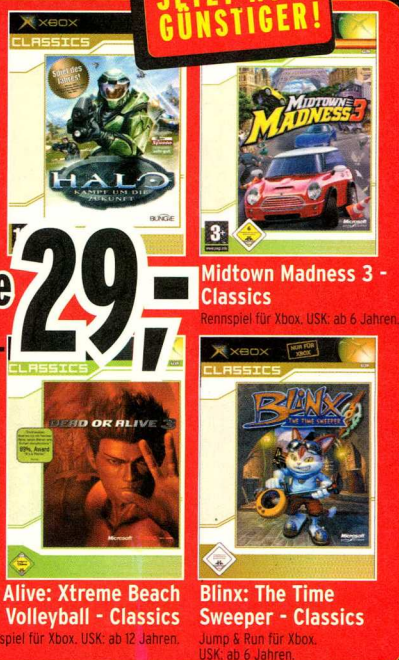
199,-

29,-

Xbox DVD Fernbedienung Playback-Kit
Zum Abspielen von DVD-Videos auf Xbox.

Halo - Classics
Actionspiel für Xbox.
USK: ab 16 Jahren.

je **29,-**
Statt 59,-



Midtown Madness 3 - Classics
Rennspiel für Xbox. USK: ab 6 Jahren.

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball - Classics
Sportspiel für Xbox. USK: ab 12 Jahren.

Blinx: The Time Sweeper - Classics
Jump & Run für Xbox. USK: ab 6 Jahren.

EXKLUSIV-SET

XBOX LIVE Starter Kit refresh + Xbox-Spiel nach Wahl GRATIS

Der Deal: GRATISSPIEL!

Exklusiv bei McMEDIA!



XBOX LIVE Starter Kit

Play Online NOW

- 12 months of Xbox Live
- Xbox Communicator headset
- Online demo of Whacked! and MotoGP

JETZT online spielen

- 12 Monate Ausleihrecht für Xbox Live
- Xbox Communicator
- Online-Demosversionen von Whacked! und MotoGP

Juega ya online:

- 12 meses de Xbox Live
- 12 meses de Ausleihrecht für Xbox Live
- Headset inalámbrico con los auriculares Xbox
- Demo de red de Whacked! y MotoGP

Gioca online ORAI!

- 12 mesi di Xbox Live
- Cuffia wireless Xbox Communicator
- Demo online di Whacked! e MotoGP

Komplettes Paket, um mit Xbox online spielen zu können. Kopfhörer + 2 online spielbare Demospiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. **GRATIS:** Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des COUPONS gibt es ein original Xbox-Spiel von Microsoft gratis dazu! Das Spiel wird Ihnen direkt von Microsoft zugeschickt. Solange Vorrat reicht!

LIMITIERT!
schnell zugreifen!

59,-

GRATIS-COUPON Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Das Gratis-Spiel wird Ihnen von Microsoft zugeschickt. Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und ausgefüllt im McMEDIA-Shop abgeben!



Vorname:

Nachname:

Straße:

Postleitzahl:

Stadt:

E-Mail:

Telefon:

McMEDIA

Du hast die Macht über das Schicksal von Mittelerde!

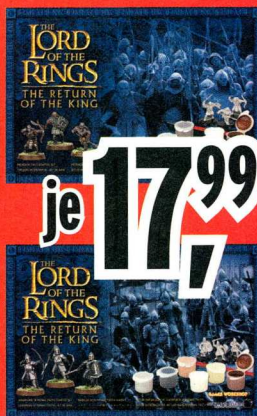


59,99

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs Grundspiel

Das Tabletop Strategiespiel zum Film. Inhalt: 176-seitiges, vollfarbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Ruinengelände, Würfel. Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.

GAMES WORKSHOP



je 17,99

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Krieger von Minas Tirith" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von Minas Tirith.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Mordor Orks" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen der Mordor Orks.



Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

MAGIC The Gathering



9,99

Magic - Nachtstahl Booster

Die Booster enthalten 15 zufällig sortierte Karten zum Sammeln und Verbessern des Spieldecks.



3,99

Exklusiv bei McMEDIA!

GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10.

Magic - 8. Edition Themendeck

Die vorkonstruierten 8. Edition Themendecks enthalten jeweils 40 Karten, die für das sofortige Spiel gedacht sind. Jedes der fünf unterschiedlichen Themendecks ist aus Karten einer bestimmten Spielfarbe von Magic: The Gathering zusammengestellt. Die Themendecks heißen: Lebensader (Weiß), Luftschlag (Blau), Vertreibung (Schwarz), Tempofackel (Rot) und Schwere Jungs (Grün).

Wünsch dir was!

Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein! Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft. Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

GRATIS-COUPON

Beim Kauf eines Sammelkartenspiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein kostenloses

MAGIC Demospiel + Spielunterlage!

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden.

Dieses Angebot ist ausschließlich im McMEDIA-Fachgeschäft gültig. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht für Lieferungen, Retouren, Reparaturen, Montage, etc. zuständig. © 2004



ter www.mcmedia.de

nnen Sie sich auch eine Anfahrtsrout

n Ihrer Wohnung zum nächsten

MEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03593/510798

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/315995

SPIELWAREN + ELEKTRONIK
Friedberger Str. 10
09496 Marienberg
03735/22810

1

VIDEO & GAME
Berliner Allee 106
13088 Berlin
030/96277777

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belgig
033841/32396

MEDIA POINT
Zepfner Chaussee 1
Forum Bernau
03338/766151

HERMANN SPIELWAREN
im REIZ (Lützen-Str. 26)
16816 Neuruppin
03391/505924

2

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/9280

CARL OTTO
Lange Str. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

FACHHAUS GLAUBITZ
Sankt Wenzel 1
29310 Wittenberg
05531/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schöneverdingen
05193/52740

SCHNAPPEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Fuderborn
05651/204971

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELIT CENTRUM BÜRO
Sankt Wenzel 1
34613 Schwalmtal
06691/94800

SULZER
Altstädter Str. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35345 Herborn
02772/21021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37402 Herzberg
05523/981943

TOY STORE
Uffelsplatz 18
37441 Bad Sachsa
05533/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

3

PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31034 Hildesheim
05121/469202

TOYS & MORE
Bavenerstr. Str. 65
31035 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN HENSCHEL
Neue Zentrum 2
32755 Lehrte
05132/8285-50

BULLDOG GAMES
Völkener Str. 46
34853 Springe
05041/972010

McMEDIA-SHOP
Obernstraße 10
32423 Wenden
05071/842398

McMEDIA-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
05261/88522

SCHNAPPEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/0300874

McMEDIA-SHOP
Lange Str. 81
32781 Lage
05232/920955

SCHNAPPEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Fuderborn
05651/204971

HOMMEL
Brunnenstr. 44
34537 Bad Wildungen
05621/4314

JONELIT CENTRUM BÜRO
Sankt Wenzel 1
34613 Schwalmtal
06691/94800

SULZER
Altstädter Str. 98
35039 Marburg
06421/963521

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35345 Herborn
02772/21021

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37402 Herzberg
05523/981943

TOY STORE
Uffelsplatz 18
37441 Bad Sachsa
05533/303992

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
03923/787515

4

GAMELAND
Kaiserswerther Str. 14
40718 Ratingen
02102/470743

SEIDEL
Rathausgasse 1
41747 Viersen
02162/34435

FLYING ARTS
Türken City
45468 Mülheim
02038/384362

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterberg Str. 94
47228 Datteln Rheinhausen
02065/64814

SEIDEL
Marktstr. 13
47178 Krefeld
02031/01180

KIESKEMPER
Everswinkel Str. 8
48231 Warrendorf
02581/4193

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warrendorf
02581/2603

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warrendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbüren Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

GÜNZEL
Mühlstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Söhrn
06543/2070

HEKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtersend
02625/958314

FLEMMER
Mühlenpassage 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Delde
02322/4600

6

MEDIASTORE
Wilhelmstr. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

GAMESTORE
Hauptstrasse 2/Ecke
Budenhofweg
66482 Zweibrücken
06332/905400

MEDIASTORE
Robert Schumann Str. 9c
68159 Mannheim
06204/918030

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72219 Hechingen
07142/2405

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Goppingen
07147/7515

E+E SPIELWAREN
Königsplatz 10
73630 Remmshausen
07159/71691

8

SPORT BITTL
Georg-Reismüller Str. 5
80999 München-Allach
089/8929148

HOPFALA
Kaisersberger Str. 46
84048 Mainburg
08751/3147

SCHLATT
Lindener Str. 16
84559 Simbach
08751/6850

VIDEOSTORE
Kemperstr. 41
85356 Freising
089/6194653

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86050 Augsburg
0821/313134

PLAY IT!
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
0831/77762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
091/2148935

KOLIBRI
Bismarck Str. 27 A
91413 Neustadt (Aisch)
09161/873060

LOLLYPOP
Weichner Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

GIERTER
Vilsvorstadt 15
94474 Vilsbiburg
08541/9375

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:
KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Egen (Belgien)
03320/605459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 83
B-4780 St. Vith (Belgien)

Italien:
ATHESIA
Stadtplatz 60
I-39031 Brunico
0399-10474/555032

Österreich:
LE-LU
Marktplatz 12
A-4170 Haslach a.d. Mühl
0043-7289/72148

FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leoben
0043-3452/84547

McMEDIA -

Die führende Fachhandelskooperation
für Video- und Computerspiele

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?

Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 - eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de



The Suffering

Tag der Hinrichtung: Midway präsentiert
eine **Horror-Hatz für Schlachtplatten-Fans.**



FLAMMENKRIEGER
Selbst in Brand
gesetzte Mollmonster
stellen noch eine
Gefahr dar.



NAHKAMPF Mit der
Tommy-Gun trommeln
Sie auf einen wütenden
Riesengegner ein.



SELTENE HILFE Manchmal werden Sie in dem Chaos von Gefangenen oder Wärtern unterstützt.



HÖLLENTOR Diese Lichtschranke zwingt Sie, eine grausige Zwischensequenz zu sehen.



Der Hersteller Midway ist dafür bekannt, dass er im Action-Genre oft auf die Attribute roh und kompromisslos setzt. Mit der Splatterorgie *The Suffering* stellt er dies erneut unter Beweis. In der Rolle des Verurteilten Torque müssen Sie von einer von Monstern überannten Gefängnisinsel fliehen und sich dabei der abscheulichen Kreaturen erwehren, die aus allen Richtungen auf Sie einströmen. Ihre Tour führt Sie zunächst aus dem Todestrakt, vorbei an den Schrecken des modernen Hinrichtungswesens und lässt Sie danach in einer angeschlossenen Experimentierabteilung des Militärs ums Überleben kämpfen. In den späteren Spielabschnitten lotst Sie der Titel über Dächer, durch Fluchttunnel und Außenbereiche zur Freiheit. Gehezt werden Sie unter anderem von Mullbindenmonstern mit Schwertarmen, Spritzen schleudern den Giftschleimern und gewehrbeackten Trampelwesens.

PSYCHOTERROR AUS DER FINSTERNIS

Wenn Sie nicht gerade eine heranströmende Bestie mit dem Messer, der Maschinenpistole oder der Schrotflinte in deren Bestandteile zerlegen, leuchten Sie die schummrigen Gänge, Stationen und Serviceeinheiten des Gefängnisses mit Ihrer Taschenlampe aus und suchen nach hilfreichen Gegenständen. Zudem können Sie die Videoüberwachung abfragen, obszöne Telefonanrufe entgegennehmen und die erhängten und geschundenen Körper inspizieren, über die Sie an jeder Ecke stolpern. Je stärker diese Atmosphäre auf Ihren Charakter drückt, desto häufiger werden Sie von Wahnvorstellungen heimgesucht. Sie sehen Türen, wo keine sind, Blut tropft von der Decke und verschwommene Rückblenden erinnern an den Familienmord, der Ihnen einst zur Last gelegt wurde. Das geht sogar so weit, dass Ihnen Stimmen

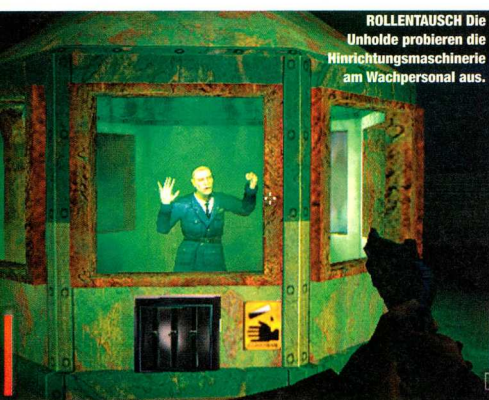
einflüstern, Sie sollten die wenigen hilfreichen Figuren, die Sie eigentlich beschützen müssen, gleichfalls beseitigen.

DIE FARBE ROT

Nach Bekunden der Entwickler ist Blut auch nur eine Textur und von dieser haben sie reichlich Gebrauch gemacht – vermutlich, damit das Spiel nicht gar so düster wirkt. So haben Ihr weißes T-Shirt und Ihre Waffen nach längerem Gefecht beispielsweise dringend eine Reinigung nötig. Ihre flinken Widersacher, die von den Stan-Winston-Studios entworfen wurden, verfolgen Sie teils auch über Treppen und in anliegende Räume. Zu Hochform läuft der grafisch saubere Titel besonders in der Effektabteilung auf: Rotlicht, Scheinwerferkegel und Brandherde erhellen den tristen Gefängnisalltag. Auch die Soundeffekte sind von guter Qualität: Ihre Waffen knattern deftig, die Unholde kreischen sich den letzten Rest Seele aus dem Leib und die Dialoge, die jedoch nur mit fortgeschrittenen

Englischkenntnissen verständlich sind, tragen mit vulgären Ausdrücken zur Atmosphäre bei. Leiden verursacht *The Suffering* daher nur durch die sehr spärlich gesäten Verschieberätsel und Kletterpassagen, die so selten auftauchen, dass Sie die erforderlichen Bewegungen bis dahin meist schon wieder vergessen haben.

FLORIAN BRICH



ROLLENTAUSCH Die Unholde probieren die Hinrichtungsmaschinerie am Wachpersonal aus.

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki

widersteht jedem Schrecken.

The Suffering ist ein aufwendiges Action-Adventure, das vor allem auf plakative Gewaltdarstellung setzt und ansonsten klassische Gameplay-Muster zitiert. Von der ersten Minute an werden Sie von dem Spiel an die Hand genommen und durch die virtuelle Geisterbahn geführt. Abzweigungen sind Fehlalarme und Rätsel einlagen äußerst selten. Da aber im technischen Bereich sauber gearbeitet wurde, können sich Fans bedenkenlos auf diesen Altbau einlassen.

IMPORTTEST		USA
THE SUFFERING		
Hersteller:	Midway	
Entwickler:	Surreal Software	
Genre:	Action	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo/Surround	
Umfang:	Ca. 10 Stunden	
Internet: www.midway.com		
Spieler 1	Termin	
	Nicht bekannt	
USK-Freigabe	Preis	
Nicht bekannt	Ca. € 60,-	
✓ Gute Waffen- und Spezialeffekte ✓ Härteste optische Gangart ✓ Nur punktuelle Rätselaufgaben ✓ Level-Architektur zu linear		
CONTROLLER-CHECK		STANDARD
L1: Nachladen	R1: Feuern	☐ Perspektive
L2: Werfen	R2: Springen	☐ Verwandlung
Start: Optionen		☐ Benutzen
Select: Karte		☐ Energie
Steuerkreuz: Inventory		Analogstick L: Bewegen
„Klassische Ego-Shooter-Belegung, die auch die Energieauffrischung während der Kämpfe erlaubt.“		STEUERUNG 75%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
78%	72%	— %
77%		
„Solide produzierter Splatter-Schocker mit Standard-Gameplay. Blutrünstig, aber innovationsarm.“		

HARDWARE

Turbo Racer 2

LENKRAD Wir haben das erste brauchbare Multi-System-Lenkrad im Test.

Jeder will sparen. Kein Wunder also, dass sich Rennspielern mit mehreren Konsolen ein Lenkrad zulegen, das sie für alle Geräte verwenden können. Allerdings haben solche Kombi-Lenker oft ein Problem: Die Tastenbelegung der Konsolen ist unterschiedlich. Unter dem Markennamen „4 Gamers“ erscheint dieser Tage ein neues Allround-Lenkrad, das dieses Problem zumindest für PlayStation 2 und Xbox sehr gut löst.

READY, STEADY, GO!

Das Turbo Racer 2 arbeitet gleichermaßen mit PSONe, PlayStation 2 und Microsofts Xbox zusammen. Angeschlossen wird das Lenkrad über ein mit

zweieinhalb Metern mehr als ausreichend bemessenes Kabel ohne Stolperschutz. In dem kleinen Karton befinden sich außer dem Lenkrad selbst noch eine Plastikhalterung zum Betrieb auf dem Schoß und ein Schraubadapter, mit dem Sie das Gerät auch auf eine Tischplatte montieren können. Einmal angebracht, sitzt das Lenkrad bombenfest. Der Schoßadapter ist schnell zusammengebaut und hält ebenfalls gut. Der Lenkradkranz wirkt auf den ersten Blick etwas unübersichtlich, da jede Taste zweifach bedruckt ist, um dem Spieler die Xbox- und die PlayStation-Funktion zu verdeutlichen.

AUGEN AUF!

Hinter dem Lenkradkranz befinden sich vier Schaltwippen,

mit denen Sie alternativ zu den beigelegten (leider viel zu kleinen) Pedalen im Spiel Gas geben und bremsen können. Leider arbeiten die Wippen nur digital, lassen es also nicht zu, Brems- und Beschleunigungsmanöver zu dosieren. Das ist ein Makel, den wir vielleicht verzeihen würden, wenn die Wippen selbst nicht so klein wären. Auch große Spielerhände haben Probleme, die Finger bei akrobatischen Lenkaktionen an den Wippen zu halten. Die – leider nur englischsprachige – Anleitung verriet uns, dass sich alle Tasten des Turbo Racer 2 auch über eine Programmtaste umprogrammieren lassen.

So können Sie zum Beispiel auch die Beschleunigungstaste von der Schaltwippe auf eine leichter erreichbare Taste umstellen. In der Praxis funktionierte das nicht immer – das Gaspedal können Sie in *Project Gotham Racing 2* zum Beispiel nicht auf die Taste A legen. Immerhin ließ sich die Lenkempfindlichkeit zwischen 45, 60 und 90 Grad variieren. Fazit: ein günstiges Lenkrad mit vielen Fähigkeiten, überzeugenden Rumble-Effekten und gutem Griff. Leider hat es auch ein paar Macken, darunter die etwas kleinen Pedale, die kleinen Schaltwippen und die unausgereifte Programmierertechnik. (bh)



X FÜR EIN A? Die Beschriftung der Tasten für zwei Konsolensysteme ist pfiffig und gut gelungen.



RÜCKSEITE Hinter dem Lenkradkranz finden Sie zwei Feuerstasten und kleine, digitale Schaltwippen.



KLEIN Die Pedale sind besonders gut für Kinderfüße geeignet, aber leider nicht für Erwachsene.

TEST TURBO RACER 2

Typ: Lenkrad
Hersteller: Bigben Interactive
Info-Telefon: 0700-227877678
Internet: www.bigben-interactive.de

Preis: Ca. € 50,-
Preis-Leistung: Gut

- Für PS2 und Xbox einsetzbar
- Programmierbare Empfindlichkeit
- Etwas kleine Pedale
- Tastenprogrammierung unausgereift

GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG: 87% | EIGENSCHWENKEN: 81% | LEBENSZEIT: 81% | **83%**

FreeBird Wireless Lightgun

ZUBEHÖR Kabellos und angenehm problemlos – die erste Lightgun mit Funktechnik

65 Euro kostet die erste funk- und batteriebetriebene Lightgun für die PlayStation 2. Ein stolzer Preis, der Fans von Ballerspielen wie *Ninja Assault* jedoch vermutlich nicht abschrecken wird – schließlich waren Lightguns lange genug per Kabel an die Konsole gefesselt. Logic 3 liefert neben der Plastik-Waffe auch eine Ladehalterung, die mit dem Netzteil verbunden wird. Der Akku wurde stielrecht dort untergebracht, wo sich bei einer echten Pistole das Magazin befindet. Der Schließmechanismus ist

sehr zuverlässig, sodass der Akku auch bei schnellen Bewegungen bombenfest hält. Die Verarbeitung der Tasten ist überraschend gut: Der Trigger arbeitet präzise, ebenso das rückseitig angebrachte, digitale Steuerkreuz. Ein- und ausgeschaltet wird das Gerät übrigens direkt am Akku. Zwei Lampen am Lauf der Waffe zeigen Ihnen übrigens, wann es wieder Zeit wird, den Akku zu laden. Schade, dass sich die Entwickler nicht für reguläre AA-Batterien entschieden haben, schließlich gibt es in Deutsch-

land keine Möglichkeit, Ersatzakkus nachzuordnen. Im Praxistest mit *Vampire Nights* und *Ninja Assault* überzeugte uns die Lightgun durch überraschende Präzision. Die FreeBird Wireless Lightgun besitzt einen eingebauten Stromsparmmodus, der sie nach drei Ruheminuten automatisch ausschaltet. Fazit: Für Fans von Lightgun-Shootern ist die Funk-Kanone eine sehr sinnvolle Erweiterung des PS2-Fuhrparks. Genre-Einsteiger greifen besser zu einer günstigeren PS2-Waffe.

FREIHEIT Die erste kabellose Lightgun schneidet im Praxistest gut ab.



SINNFREI Akkus zum Wechseln werden nicht angeboten.



STROMNOT Zwei Lampen am Lauf zeigen Ihnen an, wann Sie die Akkus laden müssen.

TEST WIRELESS LIGHTGUN

Type: Lightgun
Hersteller: Logic 3
Info-Telefon: 09157-927350
Internet: www.logic3.de

Preis: Ca. € 65,-
Preis-Leistung: Befriedigend

- ✓ Präzise
- ✓ Kabellos
- ✓ Auswechselbarer Akku
- ✗ Keine Ersatzakkus erhältlich

GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG: 76% | EIGENSCHAFTEN: 81% | LEBENSZEIT: 83% **80%**



Snap Multitap

ZUBEHÖR Ein Gerät für vier Controller

Sony verlangt für Original-Zubehör eine Menge Geld. Oft lohnt sich die Investition in die teuren Geräte, denn deren Qualität ist über jeden Zweifel erhaben. Wenn Sie aber mit vier Leuten an der PS2 spielen wollen, müssen Sie nicht unbedingt 30 Euro für Sonys Multitap ausgeben. Snap bietet den Mehrspieler-Adapter mit Umschalter für PSone und PS2 für sparsame zwölf Euro an. Fazit: Das Multitap von Snap funktioniert genauso gut wie Sonys Original – kostet allerdings nur einen Bruchteil. Auch wenn das Kabel zum Adapter etwas länger sein dürfte, sollten Sie hier zugreifen.

PRAKTISCH Das Multitap eignet sich für PSone und PlayStation 2!

TEST SNAP MULTITAP

Type: Zubehör
Hersteller: Snap
Info-Telefon: –

Internet: www.snap-europe.de

Preis: Ca. € 12,-
Preis-Leistung: Sehr gut

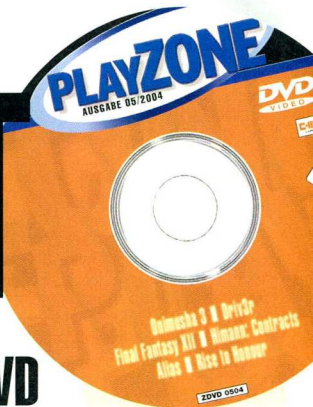
- ✓ PSone-kompatibel
- ✓ PlayStation-2-Design
- ✗ Kabel etwas zu kurz

GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG: 75% | EIGENSCHAFTEN: 80% | LEBENSZEIT: 85% **80%**

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
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	Saitek	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,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

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:

Der Herr der Ringe 3: Unser Redaktionskönig Robert hat sich durch die Orknessen geprügelt, jede Menge Boni erspielt und die Charaktere aufgelevelt.



James Bond 007 – Alles oder Nichts: Sämtliche Levels und Zwischensequenzen sind mithilfe dieses Spielstandes frei anwählbar.



Devil May Cry II: Freie Levelanwahl, neue Kostüme, neue Spielmodi – unser Spielstand macht mehr aus Ihrem Spiel.



Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Big Murtha Truckers	Freie Levelanwahl
Colin McRae Rally 3	Alle Strecken und Fahrzeuge
ICO	Lichtschwert als Waffe
Rocky	Alle Boxer anwählbar
Tokyo Xtreme Racer	Alle Strecken und Fahrzeuge
War of the Monsters	Alle Monster anwählbar

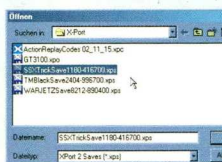
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände vornehmen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



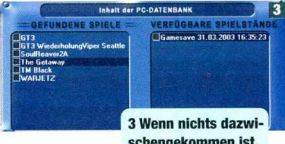
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



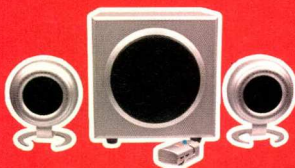
3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.



**Jump'n'Run kommt
einfach gut**



STORM TROOPER
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



DVD REMOTE CONTROL
PS2 Remote Control



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add *SPEED* to your life

www.SPEED-LINK.com

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.





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



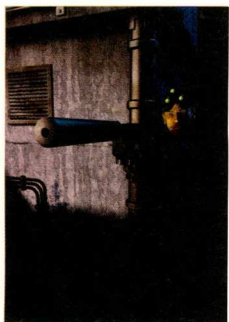
Syphon Filter: The Omega Strain
Online wie offline einer der
interessantesten Action-Titel
des Jahres. Release: Juni/Juli
Prämien-Nr. 002456



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



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



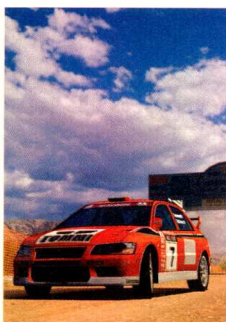
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fishers zweiter Auftritt –
noch geheimnisvoller und
beweglicher. Ein geniales Spiel-
erlebnis! Release: 2. Quartal 04
Prämien-Nr. 002458



Castlevania
Atemberaubende Grafik und
unglaubliches Gameplay. Ko-
nami's 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: Herbst
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 werben lassen!
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der
PLAYZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gettenlob

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik
oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion **PLAYZONE**
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de

FINALES FIASKO?

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich kaufe eure Zeitschrift schon seit vier Jahren und möchte euch bitten, meine Fragen zu beantworten. Im Voraus schon mal vielen Dank und schöne Grüße aus dem Emsland.
Wird man *Final Fantasy XI* nur online spielen können oder auch offline?

PLAYZONE: Wir lassen uns gern eines Besseren belehren, allerdings schwinden unsere Hoffnungen auf eine PAL-Version des Spiels von Tag zu Tag. Weder das Spiel noch die dazu nötige Festplatte sind bisher für Deutschland angekündigt und es bleibt fraglich, ob das jemals geschehen wird. Um deine eigentliche Frage aber zu beantworten: *Final Fantasy XI* ist ein reines Online-Rollenspiel und bietet keinen Offline-Modus.

Ist *WWX Rumble Rose* aus eurer Release-Liste ein Ableger von der *SmackDown*-Serie?

FLORIAN GLASKER AUS HASELÜNNE

INFORMATIV

Hallo PLAYZONE, euer Info-Center in der Ausgabe 04/2004 hat mir wirklich gefallen. Alles wirkt jetzt viel kompakter, auch wenn die Redaktionsvorstellungen ziemlich kurz geraten sind. Die Testübersicht könntet ihr vielleicht noch ein wenig übersichtlicher gestalten, ansonsten bin ich wie fast immer von der Neuerung begeistert. Weiter so!

ANDREAS PER E-MAIL

Hey Zocker-Freaks!

Halte gerade euer neues Heft in den Händen und muss euch zu dem Info-Center gratulieren. Endlich vergeuden die Charts nicht mehr so viel Platz und man kann alle Wertungen schön übersichtlich auf einen Blick in Augenschein nehmen. Ich find's prima, dass ihr ständig Verbesserungen am Heft vornehmt, und über die Jahre habt ihr echt ein tolles Heft auf die Beine gestellt. Glückwunsch!

DANIEL HOFFMANN AUS

BIELEFELD

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

KOMMT'S NOCH?
In den Vereinigten Staaten ist *FF XI* gerade erschienen.

Daigoro



INFO WWW.PLAY-ZONE.DE

Der Chat

Am 14. April um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der PLAYZONE mal wieder Ihren Fragen, Anregungen und Ihrer Kritik zur PLAYZONE 05/04. Unter www.play-zone.de können Sie im Chat-Bereich mit den Redakteuren über Wertungen diskutieren oder sich zum Online-Zocken mit Ihrem Lieblingsredakteur verabreden.



VERSTECKT Die Analog-Sticks lassen sich auch drücken.

Tak und einige andere so kurz getestet. Ihr hättet die drei Seiten für diese Spiele nutzen können. Und Spiele wie *This is Football 2004* bekommen zwei Seiten, obwohl diese Fußballspiele nur noch wenige interessieren. Bei den Charts ist es das gleiche Problem. Die überflüssigste man fast schon, weil sie so in die Ecke gedrängt wurden. Den Detail-Check finde ich gut, das Info-Center schlecht. Ansonsten ist das Heft wie immer gut.

DANIEL PER E-MAIL

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich habe heute wie jeden Monat meine PLAYZONE am Kiosk gekauft, muss aber feststellen, dass sie mir nicht mehr gefällt – das neue Info-Center ist sehr unübersichtlich. Ich bin ein Fan von Jump & Runs und Action-Adventures (ich besitze 45 Spiele) und lese immer PLAYZONE, damit ich immer weiß, welche guten Spiele rauskommen, da ich mit euren Bewertungen sehr zufrieden bin. Früher konnte ich das mit einem Blick auf die Termine sehen, das ist jetzt nicht mehr möglich. Mein Urteil wird sicher nicht ins Gewicht fallen, aber ihr solltet wissen, was ich denke, muss mich dann leider nach einem anderen PS2-Magazin umsehen.

XEBTYY102 PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir möchten an dieser Stelle allen Lesern für die konstruktive Kritik danken. Wir haben sie uns sehr zu Herzen genommen, unser Konzept nach einmal überdacht und bereits in dieser Ausgabe einige Veränderungen am Info-Center vorgenommen. Jetzt hoffen wir natürlich, dass auch die weniger begeisterten Leser mit dem Endergebnis zufrieden sein werden, und freuen uns schon über die Reaktionen auf unseren Controller-Check, der in dieser Ausgabe seinen Einstand feiert. Auch in Zukunft wollen wir die PLAYZONE immer wieder mit neuen und innovativen Ideen weiter verbessern.

LESEN BILDET

Hi PLAYZONE-Team, ich fange gleich mit meiner Frage an, die mich echt beschäftigt. Ich habe mir *Die Sims brechen* aus gleich gekauft, als es herauskam. Das Spiel ist im Großen und Ganzen wirklich gut, allerdings suche ich bis heute vergeblich nach Cheats. Zwar standen einige im Internet und auch in Zeitschriften, aber das kann irgendwie nicht stimmen. Ein Code ist zum Beispiel L1, R2, -> Vier-eck, L3. Wo bitte soll die Taste L3 sein? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

BRITTA MÜLDER AUS WEENER

PLAYZONE: Ja, die dritten L- und R-Tasten sind gut versteckt. Wie dir vielleicht schon einmal aufgefallen ist, kann man die beiden Analogsticks nicht nur im Kreis bewegen, sondern auch drücken. Diese Knöpfe werden L3 und R3 genannt. Steht übrigens auch in der Anleitung der PS2.

ALLEIN ZUHAUS

Liebes PLAYZONE-Team, ich hätte eine Frage bezüglich *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Wird der Multiplayer-Modus auch offline spielbar sein? Wenn ja, wie? Per Splitscreen oder per Kabelverbindung der PlayStation 2?

ALEX K. PER E-MAIL

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.

In diesem Monat geht's um berühmte Fehlkäufe

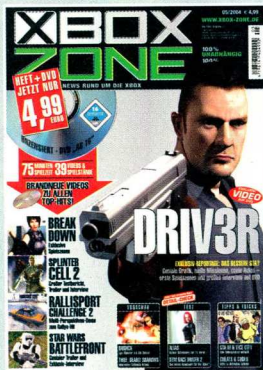
Mithrandir16 Rang: + Angemeldet seit: 15.01.04 IP: 129.143.4.66 Gepostet: 01.03.04 14:55	Die größten Fehlkäufe von EUC!!! Es gab bestimmt schon hunderte Fragen bezüglich der Besten Spiele. Es geht auch anders! Gibt es irgendwelche Spiele, die iHR gekauft habt, sie aber einfach nur zum Kotzen findet ☹ oder die Entwickler am liebsten dafür in die Hölle wünscht, weil ihr euch den größten Mist für viel Geld gekauft habt? Mir ist das zum Glück noch nicht passiert, aber mich interessiert eure Erfahrungen mit Fehlkäufen ☺ ☐ Verschieben ☒ Löschen ☒ Antworten ☒ Thread schließen ☐ Bearbeiten ☒ Thread verfolgen
Pillerfryday Rang: + Angemeldet seit: 09.08.01 IP: 217.226.212.146 Keine Autorenpunkte Gepostet: 01.03.04 15:32	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! am 01.03.04 um 14:55 schrieb Mithrandir16: Es gab bestimmt schon hunderte Fragen bezüglich der Besten Spiele. Es geht auch anders! Gibt es irgendwelche Spiele, die iHR gekauft habt, sie aber einfach nur zum Kotzen findet ☹ oder die Entwickler am liebsten dafür in die Hölle wünscht, weil ihr euch den größten Mist für viel Geld gekauft habt? Mir ist das zum Glück noch nicht passiert, aber mich interessiert eure Erfahrungen mit Fehlkäufen ☺  Star Wars Starfighter (ich wollte unbedingt ein Spiel für PS2, da kam das bei raus) Tony Hawk 3 (lange Spieletafel, da hab ich das erstbeste genommen, hat 130 DM gekostet, habe nie wirklich angefallen, die Level waren einfach nur APW) "Dodge this" ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
Yana Rang: + Angemeldet seit: 21.05.03 IP: 213.23.87.154 Gepostet: 01.03.04 15:41	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! am 01.03.04 um 14:55 schrieb Mithrandir16: Es gab bestimmt schon hunderte Fragen bezüglich der Besten Spiele. Es geht auch anders! Gibt es irgendwelche Spiele, die iHR gekauft habt, sie aber einfach nur zum Kotzen findet ☹ oder die Entwickler am liebsten dafür in die Hölle wünscht, weil ihr euch den größten Mist für viel Geld gekauft habt? Mir ist das zum Glück noch nicht passiert, aber mich interessiert eure Erfahrungen mit Fehlkäufen ☺  Einen Fehlkauf hatte ich auch schon mal wo ich mich zu Tode gelangt habe 60 € dafür bezahlt zu haben. Das war Orphen. Weil ich ja Rollenspiele sehr gerne mag und es am Anfang der PS2 kaum Rollenspiele gab hab ich es mir gekauft (zu dem Zeitpunkt hab ich mich noch nicht so intensiv über Spiele informiert, also auch kein PS2 Mag gelesen oder ähnliches) Im Ansatz ist es ja ganz gut, aber halt nur im Ansatz... ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
nelson Rang: + Angemeldet seit: 27.11.03 IP: 217.234.151.133 Gepostet: 01.03.04 16:51	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! bei mir wars DMC 2 und Onimusha Warlords, was sich als kompletter Fehlkauf erweist hat bei mir. Ich hab beidespiele vielleicht nie stunde gespielt und dann nie wieder angefasst. voll kom ☹ ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
asman Rang: + Angemeldet seit: 03.06.03 IP: 213.166.50.83 Gepostet: 01.03.04 23:24	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! Ich bin MEIN SCHLIMMSTER FEIND ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
DanteGut1 Rang: + Angemeldet seit: 24.07.02 IP: 145.254.173.92 Keine Autorenpunkte Gepostet: 02.03.04 16:38	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! meins war Drei Engel für Charlie Folge Power erschlagt mich aber ich hab damals nicht auf den Test gewartet was ich hätte machen sollen.  ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
asman Rang: + Angemeldet seit: 03.06.03 IP: 213.166.50.83 Gepostet: 01.03.04 23:24	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! Bart, ich möchte dich nicht beunruhigen, aber es könnte sein, dass sich ein oder mehrere Buhmänner im Haus befinden!!!! ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen
asman Rang: + Angemeldet seit: 03.06.03 IP: 213.166.50.83 Gepostet: 01.03.04 23:24	AW: Die größten Fehlkäufe von EUC!!! ☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☒ Antworten ☐ Thread schließen ☐ Thread verfolgen

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Resident Evil 4 soll die beliebteste Serie einer Frischzellenkur unterziehen. Wir werden einen ersten Blick auf Capcoms Prestigeobjekt, Konamis Edel-Remake Metal Gear Solid: The Twin Snakes beleuchten wir ausführlich im Test und widmen dem grandiosen Titel sogar eine umfangreiche Sonderbeilage. Zusätzlich hilft Ihnen unsere Komplettlösung auch noch durch die schwierigsten Passagen des Schleich-Hits. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Nach endlosen Verschiebungen gibt's endlich wieder Neues von Driv3r. Martin Edmondson kam nach Deutschland, brachte eine spielbare Version mit und stellte sich unseren Fragen. Aktuelle Software-Perlen wie DTM Race Driver 2 und Splinter Cell: Pandora Tomorrow haben wir samt umfangreicher Detail-Checks unter die Lupe genommen. Die Komplettlösung zum GTA-Doppelpack hilft bei der Suche nach den versteckten Päckchen und allen Extras. Jetzt im Handel!

PLAYZONE: Das Spiel ist zwar noch nicht erhältlich, geplant ist aber die Möglichkeit, im Netzwerk zu spielen. Dazu brauchen dann natürlich zwei Spieler jeweils eine eigene PS2 samt Netzwerkadapter und Spiel. Die i-Link-Buchse dürfte nicht mehr unterstützt werden, ein Splitscreen ist definitiv nicht geplant.

SPARFUCHS

Hi liebes PLAYZONE-TEAM, ich habe eine Frage an euch. Ich möchte mir eine DSL-Flatrate anschaffen und wollte dazu fragen, ob es irgendein Problem gäbe, wenn ich mir einen Volumentarif anschaffe. Ich wollte nämlich auch mit der PS2 ins Internet.

FLORIAN PER E-MAIL

PLAYZONE: Keine Sorge, der PlayStation 2 ist der Abrechnungstarif egal. Auch mit einer eingeschränkten Flatrate kannst du online spielen. Schau aber am besten vorher noch mal auf www.playstation.de, ob dein Provider die benötigten und empfohlenen Spezifikationen bereitstellen kann.

TAUSEND DANK

Hi PLAYZONE, als ich eure aktuelle Ausgabe so durchblättere, fiel mir sofort der Kommentar von Heinrich Lenhardt zum Thema „Logos vor dem Spiel“ ins Auge. Endlich bringt es jemand mal auf den Punkt, dachte ich da noch, auch mir gehen die ganzen Vorspanne gehörig auf die Nerven. Doch dann, als ich mir eure DVD anschauen will, was passiert dann? Ein wunderschöner Vorspann von Alias, der mich selber überhaupt nicht interessiert. In dessen Genuss ich jetzt aber zwangsweise bei jedem Einlegen der DVD komme, da ich ihn nicht wegklicken kann – vielen Dank! Weiter geht es dann, als ich mir die Import-News anschauen will: fällt weg aus aktuellem Anlass. Ist für mich ja auch nur

Thema Nr. 1 auf der DVD, was in Zukunft vielleicht herüberschwappt. Dann zu der ohnehin schon immer magerer werdenden Rubrik „Film ab“: auch hier wieder „Is-nich“ – danke! Da gerade diese Rubrik immer mehr vernachlässigt wurde, ist es vielleicht nicht sinnvoll, die dann ganz zu streichen? Versteht mich bitte nicht falsch, ich lese euer Heft schon lange und finde es im Ganzen auch rundherum gelungen, aber solche Fauxpas wie in letzter Zeit sind eurer einfach nicht würdig!!! In Hoffnung auf Besserung,

THOMAS ZIERDT

PLAYZONE: Natürlich sind gewisse Parallelen zu Heinrichs Kommentar und unserer DVD nicht von der Hand zu weisen, allerdings sehen wir da dennoch einen kleinen Unterschied. Unsere DVD schaut man sich meist einmal am Stück an, vielleicht später noch ein weiteres Mal auf der Suche nach bestimmten Beiträgen. Mit der Werbung von Alias wird man also bei weitem nicht so oft konfrontiert wie mit zahlreichen Vorspannen eines Spiels. Frag mal Malik, wie sehr er sich über den nicht abbrechbaren Entwickler-Hinweis von SOCOM II gefreut hat, den er während des Tests schätzungsweise 17,3 Millionen Mal (sehr grobe Schätzung) betrachten durfte. Die fehlenden Rubriken haben wir mit Sicherheit nicht gerne weggelassen, allerdings ist selbst auf unserer riesigen DVD nicht endlos Platz und die Specials erschienen uns wichtiger. Wir hoffen auf dein Verständnis.

AUSZIEHEN

Hallo PLAYZONE, als ich euer Heft 04/2004 gestern gekauft habe, hab ich es natürlich gleich verschlungen (ich hatte genug Zeit, weil ich krank bin) und als Final Fantasy- und vor allem Yuna-Fan hat mir die Möglichkeit, die Mädels nackt zu sehen, natürlich („lechz“) gut gefallen. Da ich aber keine zwei Leute kenne, die so was mit mir machen

würden, könntet ihr doch den Spielstand dafür auf eure DVD packen! Das wäre wirklich sehr nett und ich denke, dass es noch mehrere Leute gibt, die diesen Spielstand gerne hätten. Ich hab mir extra gestern gleich noch einen X-Port gekauft.

STEFAN PER E-MAIL

PLAYZONE: Ganz ehrlich? Wir hoffen, dass deine Krankheit nicht etwa psychischer Natur ist und müssen dir leider eine traurige Mitteilung machen. Der Nachtcheat für Final Fantasy X-2 ist völliger Blödsinn und die abstruse Idee, sich nackt zu dritt vor die Konsole zu setzen, beruht einzig und allein auf Christians homoerotischen Fantasien. Wie du selbst schon richtig bemerkt hast, stand der Cheat in der Ausgabe 04/2004 und sollte ein Aprilscherz sein. Da wir uns dunkel an nicht enden wollende E-Mail-Lawinen von Dead or Alive-Fans erinnern, die uns selbst nach etlichen Aufklärungsversuchen immer noch den Nachtcheat für Dead or Alive 2 abringen wollten, werden wir an dieser Stelle unmissverständlich die Wahrheit ans Licht bringen. Es gibt keinen Nachtcheat für Final Fantasy X-2, wir haben uns NICHT zu dritt nackt vor die PS2 gesetzt und es entzieht sich vollkommen unserem Verständnis, wie man ernsthaft so einen Blödsinn glauben kann. :-)

FILM AB

Hallo ihr Coolen von der PLAYZONE, ich weiß es und ihr wisst es auch, ihr seid die Besten und werdet immer die Besten sein. Seit einigen Wochen habe ich das Problem, dass meine PS2 DVDs nicht abspielt. Mal geht es, dann wieder nicht. Da kauft man sich eine DVD, freut sich auf den Film und dann heißt es nur: Fehler beim Lesen der DVD. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Bitte, bitte! Danke, danke!

PETER JANSSEN AUS OSTERFRIESLAND

EINSCHLÄFERND Nicht abbrechbare Intros rauben den letzten Nerv.



PLAYZONE: Es sei dir versichert: Du bist nicht allein. Viele vergessen, dass die PS2 zwar auch ein DVD-Player ist, aber keine hundertprozentige Kompatibilität vorweisen kann. Bereits kurz nach Veröffentlichung der PlayStation 2 gab es Berichte über einige wenige DVDs, die partout nicht auf der Konsole laufen wollten. Eine vollständige Liste gibt es leider nicht und es wird sich wohl auch nie jemand die Mühe machen, sämtliche DVDs dieser Welt auszuprobieren. Fakt ist: Die meisten DVDs laufen ohne Probleme, es bleibt jedoch leider immer ein kleines Restrisiko beim DVD-Kauf, dass die Konsole beim Abspielen streikt.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

"DER NEUE ACTION HIT
VON DEN MACHERN VON
EPICCLAVE!"

IMPERIAL

CRUSADE



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

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

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 160 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!
- ◆ Fördern Sie Ihre Freunde im 3-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



XBOX
LIVE



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

PC
CD
ROM



TDK

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.

Info-Center

BLICKFANG

22,2% Von wegen – ich fand's vorher übersichtlicher.



33,3% Mir ist es nicht so wichtig, solange die Informationen vorhanden sind.

INFO-CENTER

44,5%
Cooler Sache!
Gefällt mir
viel besser
als vorher.

Transformers

KRIEG DER MASCHINEN

21,7% Klar! Ich kann's kaum erwarten mit Optimus Prime loszuziehen.

28,3% Diese Transformers sind mir egal, aber das Spiel sieht interessant aus.

Die Transformers sind zurück – aber sind sie auch willkommen?

50% Roboter, die sich in Autos verwandeln – was für ein Quatsch!

The Nightmare before Christmas

WEIHNACHTS-HORROR

9,5%
Das Design gefällt mir. Ich freu mich auf das Spiel.

21,4%
Der Film war fantastisch – aber ob's zum Spiel taugt?

Capcom versoffet Tim Burtons Nightmare before Christmas.

26,2%
Tim Burton macht komische Filme, die ich nicht mag.

42,9%
Wer ist eigentlich Tim Burton?

Onimusha 3

HOHE ERWARTUNGEN

19%
Onimusha ist mir vollkommen wurscht.

28,6% Meine Oni trägt auch gerne Röcke.

52,4% Klasse! Ich freu mich schon auf die deutsche Version.

Onimusha 3 rockt das Haus!

0%
Ich spiele schon die japanische Fassung.

BDFL Manager 2004

**SPIELT NICHT UM PUNKTE.
SPIELT UM EUER 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 K2

Mit dem zweiten Teil
unserer Lösung entgeht
Ihnen keine Nebenmission!

© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO



Allgemeine Tipps

Wie viele Abspanne gibt es?

Es gibt drei Enden. Zusätzlich zum Standard-Abspann können Sie sich ein gutes und das perfekte Ende erspielen. Diese werden dann nach den Credits abgespielt.

Um das gute Ende zu sehen, müssen Sie ...

- ... sich mit Mei'Chen in Kapitel 3 unterhalten und dürfen ihn dabei nicht unterbrechen.
- ... nachdem Yuna in Kapitel 3 von Ixion in die Unterwelt gestoßen wurde, kontinuierlich die X-Taste drücken, um Tidus' Pfeifen auszulösen.
- ... dem Moogles in Kapitel 5 folgen.

- ... die Nebenmission auf der Insel Besaid in Kapitel 5 abschließen.
- ... nach dem finalen Bosskampf gegen Shuyin im Blumenfeld die X-Taste drücken, um Tidus' Pfeifen zu hören.

Um zusätzlich das perfekte Ende zu sehen, müssen Sie *Final Fantasy X-2* mit 100 % durchspielen!

Wenn Sie die 100 % erreichen wollen ...

- ... dürfen Sie keine Zwischensequenzen überspringen.
- ... müssen Sie sich zu Beginn von Level 2 für die Junge Liga entscheiden.
- ... müssen Sie neben den Hauptmissionen auch sämtliche Nebenmissionen erfüllen.
- ... ist es nicht nötig, alle Kostüm-Sphäroiden zu finden. Lediglich storyrelevante Events und die Missionen tragen zum Spielfortschritt bei.



ALLE ZEHN
Um alles vom Spiel zu sehen, brauchen Sie alle Purpur-Sphäroiden. Einer ist hier versteckt.

Die *Final Fantasy*-Spiele sind für ihren großen Umfang und die zahlreichen Geheimnisse bekannt. Diesen Monat lüften wir im zweiten Teil unserer *Final Fantasy X-2*-Komplettlösung Insider-Geheimnisse und liefern einen ausführlichen Guide zu allen Nebenmissionen.

Kapitel 1

Insel Besaid

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Insel Kilika

Aktive Verbindung, nachdem die Missionen in Besaid und Zanarkand bestanden sind (siehe Ausgabe 04/2004). Eine Dame im Dorf wird Sie darum bitten, nach ein paar Nestaffchen Ausschau zu halten (siehe Kapitel 5). Sprechen Sie mit dem Kameramann (siehe Kapitel 5).

Luca

Gehen Sie zum Marktplatz und sprechen Sie den Mann neben dem Luftballon-Stand an (er sitzt rechts daneben). Verteilen Sie zehn Ballons an Passanten, indem Sie sie mit X ansprechen. Es folgt eine Zwischensequenz, die auflöst, was wirklich mit Yuna während des Konzerts geschah. Nachdem Sie diese Mission

geschafft haben, können Sie ins Stadion von Luca zurückkehren, um sich in das Münzspiel Sphäro-Break einweisen zu lassen.

Mei'hen Straße

Keine Mission (besuchen Sie diesen Ort dennoch, um eine Einleitung anzusehen). Hier wird Ihnen sofort eine Gruppe Soldaten ins Auge fallen. Sprechen Sie den Anführer an, um eine Mission zu starten. Sie müssen sich durch eine Höhle kämpfen. Verdichtet sich der Nebel, steigt die Wahrscheinlichkeit auf Zufallskämpfe, also Vorsicht! In der Höhle werden Sie auch auf Ormi und Logos stoßen. Folgen Sie den beiden ein Stockwerk tiefer, um einen Purpur-Sphäroiden zu finden. Gehen Sie nun zurück zum oberen Pfad und zum Ausgang der Höhle. Anschließend können Sie ins Lager der Jungen Liga um mit Lucille und Mei'Chen zu sprechen. Mei'Chen sollten Sie während seiner Geschichte nicht unterbrechen.

Tempel Djose

Stellen Sie sich in der Schlange vor dem rechten Zelt an. Nachdem Sie an der Reihe waren und sich haben registrieren lassen, begeben Sie sich in den Tempel, um mit Gippel zu reden. Folgen Sie ihm

anschließend auf die Brücke im Süden. Nach einem zweiten Gespräch erhalten Sie ein Empfehlungsschreiben. Die Wüste Bikanel wird nun zur aktiven Verbindung.

Illuminum

Sprechen Sie den kleinen Tobli an. Er bittet Sie, seinen Assistenten zu eskortieren. Diesen finden Sie, indem Sie dem südlichen Pfad folgen. Begleiten Sie den Assistenten zurück und besiegen Sie dabei alle Feinde. Gelingt es Ihnen, die gesamte Ladung zurückzubringen, belohnt Tobli Sie unter anderem mit dem Zauberschützen-Kostüm.

Guadosalam

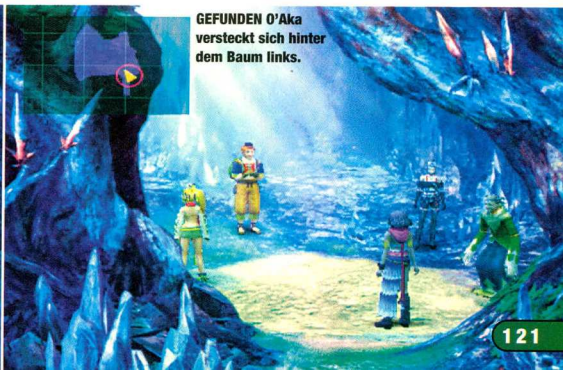
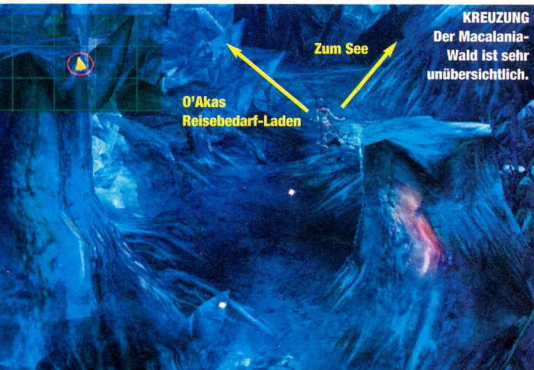
Keine Mission (besuchen Sie diesen Ort dennoch, um eine Einleitung anzusehen).

Donnersteppe

Keine Mission (besuchen Sie diesen Ort dennoch, um eine Einleitung anzusehen).

Macalania-Wald

Folgen Sie entweder dem erhöhten leuchtenden oder dem erhöhten festen Pfad durch den Wald (der erleuchtete Pfad ist schneller und sicherer, auf dem festen Pfad treffen Sie auf zwei Musiker). Am Ende beider Pfade liegt eine Kreuzung. Gehen Sie hier nach rechts und



sprechen Sie viermal mit Twamel. Dieser überreicht Ihnen dann Paines Spezial-Kostüm Zan-Kioh.

Gehen Sie zurück zur Kreuzung und dann nach Norden. Nun stehen Sie vor O'Akas Haus, das von einigen Al Bhed belagert wird. Folgen Sie O'Aka, der in den Wald und über den festen Pfad flüchtet. Nach dem Pfad rennt O'Aka nach rechts. Folgen Sie ihm, bis Sie zu einer weiteren Kreuzung gelangen. Gehen Sie hier nach oben und im darauf folgenden Bereich nach links, wo Ihr Sichtfeld von einem Baum verdeckt wird. Hinter diesem hat sich O'Aka versteckt. Gewähren Sie ihm Asyl und helfen Sie ihm dabei, bis zum Ende von Kapitel 3 seine Schulden in Höhe von 100.000 Gil zu begleichen. Dazu kaufen Sie einfach Items in diesem Wert bei ihm ein (O'Aka befindet sich bei den Quartieren auf Ihrem Flugschiff).

Wüste Bikanel

Nachdem Sie im Tempel Djose das Empfehlungsschreiben erhalten haben, sollten Sie hier mit einigen Anässigen sprechen. Es erscheint eine Al Bhed. Diese schickt Sie zu den Ausgrabungen, nachdem Sie ihr das Empfehlungsschreiben gezeigt haben. Wie die einfachen Ausgrabungen funktionieren, entnehmen Sie den Bildschirmtexten. Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt zurückkehren, um Ihre Ausgrabungen fortzusetzen. Dabei können Sie wichtige Maschinenteile für eine Nebenmission in Kapitel 5 finden.

Bevelle

Folgen Sie dem langen Gang bis zum Eingang des Palastes, um mit Baralai zu sprechen.

Stille Ebene

Sprechen Sie mit den Blauling- oder Silberling-Repräsentanten, um Minigames zu spielen oder um die PR-Mission zu starten (Funktionsweise wird im Spiel erklärt).

Im Zentrum der Stillen Ebene finden Sie ein großes Zelt. Hier können Sie eine ähnliche Mission starten: Finden Sie eine Braut für den schüchternen Jung-

gesellen (Funktionsweise wird auch hier im Spiel erklärt).

Berg Gagazet

Sprechen Sie hier unbedingt mit Kimahri, um später das Dompteur-Kostüm zu erhalten. Auf die Suche nach Lian und Ayde brauchen Sie hingegen nicht zu gehen – Sie werden die beiden noch nicht finden können. Versprechen Sie aber, die Augen nach ihnen offen zu halten.

Zanarkand-Ruinen

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Kapitel 2

Insel Besaid

Nehmen Sie Beclims Herausforderung an, um sich als Revolverheldin in einem Minigame zu beweisen. Die Funktionsweise wird wie bei jedem anderen Minigame erläutert. Versuchen Sie unbedingt die Combo-Leiste oben zu halten – bei 1.000 Punkten erhalten Sie ein hilfreiches Accessoire, das Ihre Lebensenergie um 40 % erhöht.

Insel Kilika

Keine Mission.

Luca

Begeben Sie sich auf den großen Marktplatz. Wenn Sie sich dort dem Filmteam nähern, wird Yuna interviewt (wählen Sie während des Interviews die erste Option).

Mi'hen Straße

Fangen Sie sich ein Chocobo! Betreten Sie den Reisebedarf-Laden. Ein junges Mädchen fragt nach Chocobos. Folgen Sie ihr, wenn sie den Laden verlässt. Sprechen Sie sie an und erklären Sie sich bereit, für sie ein Chocobo einzufangen.

■ Laufen Sie die Mi'hen-Straße entlang. Wenn Rikku glaubt, das Chocobo zu sehen, verneinen Sie und laufen weiter.

■ Der zweite Teil der Chocobo-Jagd ist ein kleines Ratespiel. Der gelbe Vogel springt entweder nach links, rechts oder rennt geradeaus. Fangen Sie ein paar-mal ab, um es müde zu machen.

■ Im dritten Abschnitt folgen Sie Rikku und Paine bis zu dem Punkt, an dem das Chocobo entwischt und Paine frustriert „Es muss doch einen besseren Weg geben“ von sich gibt. Gehen Sie dann weiter nach Süden und sprechen Sie dort den jungen Mann an. Er wird Ihnen daraufhin etwas über Chocobos erzählen (wählen Sie die erste Option). Sprechen Sie dann mit dem Mädchen neben dem Luftkissenfahrzeug und sie wird Ihnen helfen, das Chocobo einzufangen.

Folgen Sie anschließend dem roten Pfeil, bis Sie auf den Chocogourmet treffen.

Chocogourmet

HP: 2.350/MP: 230

Sehr anfällig gegen Feuermagie und Panzerbrecher.

Wenn Sie nun wieder mit H'kuly und Clasko sprechen, können Sie die beiden mit dem Chocobo auf die Celsius mitnehmen.

Fungus-Pass

Betreten Sie die Höhle und steigen Sie die Klippe hinab (dort, wo Sie in Kapitel 1 Ormi und Logos verfolgt haben). Gehen Sie bis ans Ende des Canyons und betreten Sie die Höhle. Nooj wird Ihnen hier einen Sphäroiden überlassen.

Es gibt eine weitere Nebenmission, die Ihnen allerdings nur zur Verfügung steht, wenn Sie den Sphäroiden zu Beginn von Kapitel 2 an Neu Yevon übergeben haben. Dann müssen Sie im Fungus-Pass gegen Elma antreten.

Elma

HP: 1.640/MP: 450

Besiegen Sie zuerst die zwei Soldaten und gehen Sie anschließend mit zwei offensiven Kämpfern auf Elma selbst los. Ein Weißmagier sollte sich darum kümmern, die von Elma verursachten Statusschwächen zu beheben.

Tempel Djose

Hier finden Sie eine der Uniformen (siehe Ausgabe 04/2004).

Illuminium

Sprechen Sie hier wieder mit Tobli. Diesmal sollen Sie ihm beim Verkauf von Tickets helfen. Folgenden Leuten können Sie Tickets andrehen:



Ort	Person	Preis
Am Dock	Ein herumstehender Mann	2.000 Gil
Am Dock	Der alte Mann auf den Stufen	1.500 Gil
Speicherpunkt	Ein Mann auf der Bank	1.000 Gil
Speicherpunkt	Die Frau mit dem Kind	1.500 Gil
Bei Tobli	Eine weitere Frau mit einem Kind	1.000 Gil
Bei Tobli	Eine herumstehende Frau	1.500 Gil
Mi'hen Straße	Die Frau ganz am Ende der Straße	1.500 Gil

Auf der anderen Seite des Moonflow finden Sie weitere Kunden.

Ort	Person	Preis
Dock	Ein herumstehender Mann	2.000 Gil
Dock	Ein kleines Mädchen	2.000 Gil
Dock	Das Mädchen auf der Plattform über den Musikanten	2.000 Gil
Infobrett	Eine herumstehende Frau	2.000 Gil
Straße	Ein herumstehender Mann	1.500 Gil
Straße	Ein Mann nahe dem Eingang zu Guadosalam	2.000 Gil

Wenn Sie nun wieder mit Tobli sprechen, zahlt er Ihnen den Gewinn. Sie erhalten außerdem das Zauberschütze-Kostüm, wenn Sie es sich nicht schon in Kapitel 1 geholt haben.

Guadosalam

Nahe dem Speicherpunkt gibt es einen Raum, in dem Treppen nach unten führen. Sprechen Sie hier mit dem Verkäufer und bieten Sie ihm 10.000 Gil für den geheimen Hinweis. Suchen Sie nun nach der Zielperson. Diese wird Ihnen für den Hinweis weitaus mehr zahlen, als Sie eben selbst dafür gebachtet haben. Speichern Sie vor der Suche aber ab – finden Sie die falsche Person, wird Ihr Gewinn beim nächsten Versuch nämlich geringer. Laden Sie das Spiel daher so oft neu, bis Sie die Zielperson beim ersten Ver-

such finden. Die Gewinne, die Sie erzielen können, liegen je nach Zielperson zwischen 25.000 und 100.000 Gil. Der Hinweis für die 100.000-Gil-Zielperson lautet: „Du wirst überrascht sein, das steht schon mal fest.“

Donnersteppe

Sprechen Sie hier mit Cid. Er befindet sich in der Nähe des Reisebedarf-Ladens.

Macalanía-Wald

Sprechen Sie den Barthello beim leuchtenden Pfad an. Begeben Sie sich anschließend zu dem Platz, wo Sie in Kapitel 1 mit Twamel gesprochen haben, und sprechen Sie dort den Harfe spielenden Adler an. Er bittet Sie darum, einige Musiker zu finden, die sich in Schmetterlinge verwandelt haben. Diese finden Sie an folgenden Orten:

- Am gleichen Ort, an dem sich auch der Harfspieler aufhält
- Auf dem festen Pfad. Halten Sie die Kreis-Taste gedrückt, um durch den Kreis zu springen.
- Auf dem leuchtenden Pfad
- Am anderen Ufer des Sees, an dem der Harfspieler wartet

Wüste Bikanel

Hier finden Sie eine der Uniformen (siehe Ausgabe 04/2004).

Bevelle

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Stille Ebene

Hier finden Sie Lian und Ayde, von denen Kimahri im ersten Kapitel gesprochen hat. Reden Sie mit den beiden. Nachdem Sie ein Chocobo auf der Mi'hen Straße gefangen haben, können Sie Clasko in der Stillen Ebene helfen, eine Chocobo-Farm zu eröffnen. Begeben Sie sich zum Dungeon im Südosten. Dort müssen Sie mehrere Monster besiegen. Von den ansässigen Monstergruppen ist aber immer nur jeweils eines echt. Bei den anderen Exemplaren handelt es sich lediglich um Hologramme. Das echte Monster ist immer das, das als Einziges in eine andere Richtung blickt als all die

Fälschungen (Beispiel: Vier Monster blicken nach links, eines geradeaus).

Berg Gagazet

Hier finden Sie eine der Uniformen (siehe Ausgabe 04/2004). Sprechen Sie mit Kimahri.

Zanarkand-Ruinen

Gehen Sie in die Ruinen, wo Sie auf Isaah treffen. Nach dem Gespräch müssen Sie Affenpärchen bilden. Die einzelnen Affen halten sich in folgenden Bereichen auf:

- Bereich 1** Der Raum, in dem Sie Isaah getroffen haben
- Bereich 2** Der Raum vor dem Aufzug
- Bereich 3** Der Aufzugraum
- Bereich 4** Der Raum, in dem Sie Cid in Kapitel 1 getroffen haben
- Bereich 5** Der Raum mit den vielen Truhen
- Bereich 6** Der große Raum, in dem Isaah Ihnen in Kapitel 1 das Rätsel gestellt hat.

Die Affen sind folgendermaßen gepaart:

- Lapis in Bereich 6 und Lazuli in Bereich 4
- Lenzing in Bereich 5 und Jule in Bereich 2
- Ignis in Bereich 1 und Aquaria in Bereich 6
- Poeme in Bereich 5 und Odeus in Bereich 3
- Mango in Bereich 3 und Olivia in Bereich 6
- Yin in Bereich 5 und Yang in Bereich 3
- Opera in Bereich 4 und Aria in Bereich 1
- Löwenzahn in Bereich 3 und Orchidea in Bereich 4
- Mephisto in Bereich 5 und Angela in Bereich 1
- Durio in Bereich 3 und Molline in Bereich 1
- Salamander in Bereich 4 und Undine in Bereich 1
- Lunaluna in Bereich 1 und Sunsun in Bereich 5

Kapitel 3

Fliegen Sie zu Beginn des dritten Kapitels zuerst die Aktive Verbindung zum Fun-gus-Pass an. Dies ist die einzige Gelegen-

KARTENVERKAUF

Folgen Sie unserer Liste, dann verdienen Sie sich ein paar Extra-Gil dazu.

Angesprochen

2 / 10

Verkauft

2

Ge



heit, die dortigen, eigentlich optionalen Events mitzerleben. Wenn Sie zuerst eine andere Mission auswählen, verschwindet diese aktive Verbindung nämlich:

Fungus-Pass/Tempel Djose

Gehen Sie einfach auf die Gruppe Soldaten zu, um eine Konversation zu starten. Fliegen Sie anschließend zum Tempel Djose, um sich mit Gippel zu unterhalten.

Insel Besaid

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Insel Kilika

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Sprechen Sie mit dem Kameramann (siehe Kapitel 5).

Luca

Hier können Sie an der Sphäro-Break-Meisterschaft teilnehmen. Sprechen Sie einfach ein paar Passanten an, um ein Spiel mit ihnen zu beginnen. Haben Sie ein paar Herausforderer besiegt, müssen Sie gegen Shinra antreten – ein harter Brocken. Mit 3er-Combos lässt sich das vorlaute Wunderkind aber recht einfach besiegen. Als Belohnung erhalten Sie das Glücksspieler-Kostüm.

M'ihen Straße

Nehmen Sie das Angebot an, bei der Zerstörung der 13 Maschina mitzuhelfen. Unten im Bild sehen Sie einen Zähler, der die bereits zerstörten Maschina auflistet. Auf der Karte werden die übrigen Maschina als grüne Kästen angezeigt. Gelingt es Ihnen, mehr als die Hälfte (8+) zu zerstören, belohnt man Sie mit einer Kostüm-Palette und Geld.

Fungus Pass

Aktive Verbindung (siehe oben).

Tempel Djose

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Illuminim

Sprechen Sie mit Tobli, um Paine so richtig kratzbürstig zu erleben.

Guadosalam

Sprechen Sie in Guadosalam mit Ormi und Logos, anschließend mit LeBlanc (sie ist in ihrem Zimmer im ersten Stock) und dann wieder mit Ormi und Logos. Die Geheimtür in den Keller ist nun offen. Begeben Sie sich in Logos' Zimmer. Logos wird Ihnen dort zwei Sphäroiden überreichen. Außerdem ist in diesem Raum ein weiterer Sphäroid versteckt. Nachdem Sie alle drei Sphäroiden haben, erscheint Mei'Chen. Sprechen Sie ihn an. Er erzählt Ihnen dann über einige interessante Geschehnisse von vor 1.000 Jahren.

Donnersteppe

Sprechen Sie mit dem Al Bhed, der vor dem großen Turm kniet. Er bittet Sie darum, die insgesamt zehn blitzableitenden Türme zu kalibrieren. Als Belohnung erhalten Sie eine Kostüm-Palette im Laden auf dem Hügel. Sie müssen übrigens nicht alle Türme perfekt kalibrieren. Den einen oder anderen Ausrutscher dürfen Sie sich also erlauben.

In der Nähe des Ladens finden Sie übrigens auch die beiden Ronso-Kinder Lian und Ayde. Sprechen Sie mit ihnen und sagen Sie ihnen, sie sollen zur Insel Kilika.

Macalanía-Wald

Bestreiten Sie einige Monster-Kämpfe in Folge. Betreten Sie anschließend O'AKas Laden, wo Ihnen das Berserker-Kostüm überreicht wird. Haben Sie O'AKas Schulden bereits abbezahlt, wird er selbst erscheinen, um sich mit Ihnen zu unterhalten.

Wüste Bikanel

Keine Mission. Sie können aber die Ausgrabung nach Maschinenteilen fortsetzen oder mit der Suche nach Kakteen beginnen (siehe Kapitel 5).

Bevelle

Story-Event, nachdem Sie die die Missionen auf Besaid und Kilika erfolgreich beendet haben (siehe Ausgabe 04/2004).

Stille Ebene

Eine Gruppe Touristen wurde in einer Höhle von Monstern angegriffen. Helfen Sie ihnen, indem Sie insgesamt 15 ver-

schollene Personen aus der Höhle retten. Die ersten zwölf sind leicht zu finden. Nummer 13 befindet sich versteckt hinter einem Felsen fast am Ende der Höhle. Drücken Sie beim Laufen einfach permanent die X-Taste, um ihn ausfindig zu machen. Mit den Energiekernen, die Sie von den Leuten erhalten (einen Energiekern erhalten Sie außerhalb der Höhle), können Sie die Teleporter in der großen Halle am Ende der Höhle aktivieren. So eröffnen Sie zwei versteckte Bereiche, in denen sich je eine weitere Person aufhält. Kehren Sie nun zurück in die große Halle und nehmen Sie den Teleporter, um in die Kammer der Asthra zu gelangen. Hier liefern Sie sich einen Bossfight gegen Yojimbo.

Yojimbo

HP: 22.000/MP: 9.999

Seien Sie darauf gefasst, sich schnell heilen zu müssen. Yojimbo hat eine Attacke, die Ihnen die kompletten HP und MP bis auf einen Punkt entzieht. Mega-Potions sind hier hilfreicher als ein Weißmagier!

Berg Gagazet

Nur wenn Sie in den ersten beiden Kapiteln mit Kimahri gesprochen haben, überreicht er Ihnen jetzt, in Kapitel 3, das Dompteur-Kostüm. Begeben Sie sich anschließend zu Fuß auf den Berg Gagazet. Folgen Sie einfach den vielen Ronso, die ebenfalls den Gipfel erklimmen wollen. Halten Sie sich am Kliff links, bis Sie an eine T-Kreuzung gelangen. Gehen Sie auch hier nach links. Gehen Sie nun die Stufen nach oben, um Garik gegenüberzutreten.

Garik

HP: 6.880/MP: 238

Eine Diva sollte Garik zum Schweigen bringen. So kann er keine Schutzzauber auf sich und seine Gefährten wirken. Kann Garik solche Defensiv- und Heilzauber sprechen, zieht sich der Kampf beinahe endlos in die Länge.

Zanarkand-Ruinen

Sprechen Sie mit Isah. Er unterhält sich mit Ihnen über die Affen. Gut, dass er nicht weiß, dass insgeheim Yuna für die Affenplage verantwortlich ist (siehe Kapitel 2).



NICHT VERGESSEN Auf dem Tisch finden Sie einen weiteren Sphäroiden.



Noch 4 Stück bis zur 1. Regenerationsstufe

TOURISTENFALLE Je mehr Touristen Sie retten, desto mehr Energiekerne erhalten Sie.

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 ein paar Missionen können Sie wieder die Sphärofone betrachten.

Illuminum

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

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.

Donnersteppe

Aktive Verbindung (siehe Ausgabe 04/2004).

Kapitel 5

Die einzige Hauptmission ist der Kampf gegen die Vegnagun in einem der Löcher, zu denen Brüderchen Sie führt (siehe Ausgabe 04/2004). Wenden Sie sich aber erst den Sidequests zu.

Im letzten Kapitel sind alle Orte in Spira Aktive Verbindungen. All diese Verbindungen führen aber zu Nebenmissionen. Nachdem Sie eine Nebenmission erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten Sie entweder das Ergebnis „Episode beendet“ oder „Episode abgeschlossen“. „Episode abgeschlossen“ bedeutet, dass Sie während des Spiels alle Haupt- und Nebenaufgaben in diesem Bereich erledigt haben. Führen Sie in Kapitel 5 eine Nebenmission aus, ohne dass Sie in den vorigen Kapiteln alles im jeweiligen Bereich gesehen und erlebt haben, erhalten Sie lediglich ein „Episode abgeschlossen“. Sie müssen aber ein „Episode abgeschlossen“ in jedem Bereich anstreben, um von Brüderchen

INFO PURPUR-SPHÄROIDEN

Die Fundorte der Purpur-Sphäroiden

Die Fundorte der zehn Purpur-Sphäroiden, die Sie benötigen, um in Kapitel 5 das Siegel der Höhle zu öffnen (siehe Seite XYZ), sind wie folgt:

Purpur-Sphäroid 1 Kapitel 3

Ort: Tempel Djose | **Wo genau?** Erhalten Sie nach dem storyrelevanten Event, das nach den Hauptmissionen in Besaid und Kilika angesehen werden kann.

Purpur-Sphäroid 2 Kapitel 3

Ort: Abyssum | **Wo genau?** Sie erhalten den Sphäroiden automatisch von Nooj und Gippel im Blumenfeld.

Purpur-Sphäroid 3 Kapitel 3 oder 5

Ort: Abyssum | **Wo genau?** Sie erhalten den Sphäroiden automatisch von Nooj und Gippel im Blumenfeld.

Purpur-Sphäroid 4 Kapitel 3

Ort: Guadosalam | **Wo genau?** Gehen Sie im Untergrund von LeBlancs' Stützpunkt in den Raum links vom Speicherpunkt.

Klettern Sie hier auf die Kisten, um auf einen versteckten Sims zu gelangen. Der Sphäroid liegt in einer Kiste.

Purpur-Sphäroid 5 Kapitel 4

Ort: Celsius | **Wo genau?** Sie erhalten den Sphäroiden von LeBlanc im Maschinenraum (nach dem Konzert).

Purpur-Sphäroid 6 Kapitel 5

Ort: Bevelle | **Wo genau?** Im ersten Stockwerk des geheimen Dungeons.

Purpur-Sphäroid 7 Kapitel 2

Ort: Fungus-Pass | **Wo genau?** Sie erhalten den Sphäroiden von Nooj vor dem Tor in der Höhle.

Purpur-Sphäroid 8 Kapitel 5

Ort: Bevelle | **Wo genau?** Im zwanzigsten Stockwerk des geheimen Dungeons.

Purpur-Sphäroid 9 Kapitel 1

Ort: Fungus-Pass | **Wo genau?** Folgen Sie Ormi und Logos.

Purpur-Sphäroid 10 Kapitel 2

Ort: Guadosalam | **Wo genau?** Der Sphäroid liegt auf einem Tisch in Ormis Zimmer.

das Maskottchen-Kostüm zu erhalten. Viele Orte können Sie mehrmals besuchen, um zusätzliche Sidequests zu finden.

Insel Besaid

Wakka ist endlich Vater geworden! Er wird Sie zu Lulu führen, sprechen Sie am Tempel aber Wakka noch einmal an. Nach der Unterhaltung mit den stolzen Eltern besuchen Sie Beclum, der sich für die Abreise bereit macht. Sie finden ihn am Strand von Besaid. Bringen Sie den Sphäroiden, den er Ihnen überreicht, zu Wakka.

Zusätzliche Sidequests: In der Höhle am Strand (dort, wo sich Wakka in Kapitel 1 versteckt hat), gibt es einen Geheimgang. Um ihn zu öffnen, müssen Sie eine Zahlenkombination herausfinden. Dazu benötigen Sie einen Radar, den Sie im rechten Raum des Tempels von Besaid erhalten. Der Radar hilft bei der Suche nach Kamera-Sphäroiden, mit denen Sie wiederum die vier Ziffern suchen müssen:

1. **Kamera:** In Besaid befindet sich links eine Art Baustelle. Ziffer: Auf dem Dach des Tempels.

2. **Kamera:** Beim Speicherpunkt außerhalb der Stadt. Ziffer: Zu Ihrer Linken.

3. **Kamera:** Vor der Brücke zum Strand. Ziffer: Hinter dem Wasserfall.

4. **Kamera:** Am See. Ziffer: Auf einem der Bäume.

Begeben Sie sich nun in die Höhle aus Kapitel 1. Zu Ihrer Rechten finden Sie ein Zahlenschloss, an dem Sie die vier Ziffern eingeben können.

Insel Kilika

Sprechen Sie mit der Stadtwache am Tor, das zum Tempel führt. Begeben Sie sich mit den Bewohnern aus Kilika zum Tempel, um eine lustige und zugleich rührende Unterhaltung zwischen Barthello und Donna mitzerleben.

Zusätzliche Sidequests: Sprechen Sie in Kilika mit dem Kameramann. Er befindet sich auf der rechten Seite des Dorfes und



WEG NACH OREN Halten Sie sich links, bis Sie an diese Treppen gelangen.



SCHÖNE AUSSICHT Hier finden Sie die Sphäroiden-Kameras.

filmt das Hauptquartier der Jungen Liga. Haben Sie ihn in Kapitel 1 und 3 bereits einmal angesprochen, wird er Sie nun zum Quartier bringen. Halten Sie hier nach einer Truhe Ausschau, die auf Ihrer Übersichtskarte als gelber Punkt markiert ist. Sprechen Sie außerdem mit der Dame, die Sie im ersten Kapitel darum gebeten hat, nach Äffchen Ausschau zu halten. Haben Sie alle 13 Äffchen gefunden, müssen Sie die Frau mehrmals ansprechen, um eine Kostüm-Palette von ihr zu erhalten.

Luca

In Luca müssen Sie zuallererst an der Blitzball-Meisterschaft teilnehmen. Allerdings fungieren Sie, anders als in *Final Fantasy X*, wo Sie noch selbst gespielt haben, nur als Trainer. Begeben Sie sich anschließend zu der Promenade über dem Marktplatz (in *Final Fantasy X* hat Tidus Yuna hier das Pfeifen beigebracht). Hier stolpern Sie über einen Mooglee. Folgen Sie ihm, um ein paar herzerweichende Flashbacks aus dem zehnten *Final Fantasy* zu erleben.

Zusätzliche Sidequests: Trainieren Sie hier im Blitzball-Stadion Ihre Mannschaft und erspielen Sie sich bei weiteren Turnieren seltene Items.

Mi'hen Straße

Verlassen Sie nach der Unterhaltung mit dem Mädchen den Reisebedarf-Laden. Rin wird dann aufklären, wer für die wild gewordenen Maschina, die Sie in Kapitel 4 durch die Sphärofone beobachten können, verantwortlich war. Zusätzliche Sidequests: Haben Sie ein Chocobos eingefangen und in Claskos Chocobo-Farm (siehe Kapitel 2) auf Level 5 gelevelt, können Sie es zur Mi'hen Straße schicken. Mit etwas Glück findet es dort den Zugang zu einer geheimen Höhle. Diese befindet sich dort, wo Sie in Kapitel 2 gegen den Chocogourmet gekämpft haben. Achten Sie in der Höhle auf Yunas Rock. Wenn er sich bewegt, weist er Sie auf brüchige Wände hin, durch die ein Luftzug zieht. Diese können Sie mit Granaten zerstören, um tiefer in die Höhle zu gelangen.

Fungus Pass

Sprechen Sie nach der automatisch gestarteten Unterhaltung erneut die Soldaten an, um an einem Kampfturnier teilzunehmen. Besiegen Sie nacheinander ein paar Soldaten, anschließend Elma und Lucille. Am Turnier können Sie nur dann teilnehmen, wenn Sie den Sphäroiden zu Beginn von Kapitel 2 an die Junge Liga übergeben haben.

Zusätzliche Sidequests: Nach dem Turnier sollten Sie sich in den Canyon begeben. Gehen Sie dort zu der Höhle mit dem großen Tor, in das Sie die Purpur-Sphäroiden einsetzen müssen. Nur wenn Sie alle zehn Purpur-Sphäroiden gefunden haben (siehe Seite XYZ), öffnet sich das Tor. Dahinter warten einige überraschende Bosskämpfe auf Sie!

Rikku

HP: 7.800/MP: 92

Gegen Rikku muss Yuna alleine antreten. Steigern Sie daher mithilfe von Kostüm-Paletten, -Sphäroiden und Accessoires ihre Lebensenergie.

Paine

HP: 9.200/MP: 55

Auch gegen Paine muss Yuna alleine kämpfen. Gehen Sie vor wie gegen Rikku.

Baralai

HP: 12.220/MP: 720

Baralai kann Ihnen die gesamten MP entziehen. Setzen Sie daher lediglich physische Angriffe ein.

Gippel

HP: 14.800/MP: 235

Eine Weißmagierin oder Item-Schützin sollte die Gruppe auf Trab halten. Gippel kann Ihnen mit einer Attacke 50 % Ihrer gesamten Energie rauben.

Nooj

HP: 23.800/MP: 720

Auch hier ist eine Weißmagierin oder Item-Schützin hilfreich. Ist Noojis Energie auf unter 3.000 gefallen, setzt er eine besonders fiese Attacke ein, die 5.000 Punkte Schaden verursacht!

Zurück auf der Celsius, können Sie nun bei Shinra alle zehn Purpur-Sphäroiden am Stück betrachten.

Tempel Djose

Eine Gruppe Al Bhed bietet Ihnen an, gegen ihre selbst angefertigte Kampf-

Maschina anzutreten.

Zusätzliche Sidequests: Wenn Sie diese Maschina zerstört haben, können Sie sie wieder reparieren. So können Sie mehrmals gegen sie kämpfen. Dazu benötigen Sie Maschinenteile, die Sie bei Ausgrabungen in Bikanel finden können, sowie folgende Gegenstände:

■ Mechanikerseele: Ein Al Bhed im Tempel Djose überreicht Ihnen dieses Item, wenn Sie ihn ansprechen.

■ Recycle-ABC: Ein Al Bhed im Tempel Djose wird Sie nach einem Passwort fragen. Es lautet: Marnela.

■ Bastelkit: Vor dem Tempel Djose sitzen drei Affen. Drücken Sie die X-Taste, sobald alle drei Affen gleichzeitig aufspringen.

■ Apparate-Handbuch: Untersuchen Sie die Schrotthaufen auf der Mi'hen Straße.

■ Apparate-ABC: In der versteckten Höhle in der Stillen Ebene.

Illuminium

Sprechen Sie mit Tobli und nehmen Sie am Konzert teil. Haben Sie zuvor einige Nebenmissionen erfüllt (Chocobo-Transporter eskortieren, Karten verkaufen, Musiker auffindig machen), wird die Show ein Riesenerfolg!

Guadosalam

Haben Sie in Kapitel 3 gegen Garik gekämpft, treffen Sie in Guadosalam auf Twamel. Sprechen Sie mit ihm, um die Episode erfolgreich abzuschließen. Haben Sie Garik nicht aufgehalten, wird die Episode lediglich beendet.

Zusätzliche Sidequests: Sprechen Sie, nachdem die Episode abgeschlossen wurde, erneut mit Twamel. Nun können Sie das Gebäude betreten, das bislang abgeschlossen war. Hier erhalten Sie einige Items. Weitere Items gibt es in Toblis Büro zu finden. Der Inhalt der Schatztruhe ändert sich, je nachdem ob Sie Garik aufgehalten und welche Sidequests Sie im Illuminium erfolgreich abgeschlossen haben.

Donnersteppe

An den neun blitzableitenden Türmen treiben sich Gochimära herum. Besie-

MOOGLE-JAGD Folgen Sie diesem putzigen Karichen, bekommen Sie einige Flashbacks zu sehen.



100-LEVEL-DUNGEON Hier können Sie gehörig leveln.



SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



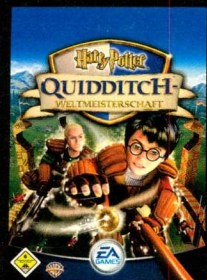
Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du **alles** erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
 WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
 (03)

gen Sie alle neun, um gegen einen recht einfachen Bossgegner anzutreten.

Hunaba

HP: 27.772/MP: 785

Heben Sie mit Anti-Z die Totalabwehr des Monsters ab. Eine Weißmagierin oder Item-Schützin sollte die Gruppe stets heilen: Ist Hunaba besiegt, startet er einen letzten Meteor-Angriff.

Ein Al Bhed wird Ihnen nach diesem Kampf anbieten, in eine Höhle hinab-zusteigen. Folgen Sie dort dem roten Pfeil, um Rikkus Vater Cid zu finden. Er bitte Sie darum, eine Maschina zu vernichten.

Maschina

HP: 30.500/MP: 1.247

Zerstören Sie zuerst die drei kleinen Rekorder und konzentrieren Sie anschließend physische Angriffe auf die Maschina. Setzt sie Ihnen mit dem Maschinengewehr oder dem Laserstrahl zu, sollte ein Item-Schütze die Gruppe heilen.

Zusätzliche Sidequests: Sie können später in die Höhle zurückkehren. Hier gilt es, 16 Türen in der richtigen Reihenfolge zu öffnen. Wie das funktioniert, erläutert ein ausführliches Tutorial. Dieses finden Sie in den Truhen am Eingang der Höhle.

Macalanía-Wald

Sprechen Sie im Macalanía-Wald auf beiden Ufern des Sees mit den anwesenden Guado.

Zusätzliche Sidequests: Begeben Sie sich zu O'Akas Reisebedarf-Laden. Er und sein Bruder werden sich dort wieder versöhnen. Haben Sie O'Aka zudem geholfen, seine Schulden abzubezahlen, können Sie nun günstige Items einkaufen.

Wüste Bikanel

Diese Mission können Sie zwar bereits in Kapitel 3 beginnen, wir empfehlen Ihnen aber, erst etwas aufzuleveln, um den hammerharten Bosskampf zu überstehen.

Sprechen Sie mit den Kakteen. Diese geben Ihnen Hinweise auf den Verbleib ihrer Kinder. Nun ist es an Ihnen, einen Ausreißer nach dem anderen zu finden:

1. **Wüste Bikanel.** Bei der Oase.
2. **Insel Besaid.** Am Strand.
3. **Guadosalam.** In einer Truhe im Keller von LeBlancs Unterschlupf.
4. **Stille Ebene.** Nahe der Brücke, wo Sie in Kapitel 3 die Touristen gerettet haben. Der Kaktor reitet auf einem Chocobo.
5. **Stille Ebene.** Der Kaktor reitet auf dem gleichen Chocobo wie Nummer 4.
6. **Donnersteppe.** Gegenüber dem kleinen überdachten Bereich.
7. **Kilika.** Gehen Sie im Wald geradeaus bis zur zweiten Kreuzung und dann rechts. Halten Sie die Sprung-Taste gedrückt, um auf halbem Wege auf einen Baumstumpf zu hüpfen.
8. **Berg Gagazet.** Gehen Sie den Berg hinab, bis Sie einen großen Platz erreichen. Hier haben Sie in *Final Fantasy X* gegen Seymour gekämpft.
9. **Kilika.** In Donnas Haus.
10. **Bikanel.** Sprechen Sie mit den Kakteen. Die neun bereits gefundenen Kaktoren werden dann einen Tanz aufführen. In der Höhle, die nun offen steht, finden Sie den letzten Kaktor. Haben Sie die zehn Kaktoren gefunden, bittet Sie das Ausgrabungsteam in der Wüste erneut um einen Gefallen. Diesmal müssen Sie einen der schwersten Gegner im ganzen Spiel bekämpfen:

Angra Mainu

HP: 333.444 / MP: 9.999

Zwei dunkle Ritter sollten „Dunkle Macht“ anwenden, bis die beiden Arme des Ungetüms abgestorben sind, während eine Item-Schützin die Gruppe mit Mega-Potions heilt. Konzentrieren Sie anschließend physische Angriffe auf das Monster selbst. Belebt Angra Mainu seine Arme wieder, setzen Sie wieder die „Dunkle Macht“ ein.

Bevelle

Haben Sie in Bevelle ein Sphärofon installiert, finden Sie nun Isaah hier. Unterhalten Sie sich mit seinem Bruder Maroda, um die Episode abzuschließen. Ist Isaah nicht anzutreffen, ist die Episode lediglich beendet, nicht aber abgeschlossen.

Zusätzliche Sidequests: Gehen Sie in den Tempel von Bevelle und nach rechts. Die Kindergerade hat den Zugang zu einem geheimen Dungeon gefunden! Kämpfen Sie sich bis in das hundertste Stockwerk hinab und erhalten Sie so wertvolle Items.

Stille Ebene

Haben Sie die PR-Mission erfolgreich beendet (400 Punkte und mehr erzielen), fusionieren die Blauling- und Silberling-AG.

Zusätzliche Sidequests: Fusionieren die Blauling- und Silberling-AG, werden neue Minigames freigeschaltet.

Berg Gagazet

Laufen Sie den Berg hinauf und beobachten Sie, wie Khimari ein für allemal seine Differenzen mit Garik klärt.

Zanarkand-Ruinen

Sprechen Sie mit Mei'Chen.

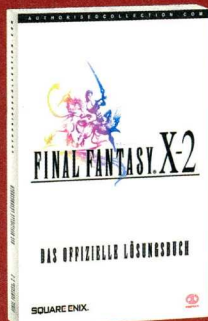
INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL FINAL FANTASY X-2

Herzlichen Glückwunsch! Jetzt sollten Sie *Final Fantasy X-2* durchgezockt haben.

Wem unser 16-seitiger Guide allerdings nicht gereicht hat, um wirklich alle Geheimnisse ausfindig zu machen, der ist mit Piggybacks bislang umfangreichstem Lösungsbuch (ganze 238 bebilderte Seiten) mehr als gut bedient. Für knapp 15 Euro finden Sie dieses Buch im gut sortierten Fachhandel. Oder Sie stauben eins für lau bei uns ab. Beantworten Sie dazu einfach folgende Frage.

Welches fantastische Land muss Yuna erneut vor dem drohenden Untergang retten?



10x Das offizielle Lösungsbuch zu *Final Fantasy X-2* von Piggyback.

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine **SMS** mit dem Text „P219“ und dem Lösungswort (z. B. „P219 Polen“) an folgende länderspezifische Nummern:

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

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

Oder schicken Sie eine Postkarte,
mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kornwest 22 19,
Dr.-Black-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. **Teilnahmeschluss ist der 04. Mai 2004.**



mload

das braucht mein handy

Tip: Kostenlos registrieren unter www.mload.de und 1 Klingelton nach Wahl gratis downloaden!



Alles fürs Handy. Alle Highlights. Alle Netze. www.mload.de

Einfach Bestellnummer per SMS an 31515 senden!
Sofort kommt eine SMS mit dem Download-Link.

€ 0,43 pro Klingelton oder Logo im Paket
€ 1,- pro Spiel im Paket

Klingelton-Paket	7 Töne monatlich	€ 2,99*
Logo/MMS-Paket	7 Logos/MMS monatlich	€ 2,99*
Spiele-Paket	5 Spiele monatlich	€ 4,99*

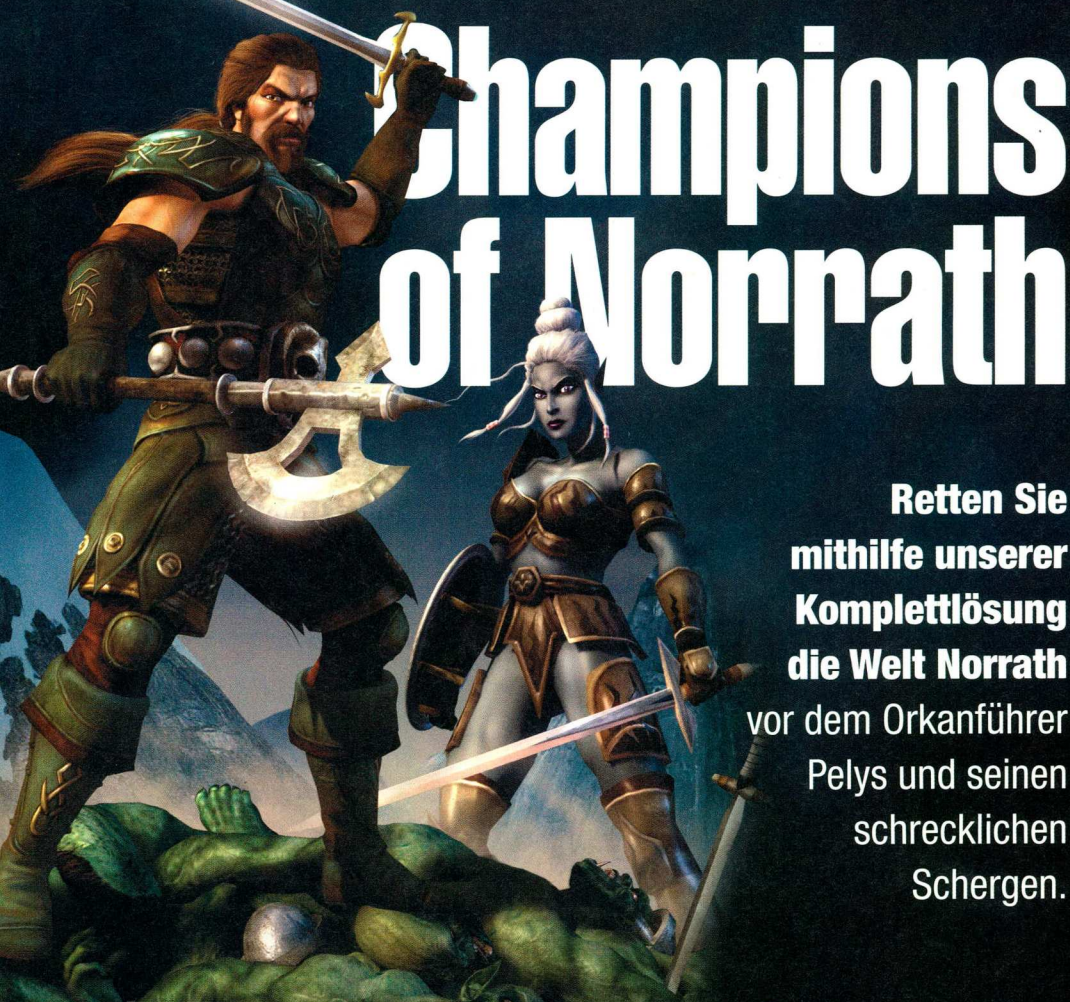
Mehr über unsere Pakete unter www.mload.de

Klingeltöne				Spiele				Logos s/w (Nokia)				Logos s/w (Siemens)			
Augen auf!	A: 46452	B: 35227	C: 100031475		Blubl!	D: 000150884	E: 000150887		1812		100000206				
Ich bin ein Star – Hol mich ...	A: 46628	B: 35028	C: 100031541		F: 000150888	G: 000150889	4384		100000210						
Turn Me On	A: 46453	B: 35326	C: 100031505		Popstar	D: 000153234	E: 000150520	4759		100000569					
Toxic	A: 46785	B: 31515	C: 100031533		F: 000150146	Done In 50 Seconds	D: 000153227	F: 000152405	4836		100000859				
Superstar	A: 46480	B: 32806	C: 100031500			4935		100001470							
Shut up	A: 45573	B: 35118	C: 100031285		F: 000150146	BIKER	6025		100001475						
Du hast mein Herz gebrochen	A: 46358	B: 31578	C: 100031502			6406		100001486							
Hey Ya!	A: 42608	B: 35097	C: 100031223			6409		100001700							
Behind Blue Eyes	A: 46416	B: 31444	C: 100031477			Logos farbig									
Powerless (Say What You Want)	A: 46787	B: 35371	C: 100031515			64094		63366		63214					
A Team	A: 43069	B: 34156	C: 100030112		Goldminer	D: 000150527	E: 000150303		64284		64368				
Ab in den Süden	A: 43066	B: 32312	C: 100031076		F: 000150110	Racing Fever 2	D: 000152688	E: 000152689		62803		64368			
Adams Family	A: 44412	B: 31799	C: 100030101			SKBTrix	D: 000151926	E: 000151928		62916		64278			
Bacardi Feeling	A: 43071	B: 32612	C: 100033087		F: 000151930	Combat Fighting	D: 000153380	E: 000153382		62824		63767			
Beverly Hills Cop	A: 44498	B: 31814	C: 100030883			Dragon Stone	D: 000153383	Q: 100150628		62825		63767			
Dallas	A: 44794	B: 34384	C: 100030143		SKBTrix	D: 000151926	E: 000151928		64309		64344				
Feel	A: 46579	B: 32672	C: 100030724		F: 000151930	Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Free Like The Wind	A: 44665	B: 32478	C: 100031171		Dragon Stone	D: 000152674	E: 000152675	F: 000152678		64309		64344			
It's My Life	A: 45378	B: 35103	C: 100031230			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Knight Rider	A: 43044	B: 34354	C: 100030221			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Like Ice In The Sunshine	A: 44293	B: 33959	C: 100033428		Dragon Stone	D: 000152674	E: 000152675	F: 000152678		64309		64344			
Magnum	A: 44365	B: 34339	C: 100031366			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
McGyver	A: 44362	B: 34357	C: 100030234			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Mission Impossible	A: 43058	B: 31841	C: 100033133			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Music Is The Key	A: 45453	B: 35064	C: 100031193			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			
Schick mir 'nen Engel	A: 44704	B: 32802	C: 100031170		Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344				
Southpark	A: 44233	B: 34369	C: 100030302			Forsaken Fortress	E: 000153357	F: 000153356		64309		64344			

A: MultiPoly = Poly Nokia/Poly Siemens/Poly Samsung/Poly SE T610 und kompatible Geräte 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250, C55, S55, SL55 B: Mono Nokia C: Mono Siemens C45, M55, ME45, MT50, S45 D: Nokia 6310, 3410, 3510i, 8910i, 3585, 3590 E: Nokia 6610, 7210, 7250, 6100, 6800, 5100, 6220, 6820 F: Nokia 7650, 3650, N-Gage, 6600 G: Siemens S55, M55
* Mit der Bestellung des m-load-Paketes erhalten Sie insgesamt 7 Klingeltöne bzw. Logos/MMS für nur € 2,99 oder 5 Spiele für nur € 4,99 jeden Monat im Paket. Wenn Ihr Monatsguthaben verbraucht ist, gelten die Einzelpreise (siehe Preisliste). Sie haben Fragen oder möchten Ihr Paket abbestellen? Wir helfen Ihnen unter hilfe@mload.de.

www.mload.de

mobilcom



Champions of Norrath

Retten Sie mithilfe unserer Komplettlösung die Welt Norrath vor dem Orkanführer Pelys und seinen schrecklichen Schergen.

Unsere Tipps sorgen dafür, dass Sie in dem neuen *Everquest*-Ableger für die PS2 alle Aufgaben erledigen und zudem auch alle feindlichen Pixelmonster ins Jenseits schicken können. Des Weiteren helfen wir Ihnen bei der Wahl Ihres Charakters – und für die Bastler haben wir eine alphabetische Liste aller magiefördernden Items erstellt.

Allgemeine Tipps

Händler und Ausrüstung

Versetzen Sie beim Händler regelmäßig überschüssigen Ballast. Überprüfen Sie sein Angebot und kaufen Sie brauchbare Ausrüstungsgegenstände, auch wenn Sie den erforderlichen Level noch nicht erreicht haben. Das Warenangebot wechselt ständig und beim nächsten Besuch ist die tolle Rüstung dann vielleicht schon nicht mehr zu haben.

Achten Sie auch auf das Gewicht Ihrer Rüstung – oft haben Gegenstände die gleiche Rüstungskategorie, aber unterschiedliches Gewicht. Verbessern Sie also ständig Ihre Rüstungskategorie und verringern Sie dabei nach Möglichkeit deren Gewicht.

Übersichtskarte

Die Karte hilft Ihnen bei der Orientierung und zeigt Ihnen sogar Geheimbereiche an. Erkunden Sie die Spielwelt ganz genau – es gibt zahlreiche Geheimtüren und versteckte Eingänge. Diese können Sie mit Waffengewalt öffnen. Außerdem werden auf der Karte alle Speicherpunkte und Portale angezeigt.

Portalrollen und Tränke

Nutzen Sie die Portalrollen dazu, im Kampf bei Bedarf Ihr Inventar zu ent-

rümpeln und Heil- beziehungsweise Manatränke nachzukaufen. Achten Sie darauf, immer mindestens eine Portalrolle und mehrere Mana- und Gesundheitstränke im Inventar mitzuführen. Beachten Sie jedoch, dass Sie während eines Kampfes mit einem der zahlreichen Hauptgegner keine Portalrolle benutzen können.

Geographie der Spielwelt

Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Stellen Sie sich beispielsweise hinter einen Zaun und machen Sie alle sichtbaren Gegner zuerst mit einer Fernkampfwaffe platt. Auch das Anlocken einzelner Gegner ist möglich. So können Sie sich einen Gegner nach dem anderen vornehmen und gehen kein Risiko ein, viele Gesundheitspunkte im Kampfgetümmel zu verlieren.

Truhen und Kisten

Zerschlagen Sie generell alle Objekte der Spielwelt wie beispielsweise Kisten, Körbe, Wasserspeier oder Bilder. Bei Fässern ist Vorsicht geboten, da einige davon einen explosiven Inhalt haben. Suchen Sie außerdem alle Winkel der Spielwelt nach Truhen ab. Sie entdecken darin meist Schätze oder Ausrüstungsgegenstände. Seien Sie aber auch hier vorsichtig: Manchmal erleben Sie eine bombige Überraschung!

Belastungsgrenze

Es gibt einen Trick, mit dem Sie Ihr Tragelimit überschreiten können. Legen Sie zuerst Schmuckstücke an, da Ihre Stärke erhöhen, und sammeln Sie dann Gegenstände ein. Kurz bevor Sie wieder Ihr Tragelimit erreichen, legen Sie die Schmuckstücke wieder ab. Obwohl Sie jetzt mehr Gewicht tragen, als Ihnen erlaubt ist, können Sie sich normal bewegen und kämpfen.

Pyromanie

Überall in Norrath stehen Fässer, die Sie in die Richtung einer Gruppe von Feinden schieben und entzünden können. Selbstverständlich ziehen Sie sich dann rechtzeitig mit Ihrem Charakter zurück, damit er bei der Explosion keinen Schaden erleidet. So entledigen Sie sich spielend größerer Horden von Widersachern.

Wahrnehmungsgrenze

Jeder Gegner hat nur einen begrenzten Wahrnehmungsbereich. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil. Wenn Sie genügend Raum haben, ziehen Sie sich vom Gefecht zurück, bis Ihr Gegner stoppt und umkehrt. Nun können Sie Ihrem Feind in den nicht gedeckten Rücken schießen.

Blockfunktion

Unterschätzen Sie nicht die Möglichkeit, sich durch getimte Blockmanöver zu verteidigen. Fast alle Nahkampfangriffe und

sogar Pfeile lassen sich abblocken, ohne dass Ihr Charakter Schaden erleidet. Beachten Sie jedoch, dass nur Angriffe von vorne geblockt werden können.

Die Qual der Charakterwahl

Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihren Protagonisten aus fünf verschiedenen Charakteren aus. Alle Figuren haben besondere Stärken und Schwächen. Doch zuerst gilt es, zwanzig zusätzliche Punkte auf die vier Fähigkeiten Stärke, Intelligenz, Gewandtheit und Ausdauer zu verteilen. Stärke erhöht den Nahkampfschaden und die Tragfähigkeit. Intelligenz verbessert den maximalen Manavorrat und die Manaregeneration. Gewandtheit erhöht den Schaden mit Fernwaffen und die Trefferwahrscheinlichkeit mit allen Waffen. Mit Ausdauer steigern Sie die Lebensenergie und beschleunigen deren Regeneration.

1. Der **Barbarenkrieger** ist ein Kämpfer, der Schaden absorbiert und austellt. Seine Stärke ist die Regeneration von Mana, nachdem Feinde besiegt wurden. Außerdem kann er jede Waffenart einsetzen. Dafür verfügt der Barbarenkrieger über so nahezu keine Magie und regeneriert im Ruhezustand auch kein Mana. Wenn Sie sich für diesen Charakter entschieden haben, sollten Sie sich auf den Ausbau von Stärke und Ausdauer konzentrieren. Als Nahkämpfer sollten Sie an vorderster Front immer genügend Heiltränke mitführen. Greifen Sie zu – Heiltränke sind ein wahres Schnäppchen!

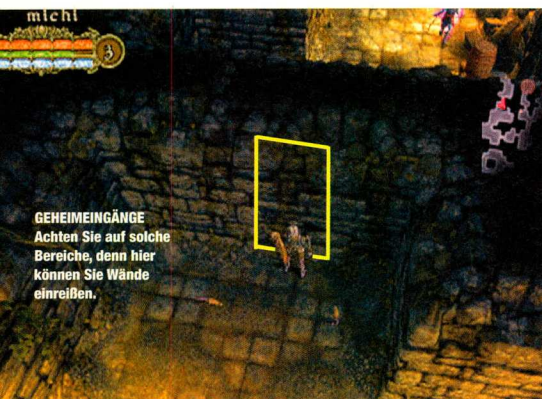
2. Der **Waldelf-Waldläufer** ist ein Meister des Bogens. Er kann den Nahkampf und vernichtende Fernkampfangriffe miteinander verbinden. Dafür schränkt der Nahkampf die Vorteile seiner Fernkampfangriffe ein. Wenn Sie mit dem Waldläufer spielen, müssen Sie immer darauf achten, genügend Pfeile im Gepäck zu haben. Außerdem erhöhen Sie am besten den Wert für Gewand-

theit, da der Waldläufer damit mehr Schaden mit seinen Fernkampfangriffen anrichten kann.

3. Der **Dunkelfelfen-Schattenritter** ist ein guter Nahkämpfer, der darüber hinaus auch über geringe magische Fähigkeiten verfügt. Er kann Untote und mächtige, zersetzende Zauber mit großer Reichweite beschwören. Eine Schwäche sind die hohen Manakosten dieser magischen Tricks. Für den Fall, dass Sie sich für den Schattenritter entschieden haben, sollten Sie die vier Fähigkeiten gleichmäßig ausbauen. Mit einem ausgeglichenen Kämpfer können Sie Feinde zuerst mit Magie schwächen und ihnen dann im Nahkampf den Rest geben.

4. Der **Hochelfen-Kleriker** gehört zur starken Nahkampfkategorie und verfügt darüber hinaus über beträchtliche, magische Fähigkeiten. Er kann untoten Kreaturen Schaden zufügen und seine Mitstreiter profitieren von verstärkten Zaubern. Allerdings ist er bei der Waffenwahl auf stumpfe Waffen beschränkt. Wenn Sie sich für den Kleriker entschieden haben, sollten Sie sich auf einen gleichmäßigen Ausbau Ihrer Fähigkeiten, mit Ausnahme der Gewandtheit, konzentrieren. Für Gewandtheit benötigen Sie nicht so viele Punkte, da der Kleriker sich nicht mit Fernkampfwaffen ausrüsten kann.

5. Der **Eruditen-Zauberer** ist ein reiner Zauberkundiger, der im Spielverlauf mächtige Zauber erlernt. Es ist ihm möglich, aus großer Entfernung Schaden anzurichten und Waffen mit elementarer Magie zu füllen. Im Nahkampf ist er dagegen eher unbeholfen. So kann er nur begrenzt Waffen und keine Schilde verwenden. Wenn Sie die Rolle des Zauberers spielen, müssen Sie sich auf den Ausbau der Intelligenz konzentrieren. Achten Sie außerdem darauf, genügend Manatränke im Inventar zu haben, da die natürliche Manaregeneration in manchen Gefechtsituationen eventuell nicht ausreicht.



Waffen- und Rüstungstuning

Alle Items gibt es in fünf unterschiedlichen Größen. Je teurer der Gegenstand, desto höher ist auch sein magischer Effekt auf Waffe oder Rüstung. Wenden Sie seltene Items sehr überlegt an. Sie wollen ja nicht eine Rüstung oder Waffe verbessern, die Sie kurz darauf für verhältnismäßig wenig Bares wieder verschauern.

	Größe 1	Größe 2
Blutstein	W/R: +5 Ausdauer	W/R: +15 Ausdauer
Bullen-Rune	W/R: +5 Stärke	W/R: +15 Stärke
Feuerkäferauge	W: 10-15 Feuerschaden; R: 4% Feuerresistenz	W: 17-32 Feuerschaden; R: 6% Feuerresistenz
Ghoulfleisch	W: +45 Rüstung; R: -	W/R: +15 Gewandheit
Giftdrüse	W: 15% Giftwolke; R: 4% Giftr Resistenz	W: 23% Giftwolke; R: 6% Giftr Resistenz
Giftsack	W: 8-13 Giftschaden; R: 4% Giftr Resistenz	W: 15-20 Giftschaden; R: 6% Giftr Resistenz
Knochensplitter	W: 8-12 Kälteschaden; R: 4% Kälteresistenz	W: 15-20 Kälteschaden; R: 6% Kälteresistenz
Manastein	W/R: 12% Manaregeneration	W/R: 18% Manaregeneration
Mumienzunge	W: 8-12 Krankheitsschaden; R: 4% Krankheitsresistenz	W: 16-23 Krankheitsschaden; R: 6% Krankheitsresistenz
Nebelkugel	W: Schnell; R: -	W: Schneller; R: -
Regenerationsstein	W/R: 12% Gesundheitsregeneration	W/R: 18% Gesundheitsregeneration
Rückenpanzer	W: +25 Rüstung; R: -	W: +35 Rüstung; R: -
Schleifstein	W: 4% Kritischer Treffer; R: -	W: 8% Kritischer Treffer; R: -
Seelenstein	W/R: +25 Gesundheit	W/R: +35 Gesundheit
Sternenglyphe	W/R: +5 Intelligenz	W/R: +15 Intelligenz
Sturmscherbe	W: 4-6 Blitzschaden; R: 4% Magierresistenz	W: 10-14 Blitzschaden; R: 6% Magierresistenz
Vampirzahn	W/R: +25 Mana	W/R: +35 Mana

W = Waffen; R = Rüstung

Akt I

Kelethin

Ihre erste Aufgabe besteht darin, alle Goblins zu eliminieren und sich dann vom Aufzug in den Unterfeendunkel befördern zu lassen. In der Goblinhöhle müssen Sie Lteth Val, dem ersten Miniboss, einen magischen Ring abnehmen. Bei diesem Kampf ist das Timing von Blocken und Kontern entscheidend.

Oberfeendunkel

Keihen Sie mit dem Ring zu Elgoain zurück, der mit seiner Truppe nach Oberfeendunkel weitergezogen ist. Helfen Sie ihm und vernichten Sie Goblins und Feuerkäfer. Laufen Sie am Flussufer entlang zum Portalstein. Dort erfahren Sie, dass das Lager der Feinde in den Ruinen liegt und der Eingang verschlossen ist.

Orkhöle

Betreten Sie die Höhle und suchen Sie den Mechanismus des Tores. Am Zugang zur zweiten Ebene begegnen Sie Elgoain wieder, der sich die Beine gebro-

chen hat und Sie bittet, ein Elixier für ihn zu besorgen. Dieses finden Sie am Ende der zweiten Ebene. Kehren Sie mit dem Trank zu dem Verletzten zurück. Als Dank erhalten Sie eine gute Waffe. Schlagen Sie sich nun bis zum Ende des dritten Levels durch und besiegen Sie Thar Grummeldin, indem Sie ihn zuerst mit Fernkampfpattacken schwächen und ihm dann mit einer Nahkampfwaffe den Rest geben. Der Mechanismus, der das Tor öffnet, befindet sich hinter dem Endgegner.

Ruinen von Oberfeendunkel

Benutzen Sie das Portal und kehren Sie zu dem Tor zurück, das zu den Ruinen führt. Dort müssen Sie zehn Katapulte zerstören, die Hauptmann Turanin von seiner Truppe abschneiden. Zünden Sie die explosiven Fässer neben den Geschützen an. Laufen Sie durch ein Minilabyrinth, um hinter die feindlichen Linien zu gelangen, mit Oetheilas zu reden und die Katapulte zu zerstören. Auf beiden Seiten von Oetheilas wartet je ein Miniboss auf Sie. Besiegen

Sie Lenrex Distvan und Kindel Grimbox, indem Sie sich hinter einen Steinwall stellen und sie mit Fernkampfwaffen bearbeiten.

Unterwelt

Kehren Sie zu Oetheilas und Turanin zurück. Sie erfahren, dass der Orkanführer eine Schrittfrolle gestohlen hat, die Sie ihm wieder abjagen sollen. Besiegen Sie den Anführer, indem Sie ihn im Fernkampf schwächen und ihm dann eins überbraten. Kehren Sie mit der Zauberrolle zu Turanin zurück und helfen Sie den Elfen, die Orks zurückzuschlagen. Oetheilas hat einen Weg in die Unterwelt entdeckt, wo Sie auf den letzten Gegner dieses Akts treffen. Sie Spinne Shelox besiegen Sie nur im Fernkampf. Falls Sie sich in den Fäden von Shelox verheddern, befreien Sie sich so schnell wie möglich und gehen wieder auf Distanz. Sobald die Spinne am Boden liegt, öffnet sich hinter ihr die Tür. Bedenken Sie, dass Sie nicht mehr hierher zurückkehren können, wenn Sie die Tür erst einmal durchschritten haben.



IRRWEGE Suchen Sie sich einen Weg durch dieses kleine Labyrinth, um hinter die feindlichen Linien zu kommen.



TORMECHANISMUS Um in die Ruinen zu gelangen, müssen Sie dieses Rad betätigen.

Größe 3	Größe 4	Größe 5
W/R: +25 Ausdauer	W/R: +35 Ausdauer	W/R: +45 Ausdauer
W/R: +25 Stärke	W/R: +35 Stärke	W/R: +45 Stärke
W: 25-35 Feuerschaden; R: 14% Feuerresistenz	W: 35-45 Feuerschaden; R: 17% Feuerresistenz	W: 40-60 Feuerschaden; R: 20% Feuerresistenz
W/R: +25 Gewandheit	W/R: +35 Gewandheit	W/R: +45 Gewandheit
W: 28% Giftwölke; R: 14% Giftresistenz	W: 33% Giftwölke; R: 17% Giftresistenz	W: 38% Giftwölke; R: 20% Giftresistenz
W: 20-30 Giftschaden; R: 14% Giftresistenz	W: 35-45 Giftschaden; R: 17% Giftresistenz	W: 40-60 Giftschaden; R: 20% Giftresistenz
W: 25-31 Kälteschaden; R: 14% Kälterresistenz	W: 32-42 Kälteschaden; R: 17% Kälterresistenz	W: 37-57 Kälteschaden; R: 20% Kälterresistenz
W/R: 28% Manaregeneration	W/R: 38% Manaregeneration	W/R: 48% Manaregeneration
W: 24-34 Krankheitsschaden; R: 14% Krankheitsresistenz	W: 34-44 Krankheitsschaden; R: 17% Krankheitsresistenz	W: 40-60 Krankheitsschaden; R: 20% Krankheitsresistenz
W: Blitzschnell; R: -	W: Gottschnell; R: -	W: -; R: -
W/R: 28% Gesundheitsregeneration	W/R: 38% Gesundheitsregeneration	W/R: 48% Gesundheitsregeneration
W: +45 Rüstung; R: -	W: +55 Rüstung; R: -	W: +75 Rüstung; R: -
W: 12% Kritischer Treffer; R: -	W: 14% Kritischer Treffer; R: -	W: 16% Kritischer Treffer; R: -
W/R: +45 Gesundheit	W/R: +55 Gesundheit	W/R: +75 Gesundheit
W/R: +25 Intelligenz	W/R: +35 Intelligenz	W/R: +45 Intelligenz
W: 15-20 Blitzschaden; R: 14% Magieresistenz	W: 27-37 Blitzschaden; R: 17% Magieresistenz	W: 40-60 Blitzschaden; R: 20% Magieresistenz
W/R: +45 Mana	W/R: +55 Mana	W/R: +75 Mana

Akt II

Schwarzgrund

Hier bekommen Sie die Aufgabe, Riesenameisen und deren Königin zu töten. Der Eingang zum Ameisenbau liegt im Zentrum des Dorfes. Wenn Sie sich bis zur Königin durchgeschlagen haben, erledigen Sie zuerst die kleineren Ameisen im Nahkampf und machen dann die Königin mit einer Fernwaffe nieder. Benutzen Sie danach den Ausgang und kehren Sie im Schwarzgrund zur Oberwelt zurück. Als Nächstes besuchen Sie den Bootsbauer Bingham Viggs. Von ihm erhalten Sie den Auftrag, Kol zu suchen und ihm bei der Reparatur einer Lavapumpe zu helfen. Reden Sie noch mit Melman Froes, der seine Tochter Tenya in den Lavafeldern vermisst.

Lavafelder

Klettern Sie zu den Lavafeldern hinunter und suchen Sie Kol auf. Folgen Sie dem Pfad hinter Kol, um zu einem Mechaniker zu gelangen. Von diesem erhalten Sie den Lavageleiter. Holen Sie

sich in der zweiten Ebene den Austauscher und reparieren Sie die Pumpe. Der vorher blockierte Zugang ist offen.

Höhle der Gefallenen

Steigen Sie zur Höhle hinab und helfen Sie bei der Suche nach Tenyas Katzen. Als Nächstes holen Sie sich einen Rubin als Belohnung von Froe ab und bringen ihn zu Bingham. Dieser gibt Ihnen das Schiff und rät Ihnen, einen Navigator anzuhuern. Steigen Sie zur zweiten Ebene der Höhle hinab und besiegen Sie die Armee der Untoten und den Ritter des Todes. Beharken Sie ihn zuerst mit einer Fernwaffe und geben Sie ihm dann im Nahkampf den Rest.

Vanarhosts Schloss

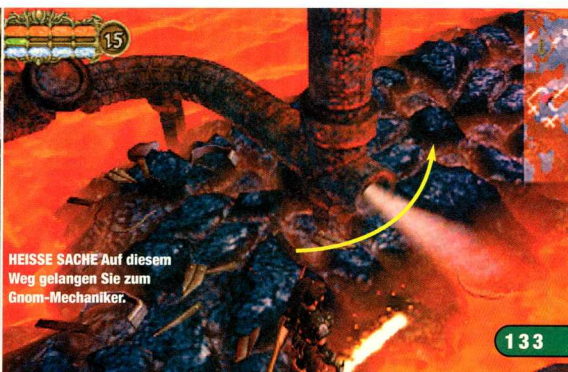
Folgen Sie dem neuen Pfad zum Schloss. Sie treffen die Vampirin Sylea, der Sie eine Blutrube bringen müssen. Sie gelangen wieder an den abgetrennten Strand von Schwarzgrund. Kehren Sie mit der Rebe zu Sylea zurück. Unterwegs begegnen Sie Babik Nurn, der im Kerker eingeschlossen ist und Sie bittet, ihn zu

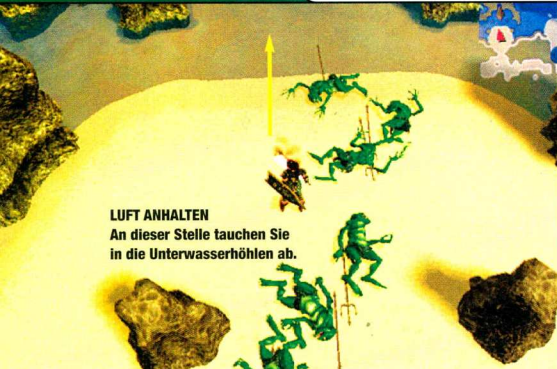
befreien. Dazu benötigen Sie den Zellschlüssel von Lord Vanarhost. Folgen Sie dem Vampir zum Schloss. Unterwegs gilt es, mehrere Minibosse zu besiegen. Sobald Sie den Lord eingeholt haben, stellt er Ihnen eine Falle und Sie landen in einer Vampirgrube im Keller des Schlosses. Kämpfen Sie sich wieder zum Schloss hoch und stellen Sie sich dem Lord. Schwächen Sie den Vampir zuerst mit der Fernkampftaktik. Wenn der Lord die Hälfte seines Lebensbalkens verloren hat, fliegt er herum und versucht Sie zu beißen. Halten Sie sich den Blutsauger nun mit einer Nahkampfwaffe vom Leib. Wenn Sie Vanarhost besiegt haben, laufen Sie zum Kerker und befreien Ihren Navigator mithilfe des Schlüssels an der Säule. Gehen Sie danach mit Babik zu Bingham und verlassen Sie Schwarzgrund per Schiff.

Akt III

Wasserrand

Sie stranden mit Ihrem Schiff auf einer tropischen Insel. Dort treffen Sie zuerst





LUFT ANHALTEN
An dieser Stelle tauchen Sie in die Unterwasserhöhlen ab.

FISCHALLERGIE Genießen Sie nicht nur die schöne Aussicht, kämpfen Sie sich zum Endgegner Trübwasser durch.



Davel, der sich vor den Sklavenhändlern versteckt und Ihnen von dem Horn des schlechten Omens und den alten Portalen erzählt. Außerdem berichtet er, dass er Pelys auf der Insel gesehen hat.

Inselhöhlen

Folgen Sie dem Pfad hinter dem Portal und betreten Sie die Höhlen. Sie laufen in eine Falle, werden aber zuvor von Rondo, dem Ladenbesitzer, gewarnt. Wenn Sie die Gegner niedergemacht haben, bittet Rondo Sie, seinen Bruder Lazlo zu finden. Benutzen Sie anschließend das nahe Portal.

Versteckte Bucht

Hier treffen Sie eine Meerjungfrau, die Sie um eine Schneckenmuschel bittet. Besiegen Sie den Braak im Fernkampf und betreten Sie die nächste Höhle. Sie treffen auf Babik Nurn, der es vorzieht, wegen der Sklavenhändler im Käfig zu bleiben. Töten Sie die 58 Sklavenhändler auf der Insel und kehren Sie zu Babik zurück. Er belohnt Sie mit einem Schlüssel und möchte sich in Wasserrand erneut mit Ihnen treffen. Reisen Sie ihm hinterher und holen sich von ihm eine Schneckenmuschel. Begeben Sie sich nun zu Kerriel. Als Dank für die wertvolle Muschel bekommen Sie von Kerriel der Nixe die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Betreten Sie die Unterwasserhöhlen.

Aschenebene

Benutzen Sie am Ende der Höhlen das Portal zur Aschenebene. Finden Sie Mormaz' Tempel und Sie erhalten von der Mumie den Auftrag, den versiegelten Tempel zu öffnen, indem Sie dort alle 26 brennenden Schalen löschen. Betreten Sie mithilfe des Portals vor dem Tempel die Grasebene. Steigen Sie die Stufen nach oben, die auf die Wälle führen, um dort das nächste Portal zum versiegelten Tempel zu benutzen. Wenn Sie hier alle Schalen gelöscht haben, reisen Sie zu König Mormaz zurück. Dieser bittet Sie, ihn würdevoll im Kampf zu besiegen. Bleiben Sie immer in Bewegung, ignorieren Sie die beiden Helfer des Königs und konzentrieren Sie sich mit einer Nahkampfwaffe auf die Mumie.

Wolkenturm

Benutzen Sie das Portal, um nach Wolkenturm zu gelangen. Kämpfen Sie sich bis zum Wolkenriesen durch und besiegen Sie ihn, indem Sie seinen Blitzen ausweichen und ihn mit einer Nahkampfwaffe von hinten niederschlagen. Auf derselben Plattform ist der irre Lazlo eingesperrt. Sprechen Sie ihn nach der Videosequenz noch einmal an und folgen Sie ihm dann durchs nächste Portal.

Eismeer

Lazlo hat auf dem Schiffsfriedhof fünf Teile für ein Floß versteckt. Sobald Sie

alle Teile gefunden haben, verabschiedet sich Lazlo. Gehen Sie den Pfad entlang nach Bronzeholt. Dort bauen Sie an einem Steg das Floß zusammen und lassen sich damit zu den Tiefen befördern. Am Ende der Höhlen erwartet Sie der Endgegner Trübwasser. Locken Sie ihn zum Höhlendurchgang und schalten Sie ihn mit einer Fernkampfwaffe aus. Heben Sie das Horn von Trübwasser auf und kehren Sie damit nach Wasserrand zurück. Wenn Sie es Davel geben, zeigt er Ihnen sein wahres Gesicht und verwandelt sich in Pelys. Der Ork benutzt das Horn und ruft die Armee der Untoten zum Kampf gegen Norrath.

Akt IV

Khatuum

Hier treffen Sie zuerst auf den Gol Nazyn. Seine Preise sind unangemessen hoch. Wenn Sie ihm sieben Kuriositäten aus der Umgebung von Khatuum bringen, senkt er seine Preise und belohnt Sie obendrein. Suchen Sie also alle Höhlen und Straßen der Stadt nach den Kuriositäten ab. Alle Kleinodien in den Höhlen liegen auf trockenen Sandbänken. Sobald Sie die Kuriositäten zusammenhaben, kehren Sie zu Gol zurück. Er belohnt Sie mit einer Scherbe des Hasses.

Kolosseum

Wandern Sie in Richtung Arena. Dort werden Sie von fünf hinterlistigen



BEAM ME UP
Durch dieses alte Portal gelangen Sie zur Aschenebene.



KURIOS Die sechs Objekte finden Sie auf Sandbänken. Der siebte Gegenstand ist hinter einem Haus in Khatuum versteckt.

Gaming with Style!

ANGEBOT JAHRESABO



Wenn Sie jetzt PLAYZONE abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City

Sie können von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero

Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan

Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear®

Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter

www.GamersWear.com

Einfach und bequem
Online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1120, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte PLAYZONE abonnieren!

(€ 55,20/12 Ausg., Ausland: € 68,40/12 Ausg., Österreich: € 64,20/12 Ausg.)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 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. 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 kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
- ☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
- ☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Gelpert



GLADIATORENKAMPF Besiegen Sie die Dunklelfen, die Riesenorks und die Arena-Bestie.



HIMMELSGLEICH Die Ebene der Luft fungiert im letzten Akt als Ausgangsbasis für Ihre Kriegszüge.

Dunklelfen angegriffen. Schicken Sie diese ins Jenseits und betreten Sie das Kolosseum. Hier müssen Sie sich in drei aufeinander folgenden Kämpfen beweisen. Zuerst treten Sie gegen neun Dunklelfen an. Lassen Sie sich von den Gegnern nicht umzingeln und verteidigen Sie sich mit einer Nahkampfwaffe. Wenn alle Pixel-Gegner im Staub liegen, betreten vier Riesenorks die riesigen Arena. Hier greifen Sie zu Ihren tödlichen Fernkampfwaffen. Sobald alle Orks ins Gras gebissen haben, betritt die Arena-Bestie das Kolosseum. Gehen Sie bei diesem Kampf auf Distanz und versuchen Sie, die Bestie zwischen die Säulen zu locken. Dort machen Sie ihr mit einer Fernkampfwaffe den Garaus. Sammeln Sie neben der besiegten Bestie eine weitere Scherbe des Hasses auf. Mit den zwei Scherben ist es nun möglich, die Feuerbarriere zu öffnen.

Hängende Gärten

Auf beiden Seiten des Eingangs erwartet Sie je ein Miniboss. Die Gegner in diesem Abschnitt halten sich zwischen der Felswand und einem Zaun auf. Im Osten finden Sie den einen Zugang zu den Feinden. Der Ausgang aus dem Garten liegt in Form eines Loches im Boden auf einem großen Platz. Betreten Sie den Ausgang aber erst, wenn Sie dazu bereit sind, denn Sie können nicht mehr hierher zurückkehren.

Akt V

Ebene der Luft

Natasla hat Sie aus der Lava gerettet. Schauen Sie sich zuerst hier oben um. Es gibt einen Speicherpunkt und einen Portalstein. Außerdem bietet Natasla Waren feil. Lassen Sie sich dann von der jungen Dame zur Ebene des Hasses teleportieren.

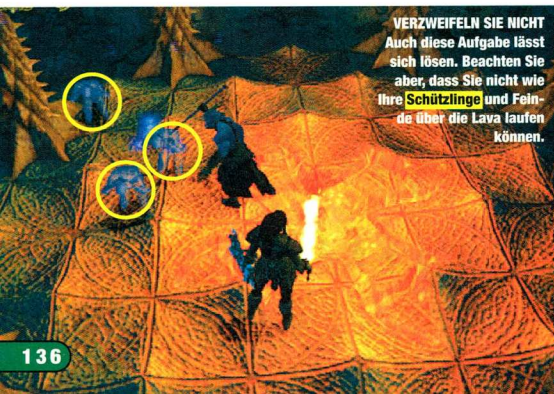
Ebene des Hasses

Jetzt stehen Sie endlich vor der Festung und es folgt ein Duell mit dem großen Diener des Gottes. Locken Sie den Riesen zwischen die Säulen der Festung und töten Sie ihn per Fernkampf. Wenn der Riese das Zeitliche segnet, öffnet sich der Zugang zur Festung. Sie betreten nun den Seelenkessel. Hier ist es Ihre Aufgabe, sechs bis acht Seelen vom Kessel des Hasses durch die Hallen der Verzweiflung zur Ebene der Luft zu eskortieren. Es ist egal, welche der vier Türen Sie benutzen, um die Seelen zur Ebene der Luft zu bringen. Die Räume dahinter werden jedes Mal neu generiert. Mindestens eine Seele muss überleben, sonst beginnen Sie wieder im Seelenkessel. Wenn Sie genügend Seelen gerettet haben, steht Ihnen die Tür zur Barriere des Hasses offen. Speichern Sie noch einmal an diesem Punkt, misten Sie Ihr Inventar aus und bereiten Sie sich auf den letzten Endgegner vor. Wenn Sie noch Erfahrungspunkte benö-

tigen, können Sie erneut die Hallen der Verzweiflung aufsuchen, um dort Monster zu jagen und vielleicht noch das eine oder andere nützliche Item zu ergattern.

Innoruoks Plateau

Betreten Sie die Felspalte und befreien Sie Firiona, indem Sie sechs Siegel zerbrechen. Dabei werden Sie von Innoruuk verfolgt. Weichen Sie seinen Attacken aus und konzentrieren Sie sich auf die Siegel. Nachdem Sie alle Siegel zerbrochen haben, laufen Sie schnell zu Firiona, damit Sie beide zur Ebene der Luft zurückteleportiert werden. Sie erfahren, dass der Gott des Hasses nur von jemandem besiegt werden kann, der keinen Hass in sich trägt. Befreien Sie sich deshalb auf einer der Inseln bei dem Speicherpunkt dieser Ebene vom Hass. Direkt danach werden Sie wieder auf das Plateau befördert und müssen sich dem Gott stellen. Lassen Sie sich nicht auf einen Nahkampf ein. Versuchen Sie, Innoruuk dazu zu bringen, seinen Hammer fallen zu lassen. Dies erreichen Sie, indem Sie ihm mit Feuer, Gift oder Krankheit über längere Zeit Schaden zufügen. Hindern Sie ihn dann mit der Fernkampfwaffe sowie konstantem Schaden daran, seinen Hammer erneut aufzuheben und zu schwingen. Sobald Sie Innoruuk besiegt haben, können Sie sich zurücklehnen und die finale Videoszene genießen.



VERZWEIFELN SIE NICHT Auch diese Aufgabe lässt sich lösen. Beachten Sie aber, dass Sie nicht wie Ihre Schützlinge und Feinde über die Lava laufen können.

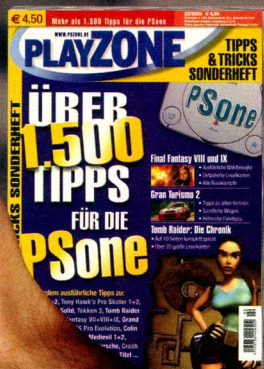
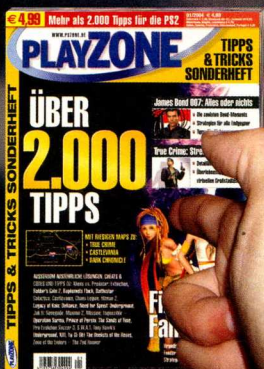


INNORUUKS DIENER Sobald dieser Riese besiegt ist, erhalten Sie Zugang zur Festung.

Großer Diener

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 **L**AYZONE: 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 **L**AYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft
In diesem Heft finden Sie neben detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen der letzten Monate. Zu den Top-Titel zählen *Final Fantasy X-2*, *James Bond 007: Alles oder nichts* oder *True Crime Streets of L.A.*. Dank einer gezielten Auswahl an Titeln der verschiedensten Genres ist garantiert für jeden Geschmack etwas mit dabei.

P **L**AYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der PLAYZONE dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone-Abo-Service, Postfach 1129, 23622 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: 1everservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

X 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 nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:
(bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002480)
☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (Art.-Nr. 002327)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gellertshof

PZ MI 01

PLAYZONE

Goblin Commander Unleash the Horde

Mit unseren Tipps steht einem **glorreichen Feldzug** nichts mehr im Weg.

Bei der Erstellung der Tipps haben wir besonderes Augenmerk auf die Einheiten der einzelnen Fraktionen geworfen. Welche Kreaturen im Kampf überzeugen, entnehmen Sie der übersichtlichen Liste.

Allgemeine Tipps

■ Nehmen Sie immer einen Titanen mit. Die riesigen Bestien halten viel aus und richten beim Gegner große Verwüstung an.

■ Wenn Sie sich neue Einheiten kaufen, müssen Sie auf eine gute Mischung achten. Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie zehn Nahkämpfer in die Schlacht schicken, die sich dann gegenseitig auf die Füße treten. Natürlich macht es auch wenig Sinn, zehn Distanzkämpfer auf den Feind zu hetzen, da diese Einheiten ohne den Schutz der kräftigen Nahkämpfer schnell das Nachsehen haben.

■ Kaufen Sie sich Upgrades, sobald Sie die riesigen Mittel dazu haben. Ihre Truppen werden effektiver, wenn Sie sie regelmäßig mit neuen Waffen und Rüstungen ausstatten.

Auf diese Weise sparen Sie viel Geld, da Sie weniger Einheiten nachkaufen müssen.

■ Oftmals gibt es mehrere Zugänge zu Ihrem Hauptquartier. Sichern Sie diese Eingänge mit Türmen ab und stellen Sie eine Ihrer Truppen zur Verteidigung an den unbewachten Zugang. Wenden Sie hierfür die Patrouillenfunktion an.

■ Wenn Sie mehrere Truppenverbände zur Verfügung haben, wählen Sie von jeder Fraktion die besten Einheiten aus. Die stärksten Nahkämpfer finden Sie in den Reihen der Stonekrusher, während der Hellfire-Clan über hervorragende Distanzkämpfer verfügt.

■ Nehmen Sie immer genügend Unterstützungseinheiten mit. Der Trommler ist dabei besonders wichtig, da er verwundete Einheiten sehr schnell heilen kann. Obwohl der Windmagier sehr viele Seelen kostet, ist diese Einheit im Kampf sehr wichtig. Wenn Ihre Truppen voll ausgerüstet sind und dazu noch die schützenden Zauber des Windmagiers bekommen, wird Ihre Bestienhorde nahezu unschlagbar.

■ Ressourcen spielen in *Goblin Commander* eine entscheidende Rolle. Kümmern Sie sich so früh wie möglich um einen ordentlichen Seelenvorrat und klappern Sie das Kampfgebiet nach Brunnen ab. Wenn Sie über viel Gold und Seelen verfügen, schicken Sie eine Welle nach der anderen ins Feindesgebiet.

1 Stonekrusher

**Stark gegen Nighthorde
Schwach gegen Stormbringer**



	Angriff	Abwehr	Waffe	Bonus
Bergmann	Durchschnittlich	Gut	Stumpf	Rüstung gegen Stichwaffen
Steinwerfer	Gut	Durchschnittlich	Stumpf	Schleudert Gegner nach hinten
Lugger	Gut	Gut	Stumpf	Lähmt Gegner
Grubenchef	Ausgezeichnet	Ausgezeichnet	Stumpf	Erliegt Gegner oft mit einem Schlag
Trommler	Kann nicht angreifen	Ausgezeichnet	Keine Waffe	Heilt Verbündete in der näheren Umgebung

2 Hellfire

**Stark gegen Plaguespitter
Schwach gegen Nighthorde**



	Angriff	Abwehr	Waffe	Bonus
Holzfäller	Gut	Gut	Klingenwaffe	Rüstung gegen Klingenwaffen
Bogenschütze	Gut	Schlecht	Stichwaffe	Rüstung gegen Stichwaffen
Jäger	Ausgezeichnet	Schlecht	Stichwaffe	Erliegt Gegner oft mit einem Schlag
Kanonier	Gut	Durchschnittlich	Stichwaffe	Geschosse schlagen in einem großen Bereich ein
Späher	Kann nicht angreifen	Gut	Keine Waffe	Einheit kann sehr weit sehen

Die Einheiten Stormbringer

Stark gegen Stonekrusher
Schwach gegen Plaguespitter



	Angriff	Abwehr	Waffe	Bonus
Acolyt	Durchschnittlich	Durchschnittlich	Stumpfe Waffe	Schleudert Gegner nach hinten
Zauberer	Durchschnittlich	Durchschnittlich	Stichwaffe	Lähmt Gegner/Rüstung gegen stumpfe Waffen
Pyromagier	Gut	Durchschnittlich	Feuermagie	Geschosse schlagen in einem großen Bereich ein/Extraschaden gegen Gebäude
Eismagier	Gut	Ausgezeichnet	Eismagie	Friert den Gegner ein
Windmagier	Kann nicht angreifen	Gut	Keine Waffe	Verleiht verbündeten Einheiten einen Rüstungsbonus

Die Einheiten Plaguespitter

Stark gegen Stormbringer
Schwach gegen Helfire



	Angriff	Abwehr	Waffe	Bonus
Abschneider	Durchschnittlich	Gut	Klingenwaffe	Rüstung gegen stumpfe Waffen/verlangsamt den Gegner
Barbar	Durchschnittlich	Durchschnittlich	Stichwaffe	Verursacht Säureschaden/erledigt Gegner oft mit einem Schlag
Gallespucker	Durchschnittlich	Ausgezeichnet	Korrosion	Verursacht Säureschaden/Geschosse schlagen in einem großen Bereich ein
Schamane	Gut	Gut	Stichwaffe	Geschosse schlagen in einem großen Bereich ein
				Schleudert Gegner nach hinten
Sporendämon	Durchschnittlich	Ausgezeichnet	Korrosion	Vergiftet den Gegner/schwächt die Rüstung des Gegners

Die Einheiten Nighthorde

Stark gegen Helfire
Schwach gegen Stonekrusher



	Angriff	Abwehr	Waffe	Bonus
Dieb	Gut	Gut	Seelenangriff	Gegner lassen Gold liegen
Schnitter	Durchschnittlich	Durchschnittlich	Stichwaffe	Schleudert Gegner nach hinten/dreifacher Schuss
Kannibale	Ausgezeichnet	Ausgezeichnet	Klingenwaffe	Erledigt Gegner oft mit einem Schlag/regeneriert Lebensenergie
Grabräuber	Ausgezeichnet	Ausgezeichnet	Stumpfe Waffe	Extraschaden gegen Gebäude
Hexendoktor	Schlecht	Ausgezeichnet	Stumpfe Waffe	Stiehlt die Seelen der Feinde

CHEATS & CODES



Nico Lindner
27, Redakteur

Gestatten,
mein Name
ist Lindner,
Nico Lindner.
Ab sofort bin
ich Ihr neuer

**Cheat-
Chefkoch.**

Danke an
Christian für die
coole Vorarbeit!

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.



CHEATCODE In Geduld du dich üben musst, junger Cheater-Goblin!

Gerade einfach sind die Cheats zu *Goblin Commander* nicht. Bevor Sie eine der nachfolgenden Spielhilfen eingeben, müssen Sie erst einmal LI, R1, ▲ und ↓ drei Sekunden lang halten. Eine kurze Meldung zeigt Ihnen an, dass die Cheats nun aktiviert werden können. Achtung: Den Levelauswahl-Cheat geben Sie im Hauptmenü ein. Unter den Profilen wird danach zusätzlich der Name BLING auftauchen – mit ihm können Sie nun auch Spielabschnitte kennen lernen, die Sie bislang nicht gesehen haben. Hilfreich: Kurze Textmeldungen zeigen Ihnen immer an, ob die Eingabe eines Cheats erfolgreich war oder nicht.

Code

LI, R1, R1, R1, R1, LI, ▲, LI, LI, LI
R1, LI, LI, LI, LI, LI, R1, ▲, R1, R1, R1
R1, R1, LI, R1, R1, ▲ (3x), LI, LI
R1, LI, R1, R1, LI, LI, ▲ (2x), LI, R1
R1, R1, R1, LI, LI, LI, R1, LI, ▲, R1
LI, LI, LI, LI, LI, ▲ (4x), R1
R1, R1, R1, R1, R1, LI, ▲, R1, R1, R1
R1, R1, LI, LI, LI, R1, R1, ▲ (3x)
▲ (3x), LI, R1, LI, LI, R1, LI, R1, R1, LI,
R1, LI, LI, R1, LI, R1, LI, LI, R1, LI, LI,

Effekt

+ 100 Gold
+ 100 Seelen
+ 1.000 Gold und Seelen
Fog of War ausschalten
God Mode
Spielgeschwindigkeit langsamer
Spielgeschwindigkeit schneller
Mission abgeschlossen
Levelauswahl (im Hauptmenü eingeben)



Baldur's Gate Dark Alliance II



CHEATCODE Drei Meter große Trolle regen Sie in Zukunft nicht mehr auf.

Wundern Sie sich nach Eingabe dieses Cheats nicht, dass Ihre Finger plötzlich verknottet sind. Für die Aktivierung von Unverwundbarkeit und Levelsprung müssen Sie nämlich während des laufenden Spiels L1, R1, ▲, ■, ●, ✕ und START zusammen gedrückt halten. Danach sollte ein Menü aufklappen, in dem Sie sowohl Spielabschnitte auswählen können als auch den Unverwundbarkeitsmodus ein- und ausschalten.



NUR DIE RUHE Diese Trolle gehen uns am Zwergenhintern vorbei.

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 Offroad 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: Die 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 & Clank	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
SpongeBob 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
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 Caliber	06/2003
Wakeboarding Unleashed	03/2003
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

Pitfall: Die verlorene Expedition

CHEATCODE Wir verraten, wie Sie Pitfall Harry zur Hermine machen.

Inmitten des Dschungels droht Pitfall Harry so manche Gefahr. Keine Bange – wir helfen Ihnen weiter. Dank der nachfolgenden Cheats brauchen Sie Ihre heilende Feldflasche zum Beispiel nie mehr auffüllen – oder spielen als

Nicole, die Harry eigentlich retten soll. Wenn Sie bei der Eingabe eine Art Tonleiter hören, sind Sie auf dem richtigen Weg. Die Meldung „Cheat angenommen“ bestätigt schließlich die erfolgreiche Eingabe.

Bodenlose Flasche

Halten Sie im Titelschirm L1 und R1, danach drücken Sie ◀, ■, ●, ↓, ■, ✕, ■ und ●.

Hyper Punch Mode

Im Titelschirm halten Sie L1 und R1, danach drücken Sie ◀, ↑, ↓, ↑, ●, ↑, ↑.

Original-Pitfall

Wiederum halten Sie im Titelschirm L1 und R1 fest, dann drücken Sie ●, ●, ◀, →, ●, ■, ✕, ↑ und ●.



OLD SCHOOL Dank der Cheats schalten Sie das alte Pitfall frei.

Mission Impossible: Operation Surma

CHEATCODE Wir machen Ihnen das Level-Hopping leicht.

Folgender Cheat hilft besonders jenen Spielern, die sich einen Eindruck von den kommenden Abschnitten verschaffen möchten, ohne Ethan Hunt erst lange durch die Levels zu hetzen. Wechseln Sie dafür vom Hauptmenü aus in den Bereich „Profile“ und gehen Sie im nächsten Schritt zur holden Jasmine Curry.

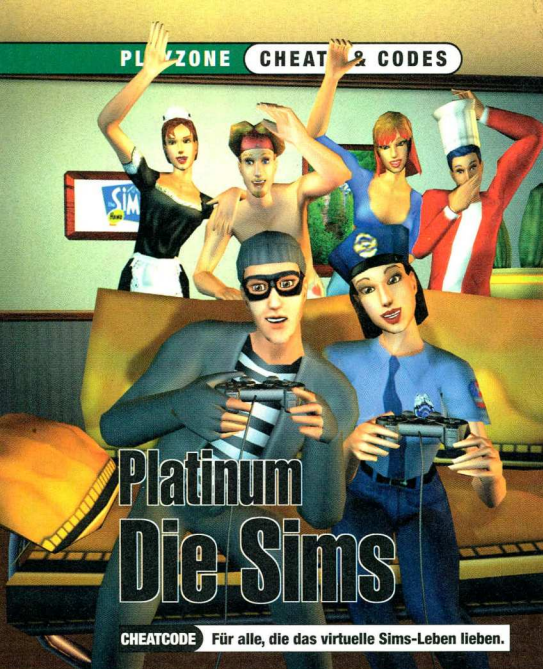
Achtung – markieren Sie diese lediglich und wählen Sie sie nicht aus. Dann geben Sie folgende Kombination ein: L1, R1, ▲ und ●. Daraufhin sollten Sie im Hauptmenü nach Wunsch zwischen den Spielabschnitten wechseln dürfen. Kleinen Ausflügen in spätere Levels steht damit nichts mehr im Wege!

STATION 1
Wechseln Sie für die Eingabe des Cheats zur holden Jasmine.



ERFOLG
Sie können nun mit Ethan später Level probeweise ausspionieren.





CHEATCODE Für alle, die das virtuelle Sims-Leben lieben.

Looney Tunes Back in Action

CHEATCODE Witzige Cheats für die Cartoon-Bande.

In witzigen Trickfilmen sorgen die Looney Tunes schon lange für Angriffe auf das Zwerchfell. Das Spiel zur Serie ist nicht weniger witzig – noch lustiger wird's aber, wenn Daffy im Superheldenkostüm herumrennt oder Hase Bugs Bunny mit Hähnen um sich wirft. Geben Sie einen der beiden Codes im Cheatmenü ein. Achtung: Es kann immer nur ein Code auf einmal aktiv sein.

Code	Effekt
DANGERD	Duck-Danger-Kostüm
HENSAWAY	Hahn-Granaten



Wer von Shows wie *Big Brother* nicht genug kriegen kann, für den sind *Die Sims* von Electronic Arts genau das Richtige – als Platinum-Version kostet das Spiel nur noch 30 Euro. Den Eintritt ins Sim-Dasein erleichtern wir Ihnen mit unseren Cheats – wenn's doch nur im echten Leben so einfach wäre! Für die Cheat-Aktivierung drücken Sie im Hauptmenü einfach die Tasten L1, L2, R1 und R2. Dann gibt es folgende Goodies zur Auswahl:

Code	Effekt
Freeall	Alle Objekte sind erhältlich
Midas	Alle Zweisspieler-Modi, Objekte, und Skins
Party M	Party-Motel-Spiel
Sims	„Play the Sims“ wird anwählbar, ohne vorher „Get a Life“ spielen zu müssen.



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!

THOMAS FRIEDL - JAN STEINER - SILKE OSTENDORF - MANFRED WERDERSBERG - GREGOR KLATTENHOF - PETER LOSTEN

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

MX Unleashed

CHEATCODE Tollkühne Männer auf rasenden Kisten.

Dank unserem Leser Sebastian Hergenson können Sie Ihrer Karriere in *MX Unleashed* ordentlich auf die Sprünge helfen. Er sandte uns folgende Cheats zu, die wir natürlich gerne an unsere Motocross liebende Leserschaft weitergeben wollen. Wechseln Sie über das Hauptmenü in den Bereich „Options“. Über die Schultertasten gelangen Sie dann schließlich zu den Cheatcodes.

Cheat-Name	Effekt	Wo einzugeben?
SQUIRRELD OG	50ccm-Bikes fahrbar	Unlock 50cc-Bikes
CLAPPEDOUT	Karriere komplett, alle Strecken frei	Unlock Career Completion
SWAPPIN	Pro Physics freigeschaltet	Unlock Pro Physics

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. In dieser Ausgabe zeigen und bewerten wir zum ersten Mal die Steuerung von Spielen im so genannten Controller-Check. Was halten Sie davon?

- ☐ Sehr gut, darauf habe ich gewartet!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das braucht doch wirklich kein Mensch!

4. Wie finden Sie die neue Testübersicht (S. 57 – 59)?

- ☐ Super! Sehr gute Idee!
☐ Finde ich ganz in Ordnung
☐ Nicht so gut, hätte lieber wieder Viertelseiten-Tests

5. 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

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	___	☐	☐	☐
Special: Multiplayer-Coop-Spiele	___	☐	☐	☐
Silent Hill 4	___	☐	☐	☐
Driv3r	___	☐	☐	☐
Psi-Ops	___	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	___	☐	☐	☐
Mercenaries	___	☐	☐	☐
Def Jam Vendetta II	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Final Fantasy X-2 (2. Teil)	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Champions of Norrath	___	☐	☐	☐

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 05,
 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: 05/04)

Angabe: _____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	60-61
ak tronic	76-77
Bigben Interactive	11
Codemasters	93, 119
COMPUTEC MEDIA AG	112-113, 135, 137, 145
Eidos	17, 88-89
Electronic Arts	19, 21, 25, 35, 41, 49, 71, 127
Idee + Spiel	97-105
Jöllenebeck	111
Koei	147
MobilCom	129
Sony Computer Entertainment	65-69, 75
Take 2	2, 3, 48
TDK Mediactive	117
THQ	33
Ubisoft	83
Vivendi Universal Interactive	37

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 05/2004, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzone@compuce.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Services:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütferl, Christian Schönlein
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Florian Brich,
Winfried Rudrof, Christian Schönlein

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
Bildredaktion: Albert Kraus (Lit.), Tobias Zellerhoff
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 Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillauflage 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 72-241
E-Mail: disp@compuce.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@compuce.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-(0)30-88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@compuce.de

Thorsten Szameit
Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szameit@compuce.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 Szameit, Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Es gelten die Mediatenden Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameit, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Keimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Amstel
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlotz gruppe
ISSN/Presepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage: 4. Quartal 2003 59.531 Exemplare

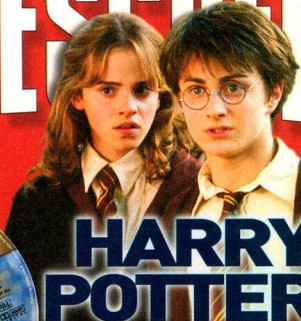
JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!

Top-Drama: MAGNOLIA mit Tom Cruise

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN



HARRY POTTER 3

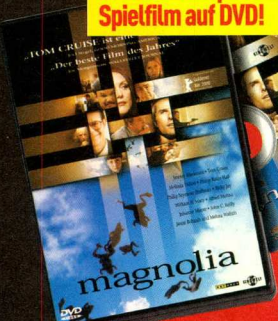
Jetzt schon staunen: **77 FILM-FAKTEN**
zum neuen Hogwarts-Abenteuer

04/04
€ 4,99

Format: DVD
Sprache: Deutsch
Untertitel: Deutsch
Region: 2
EAN: 4 250 012 123456

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter Spielfilm auf DVD!




TOM CRUISE
im 3-fach oscar-nominierten Drama
MAGNOLIA

IN DOLBY DIGITAL 5.1
DEUTSCH UND ENGLISCH!

★ KINO 30 Filmkritiken



★ DVD 100 Neuheiten im Test

Matrix Revolutions
Enthüllt: Die Extras der deutschen DVD!

Findet Nemo
DVD-Preview + Echt krasses Interview!

PLUS: Seabiscuit, Bad Boys 2, Irendwann in Mexico u.v.m.



★ TECHNIK Hardware-Tests

LG Komplet-System
Geniales Sound-Paket für 1.000 Euro!

Volks-Projektor
Toshiba holt das Kino nach Hause

PLUS: Denon-Sound-Set, Universal-Fernbedienungen, neue Player u.v.m.



„Magnolia“ – das 3-fach oscar-nominierte Drama mit Tom Cruise und Julianne Moore als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD.

VORSCHAU

Ausgabe 06/2004 ab **05.05.04** am Kiosk!

Hitman: Contracts

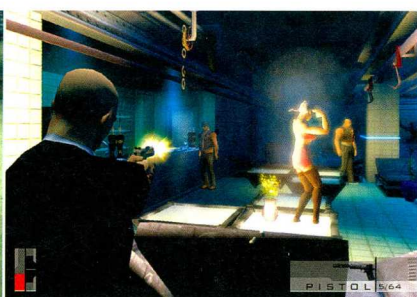
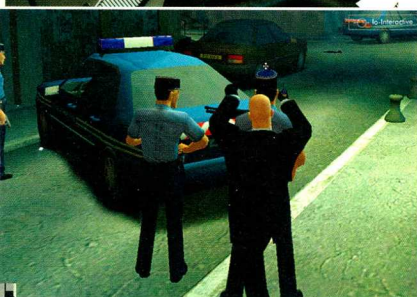
Diesen Monat beleuchten wir in unserem 28 Seiten starken Sonderheft das neue Abenteuer von 47 noch vorab im Detail, im nächsten Heft können Sie dann mit dem endgültigen Test rechnen.

**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Akte X: Resist or Serve	21. Mai
All-Star Baseball 2005	28. April
Cy Girls	7. Mai
Deadly Skies	14. Mai
Gran Turismo 4 Prologue	Ende Mai
Hitman: Contracts	30. April
Knights of the Temple	30. April
Onimusha Blade Warriors	28. Mai
Project Zero II	29. April
Red Dead Revolver	30. April
Riding Spirits II	30. April
Serious Sam	16. April
UEFA Euro 2004	7. Mai
Van Helsing	14. Mai
Way of the Samurai 2	30. April



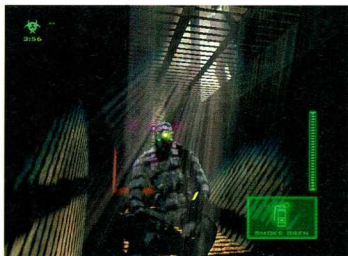
Gran Turismo 4 Prologue

Das mit Spannung erwartete *Gran Turismo 4* verschiebt sich auf Herbst, dafür kommt nun auch bei uns die Prologue-Version als Appetithappen. Test im nächsten Monat!



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Die PS2-Fassung des *Splinter Cell*-Nachfolgers hat sich verzögert. Wie nutzt Ubisoft die Extrazeit? Wir schauen uns die aktuellste Version nochmal genau an!



WEITERE THEMEN

➔ **Der Wilde Westen**
Feuer frei: Bei *Red Dead Revolver* wird ordentlich aufgeräumt!

➔ **Die zweite Null**
Der zweite Teil von Tecmos *Project Zero* im Test.

➔ **Auf der Jagd**
Wir werfen einen erneuten Blick auf *Headhunter: Redemption*.

➔ **Neu erzählt**
Kann *The Bard's Tale* auch auf der PS2 fesseln?

**Das Schwert formt den Krieger
und das Schicksal ganzer Nationen**

SAMURAI WARRIORS

戦国無双

VON DEN MACHERN VON KESSEN™ UND DYNASTY WARRIORS®

AB JUNI 2004 auf Playstation®2

Das neue Auto Formation System bildet jeden Festungslevel von Grund auf neu, jedes Mal eine einzigartige Herausforderung.

Im Warlord Modus kannst Du den ultimativen Krieger erschaffen und seine Fähigkeiten in verschiedenen Mini-Games trainieren.

Mit dem Active Mission System wird jede Mission neu aufgebaut, für lang anhaltenden Spielspaß.



RED • DEAD REVOLVER



WWW.REDDEADREVOLVER.DE



PlayStation 2



"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 and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.