

100% PLAYSTATION 2

06/2004 € 4,99
Österreich € 6,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90

4 194802 504999 06

WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSURIERT
DVD „AB 16“

16

Freigegeben ab 16 Jahren
(keine Gewalt & 14 Jahre)



129 MINUTEN **68 VIDEOS &**
SPIELZEIT **SPIELSTÄNDE**

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!



Der Multiplayer-Modus

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Mit Perspektiven-Wahl



Neues Videomaterial!

METAL GEAR SOLID 3

Das neue Tarnsystem



Trailer und Intro

JAK 3

Der Abschluss der Trilogie



Drei Minuten Spielszenen

KILLZONE

Der beste PS2-Ego-Shooter?

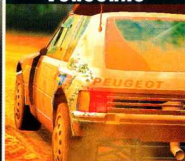
Der Kriegsspiel-Knaller im Juni
SHELLSHOCK NAM '67

SHELLSHOCK NAM '67

DER MEDAL-OF-HONOR-KILLER VON GUERRILLA

Der knallharte Ego-Shooter der Killzone-Macher
auf fünf Seiten – mit Trailer auf DVD!

VORSCHAU

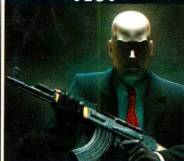


COLIN MCRAE 2005
Erste Infos und Bilder!

OBSCURE
Das bessere Resident Evil?

HEADHUNTER 2
Mit Entwickler-Interview

TEST

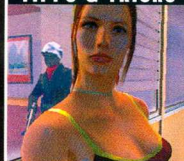


HITMAN: CONTRACTS
Unser Spiel des Monats

AKTE X
Resist or Serve im Test

VAN HELSING
Das Spiel zum Kinofilm

TIPPS & TRICKS



ALIAS
Lösungshilfe für Serienfans

HITMAN: CONTRACTS
Detaillierte Komplettlösung

CHEATS & CODES
Tipps zu aktuellen Spielen



„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon

SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

PlayStation 2



eidos
www.eidos.com

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

LOS ANGELES, WIR KOMMEN! E3-COUNTDOWN Oder: Was machen Videospieler im Mai?

WELCHE HITS HÄTTEN WIR GERN?

Biergärten und Freibäder öffnen ihre Pforten, Motorradfahrer heizen bevorzugt kurvige Bergstrecken rauf und runter, Sonnenanbeter bevölkern die Parks – und PlayStation-2-Spieler? Die warten Anfang Mai wie jedes Jahr gespannt auf die Eröffnung der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles, besser bekannt unter dem Namen E3. Bei keiner anderen Messe gibt es für Videospieler mehr Neuheiten, Schlagzeilen und Ausblicke auf die Zukunft als im berühmten Convention Center. Worauf dürfen wir uns also nun freuen? Sicherlich sind wir alle sehr gespannt, wie die PSP-Konsole in der Realität aussehen wird. Außerdem freuen wir uns natürlich auf spielbare Versionen von *GTA San Andreas*, *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*, *Final Fantasy XII* und einige brandneue Spiele-Innovationen, von denen wir bis jetzt noch nicht einmal ihren Namen kennen. Außerdem würden wir natürlich auch gerne ein paar Einzelheiten zu PlayStation 3, GameCube 2 und Xbox 2 erfahren und Hand anlegen an Nintendos DS, dessen tatsächlicher Name in L.A. erstmals verraten wird.

ALLE ZUR E3!

Keine Frage – am liebsten würde das komplette Team nach Los Angeles düsen – doch das hätte zur Folge, dass gar keine **PLAYZONE** erscheinen würde. Als Unterstützung für das dreiköpfige **PLAYZONE-Team** haben wir deswegen vor Ort Spielepresse-Legende Heinrich Lenhardt engagiert.

ALLES IN DER NÄCHSTEN PLAYZONE!

Wer es nun kaum noch abwarten kann, sich in das Messegetümmel in L.A. zu stürzen, sollte wissen: Zutritt haben nur Fachbesucher – Otto Normalverbraucher muss leider draußen bleiben. Das ist auch nicht weiter tragisch. Denn in der kommenden **PLAYZONE** werden wir das Messetreiben ausführlich beleuchten. Kein Spiel, keine Schlagzeile und kein Geheimnis wird Ihnen vorenthalten bleiben. Ab 02.06.04 liegt die Ausgabe am Kiosk bereit, Abonnenten haben das Heft sogar schon einige Tage früher. Schöne Zeit bis dahin!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

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

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Maik Bütfer (Redaktion)
Nico Lindner (Redaktion)

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

SERIOUS SAM
NEXT ENCOUNTER

Der Abräumer am PC jetzt auch für
PlayStation2 und GameCube™



MASSEN an neuen Gegnern -
angepasst an die jeweilige
Zeitperiode.



Gib Gas mit drei coolen Fahrzeu-
gen: **SERIOUS JEEP**, **SERIOUS SUB**
und **SERIOUS MÄHRESDRESCHER!**



Bis zu 8 Spieler können sich
online (nur für PlayStation®2)
bekriegen bis die Rohre glühen.

„... genau das richtige für Fans
unkomplicierter Balleraction.“
(Das Offizielle PlayStation 2
Magazin, 05/04)

„Schnörkellose Action,
massig Feinde, coole Waffen.“
(GamePro, 05/04)

GS
GAMES

© 2004 Take Two Interactive Software. Global Star Software, Inc. ist eine 100%ige Tochter von Take Two Interactive Software. Global Star Software und das Global Star Software Logo sind Markenzeichen von Take Two Interactive Software. Serious Sam, das Serious Sam Logo, Grubbs und das Crimson Logo sind Markenzeichen von Grubbs, Ltd. Das Crimson Logo ist ein Markenzeichen von Climax, Inc. Das PEGI "Rating Icon" ist ein Markenzeichen der Entertainment Software Association. Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance und Nintendo GameCube sind Markenzeichen von Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Markenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

GAMEBOY ADVANCE



PlayStation 2

NEWS

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

REPORTAGE

- 14 Der PS2-Hardware-Guide
- 94 Budget-Offensive von Bigben

GEWINNSPIELE

- 40 Fallout-Gewinnspiel
- 15 Bigben-Hardware-Gewinnspiel
- 16 Logitech-Gewinnspiel

RUBRIKEN

- 107, 109, 129 Abo-Angebote
- 108 Feedback
- 98 Hardware/Zubehör
- 128 Impressum
- 44 Info-Center
- 104 Leserbrief
- 130 Vorschau
- 100 X-Port
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Ace Combat 5	7
Akte X: Resist or Serve	72
Alias	114
Baldur's Gate: Dark Alliance II	126
Battlefield: Modern Combat	10
Colin McRae Rally 2005	32
Cy-Girls	88
Deadly Skies III	52
Drakengard	90
Far Cry Instincts	6
Forgotten Realms	9
Ghost Recon 2	36
Gran Turismo 4	10
Graffiti Kingdom 2	12
Headhunter: Redemption	28
Hitman: Contracts	54, 110
Malice	51
Mashed	38
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	125
MTX Mototrax	126
MX Unleashed	124
Need for Speed: Underground 2	9
Obscure	24
Okami	7
Onimusha Blade Warriors	82
Pittfall: Die verlorene Expedition	125
Pool Paradise	53
Pro Evolution Soccer	53
Project Zero II	64
Riding Spirits II	53
Second Sight	8
SEGA Superstars	7
Serious Sam: The Next Encounter	52
Shellshock: Nam '67	18
SingStar	84
Space Invaders Anniversary	52
Tak und die Macht des Juju	126
Tales of Rebirth	13
Tales of Symphony	13
The Urbz	9
Tomb Raider: The Angel of Darkness	53
Tom Clancy's Rainbow Six 3	124
Transformers	68
UEFA Euro 2004	80
Van Helsing	60
Viewtiful Joe 1&2	8
Way of the Samurai 2	76

INHALT

06/2004

VORSCHAU

18

SHELLSHOCK NAM '67



Wir konnten die Vorschau-Version von Eidos' kompromisslos harter Vietnam-Action exklusiv und ausführlich spielen!

VORSCHAU

28

HEADHUNTER REDEMPTION



Besser als der Vorgänger? Maik hat die Spieleschmiede Amuze besucht und sich ein Bild vom Entwicklungsstand des Action-Adventures gemacht.

TEST 54 HITMAN CONTRACTS

Wie verraten wie sich das dritte Abenteuer von Eidos' Auftragskiller gegen die harte Konkurrenz schlägt.



TEST 60 VAN HELSING

Endlich mal wieder eine gelungene Filmumsetzung? Unser ausführlicher Test gibt Aufschluss.



DVD-INHALT

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

Special-Features
E3-Highlights vorab
■ Gran Turismo 4
■ Jak 3 (Intro & Trailer)
■ Killzone
■ Metal Gear Solid 3: Snake Eater
■ Syphon Filter: The Omega Strain
■ Ratchet & Clank 3 (Intro & Event)

Import-News
Cricket 2004
Crimson Tears
Everybody's Golf Online
Kuma Uta
MLB SlugFest: Loaded
Phantom Brave
Popolocrois IV
Pride GP 2003

Vorschau
Area 51
Forgotten Realms
Ghost Master
Headhunter: Redemption
Legends of Wrestling: Showdown
Mashed
Pool Paradise
Red Dead Revolver
Star Trek Shattered Universe
Van Helsing

Test
Akte X: Resist or Serve
Hitman: Contracts
Project Zero 2: Crimson Butterfly
Serious Sam – The Next Encounter
Transformers
+ 11 Kurz-Tests

Extra
Driv3r
Fahrenheit
Mortal Kombat: Deception
Pandora Tomorrow (Mehrspieler)
PLAYZONE on tour: The Bard's Tale
Project Zero 2: Crimson Butterfly (Trailer)
Psi-Ops
Red Dead Revolver (Trailer)
Richard Burns Rally (Making-of)
Shellshock NAM '67
Transformers (Making-of)
Van Helsing (Trailer)

Ape Escape 2 • Extreme G III • Stuntman

Amplitude • ATV Offroad Fury 2 • Crashed • MDK 2 Armageddon • Tekken 4 • Tekken Tag Tournament • Wakeboarding Unleashed

VORSCHAU

- 32 **Colin McRae Rally 2005**
Codemasters greift nach der Genrekrone.
- 36 **Ghost Recon 2**
Ubisofts Geistersoldaten ziehen in den Krieg.
- 28 **Headhunter: Redemption**
Endlich neue Infos zum Action-Adventure
- 38 **Mashed**
Cooler Racer für Micromachines-Fanatiker
- 24 **Obscure**
Atari bringt frischen Wind ins Horror-Genre.
- 18 **Shellshock: Nam '67**
Knallharte Kriegs-Action von Eidos

TEST

- 72 **Akte X: Resist or Serve**
- 88 **Cy-Girls**
- 90 **Drakengard**
- 54 **Hitman: Contracts**
- 82 **Onimusha Blade Warriors**
- 64 **Project Zero II**
- 84 **SingStar**
- 68 **Transformers**
- 80 **UEFA Euro 2004**
- 60 **Van Helsing**
- 76 **Way of the Samurai 2**

KURZTESTS

- 52 **Deadly Skies III**
- 51 **Malice**
- 53 **Pool Paradise**
- 53 **Riding Spirits II**
- 52 **Serious Sam: The Next Encounter**
- 52 **Space Invaders Anniversary**

KOMPLETTLÖSUNG

- 114 **Alias**
- 110 **Hitman: Contracts, Teil 1**

CHEATS & CODES

- 126 **Baldur's Gate: Dark Alliance II**
- 125 **Max Payne 2**
- 126 **MTX Mototrax**
- 124 **MX Unleashed**
- 125 **Pitfall: Die verlorene Expedition**
- 126 **Tak und die Macht des JuJu**
- 124 **Tom Clancy's Rainbow Six 3**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. NEUES SONDERHEFT

Auch dieser PLAYZONE liegt ein 28-seitiges Sonderheft bei!

2. SHELLSHOCK

Die erste spielbare Version verspricht einiges!

3. MASHED

Multiplayer-Spaß von Empire – ein echter Geheimtipp!

4. TRANSFORMERS

Und noch ein Geheimtipp – trotz Lizenz ein gutes Spiel!

5. SINGSTAR

Wer hätte's gedacht? Sonys Karaoke-Spiel ist ein Hit!

FLOPS



1. SONY LANGT ZU

Wir finden € 39,99 für die „Demo“ GT 4 Prologue happig.

2. BITTE WARTEN ...

Ubisoft verschiebt *Champions of Norrath* nochmals.

3. DAS NERVT

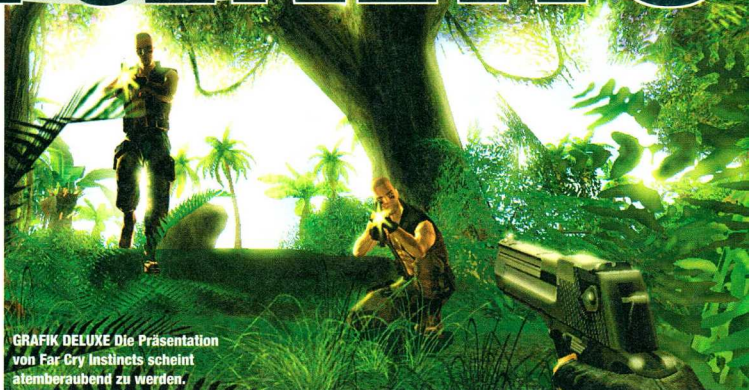
Ubisoft nennt weiterhin keinen offiziellen Termin für *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.

4. CY GIRLS

Die lange Entwicklungszeit sieht man dem Spiel nicht an.

5. RIDING SPIRITS II

Wie *Gran Turismo* mit Motorrädern – aber richtig langweilig



GRAFIK DELUXE Die Präsentation von *Far Cry Instincts* scheint atemberaubend zu werden.

Far Cry Instincts

ACTION Hoffentlich keine Light-Version für die PS2

Ubisoft will mit dem internen Studio in Montreal eine Konsolenversion des PC-Shooters *Far Cry (dt.)* produzieren. Das Spiel soll den Namen *Far Cry Instincts* tragen und laut Ubisoft ein vollkommen eigenständiges Spiel werden. Erscheinen wird es sowohl für PS2 als auch für die Xbox. Das Team in Montreal kann auf hochtalentierte Mitarbeiter mit Spiele-Erfahrung bauen, denn Entwickler der Originalversion von *Splinter Cell* wirken bei *Far Cry Instincts* mit. Ob sich für die Konsolenversion neben dem Namen auch in puncto Hintergrund-

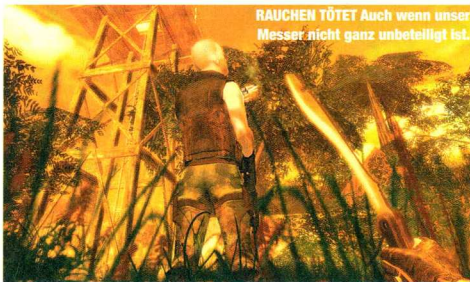
geschichte etwas ändert, war uns bis Redaktionsschluss nicht bekannt. In der PC-Version müssen Sie als Jack Car-

ver, der normalerweise Touristen via Boot auf eine kleine Insel bringt, von einem Moment auf den anderen mit schwerbewaffneten Söldnern fertig werden. Die ruchlosen Schergen gehen einem gewissen Genforscher zur Hand. (mcv/nl)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: Ende 2004



RAUCHEN TÖTET Auch wenn unser Messer nicht ganz unbeteiligt ist.

NEUWICKER

+++ ACTION-RPG-NACHSCHUB Die zukünftigen *Dark Alliance*-Spiele werden nicht mehr im *Dungeons & Dragons*-Universum spielen und folglich auch nichts mehr mit *Baldur's Gate* zu tun haben. Für den bereits in Arbeit befindlichen Teil will Interplay eine eigene Spielwelt erschaffen. Auch die *Fallout*-Reihe soll als Action-Rollenspiel fortgesetzt werden, beim nächsten Spiel soll es sich aber um keinen direkten Nachfolger von *Fallout: Brotherhood of Steel* handeln. **+++ EIDOS' ONLINE-RENN-**

SPIEL Das englische Entwicklungsteam Climax arbeitet im Auftrag von Eidos an einem Rennspiel namens *Crash 'n' Burn*, bei dem bis zu 16 Spieler online gegeneinander antreten können. Als Termin ist der Herbst angepeilt, erste Bilder werden zur E3-Messe im Mai erwartet. Die Leute von Climax haben nicht nur viel Rennspiel-Erfahrung vorzuweisen (zuletzt *ATV Quad Power Racing 2* für Acclaim), sondern gehörten auch mit den beiden *MotoGP*-Spielen für THQ auf der Xbox zu den Ersten, die einen

Okami

ABENTEUER Retten Sie die Welt in der Gestalt eines Wolfs!

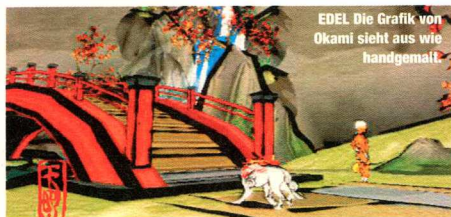
Ein Natur-Adventure, so bezeichnet Capcoms neu zusammengetrommeltes Entwicklerteam, Clover Studios, sein erstes Spiel. Als Sonnengott Amaterasu laufen Sie in Ihrer Erdengestalt als Wolf durch eine Welt, die optisch an traditionelle japanische Zeichentile angelehnt ist und dementsprechend außergewöhnlich aussieht. Ihr Land verliert immer mehr Farbe, die Sie

wieder zurückbringen müssen, böse Kreaturen stellen sich Ihnen dabei aber in den Weg. Die friedlichen Einwohner des Landes helfen Ihnen jedoch mit ihrem Glauben an Sie. Wir sind gespannt, wie sich das spielt, freuen uns aber über diesen sehr originellen und frischen Ansatz. (mb)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp/clover

Termin: 2005



EDL Die Grafik von Okami sieht aus wie handgemalt.

Ace Combat 5

FLUGSIMULATION Ein neuer Überflieger von Namco

Nach zwei Jahren und rund zwei Millionen verkauften Einheiten meldet sich die Ace Combat-Serie zurück. Der fünfte Teil sieht nicht nur optisch beeindruckend aus, auch Umfang und Gameplay hat Namco erweitert. An Bord von über 50 Flugzeugen können Sie Ihren Flügelmännern nun zusätzliche Befehle erteilen oder die Flugformation ändern. Die Serie gewinnt durch solche Elemente an Spannung und Wirklichkeitsnähe. Auch die neuen Zwischensequenzen, die erstmals gerendert sind, sollen die fesselnde Story realistischer rüberbringen. (wh/cv)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: Anfang 2005 (Europa)



MANÖVER Sie können die Flugformation Ihres Geschwaders jederzeit ändern.

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 abzustaunen, haben wir hier eine Übersicht über alle Gewinnmöglichkeiten in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Driv3r-Sonderheft	Airbrush-Konsole, Spiele, Becher, Auto-Aufkleber	26 (SH)
Fallout: Brotherhood of Steel	TFT-Monitor, Spiele, AV-Control-Center u. v. m.	40
Info-Center (Charts)	Spiele	48
Leserzeugnis	Spiele	127
PlayStation-2-Hardware-Guide	Lenkräder, Spiele, Action Replays u. a.	15
PlayStation-2-Hardware-Guide	Boxensystem Logitech Z-680	16

SEGA Superstars

GESCHICKLICHKEIT Endlich neues Futter für EyeToy-Fans!

Die Veröffentlichung von EyeToy in Japan ist noch gar nicht so lange her, da kündigt auch schon der erste japanische Entwickler ein Spiel für die Kamera an. SEGA ist vom Konzept offenbar begeistert und so dürfen sich Freunde des schweißtreibenden Geschicklichkeitsspiels schon mal freuen. SEGA Super-

stars wird spielerisch wohl nicht allzu viel Neuland betreten und sich recht nah an Sonys Original EyeToy: Play orientieren, die SEGA-Charaktere verleihen dem Spiel dennoch einen ganz eigenen Charme. (mb)

Hersteller: SEGA

Internet: www.sega-europe.com

Termin: Ende 2004



VIRTUA FIGHTER Wer wollte nicht schon immer mal real gegen Akira kämpfen?

guten Online-Modus bei Konsolen-Rennspielen schufen. +++ **KLASSIKER-NACHSCHUB** Midway wird im Herbst den zweiten Teil der Arcade Treasures-Serie veröffentlichen. Insgesamt 21 Spiele werden diesmal enthalten sein, viele davon deutlich jünger als die doch mächtig angestaubten Titel des ersten Packs. Da leider einige davon indiziert und/oder beschlagnahmt wurden, warten wir erst einmal eine offizielle Bestätigung des Umfangs

für Deutschland ab. +++ **HERR DER RINGE** Am Tag der Drucklegung dieser Ausgabe kündigte Electronic Arts ein neues Rollenspiel mit dem Titel Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter an, das auf der Peter-Jackson-Verfilmung von Tolkiens Kultreihe basiert. Die Kämpfe sollen dabei rundenbasiert ausgetragen werden. Aus Platzgründen müssen wir Sie auf eine größere Newsmeldung im nächsten Heft vertrösten, anbei aber schon mal ein erstes Bild.



DER HERR DER RINGE Das neue Spiel sieht jetzt schon super aus!

AKTUELLES AUS USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Freier Fall

Zu Redaktionsschluss lag sie schwerer denn je in der Luft, die Preissenkung für die PS2 in Nordamerika. Hier mutierte Sonys Flaggschiff inzwischen zur teuersten Konsole der derzeitigen Generation. Der GameCube ist in den USA für einen Hunderter zu haben und seit Ende März verlangt Microsoft für die Xbox nur noch 149 Dollar, während die PS2 bei 179 Dollar verharrte. Kleine Reduzierung, große Wirkung: Die Nachrichtenagentur Reuters zitiert Marktanalysten, die für den Monat April höhere Xbox- als PS2-Hardware-Verkaufszahlen hochrechnen (275.000 gegenüber 200.000 Einheiten, um genau zu sein). Das wäre angeblich der erste Monat seit der Markteinführung der PS2, in dem Sonys Videospielsystem nicht die meistverkaufte Konsole in den USA wäre. Irgendwie wundert's mich nicht, denn der enorme Erfolg der PS2 in den letzten Jahren muss irgendwann mal zu einer gewissen Marktsättigung führen. Und während viele Spieler jetzt zur Xbox als Zweitkonsole gegriffen haben, haben die meisten doch schon längst eine PS2 herumstehen. Zur Mobilisierung größerer Restzielgruppen muss ein Preisverfall her – fragt sich nur, wie schnell Sony wie tief gehen will. Konsequenz wäre der Volkskonsolen-Preislevel von 99 Dollar, auch dann, wenn die Hardware-Gewinnspanne den Bach runtergeht. Aber eine ernsthafte Erlahmung des Konsolenabverkaufs würde das lukrative Software-Geschäft bremsen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. MVP Baseball 2004
2. NBA Ballers
3. Dance Dance Rev. Max 2
4. EA Sports Fight Night 2004
5. Resident Evil: Outbreak
6. Need for Speed: Underground
7. GTA Vice City
8. Goblin Commander
9. Madden NFL 2004
10. 007: Everything or Nothing



ALTER BEKANNTER Dante macht auch im Comic-Stil eine gute Figur.



NEUER MOVE Zurückspulen und doppelten Schaden anrichten!



Viewtiful Joe 1 & 2

ACTION Die abgefahrene Comic-Prügelei kommt für die PS2.

Auf Nintendos GameCube konnte Capcom mit *Viewtiful Joe* bereits für Begeisterung sorgen. Der außergewöhnliche Stil und die cool inszenierte Action fesselten ans Pad. Der kommerzielle Erfolg macht eine Portierung des Spiels auf die PlayStation 2 geradezu unausweichlich, doch Capcom legt sogar noch einen drauf. Zum einen kündigte man auch gleichzeitig Teil 2 an, der neue Moves und Charaktere bieten wird. Zum anderen wird die Umsetzung des ersten Teils einige Extras enthalten. Unerfahrene Spieler dürften über den neuen Schwierigkeitsgrad Easy erleichtert sein,

denn eines war *Viewtiful Joe* ganz bestimmt nicht: leicht! Als besondere Schmankerl darf man in der PS2-Fassung alternativ auch mit Dante aus *Devil May Cry* in die Massenkeilerei ziehen, sobald man ihn freigeschaltet hat. (mb)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.de

Termin: Ende 2004 (Teil 1), 2005 (Teil 2)

Second Sight

ACTION Die *TimeSplitters*-Macher schlagen zurück.

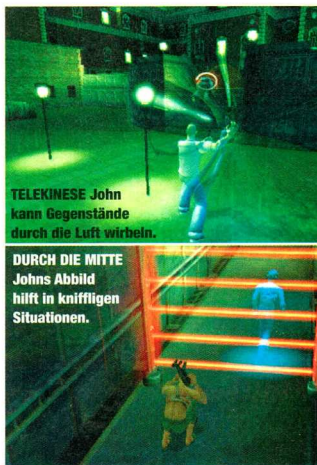
Ganz heimlich, still und leise haben Free Radical Design neben *TimeSplitters 3* noch einen weiteren ganz heißen Anwärter auf den Action-Thron entwickelt. In *Second Sight* übernimmt der Spieler die Rolle von John Vattic, einem Forscher mit telekinetischen Fähigkeiten. Gegen seinen Willen diente er als Versuchskaninchen bei illegalen Forschungen, wodurch er außergewöhnliche Kräfte

erlangte, dank derer er seine Umwelt beeinflussen oder sich selbst unsichtbar machen kann. Der Clou bei diesem Stealth-Action-Mix liegt darin, dass Vattic zwischendurch Flashbacks erlebt, auf deren Verlauf Sie Einfluss nehmen können. Ihre Aktionen in der Vergangenheit wirken sich dann auf die Handlung in der Gegenwart aus. (cs)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.frd.co.uk

Termin: Herbst



TELEKINESE John kann Gegenstände durch die Luft wirbeln.

DURCH DIE MITTE Johns Abbild hilft in kniffligen Situationen.

+++ MEHR CHAMPIONS Die Snowblind-Studios arbeiten bereits an einem Nachfolger zu *Champions of Norrath*, der Anfang 2005 erscheinen soll. Der Titel wird *Champions: Return to Arms* lauten. Wir wären ja schon froh, wenn der erste Teil endlich mal bei uns in die Läden käme. **+++ SONY'S E3-TITEL** Auf seiner offiziellen E3-Seite verrät Sony bereits einige der Spiele, die auf der Messe in Los Angeles erstmals gezeigt werden: ein neues *Arc the Lad*, *ATV Offroad Fury 3*, *Dark Cloud 3*,

Phantom Brave und *Rise of the Kisei* (von den Machern von *The Mark of Kri*). **+++ UBISOFT ZIEHT IN DEN KRIEG** Das Entwicklungsstudio Gearbox entwickelt für Ubisoft den Zweiter-Weltkrieg-Shooter *Brothers in Arms*, der Ende des Jahres unter anderem für die PS2 erscheinen soll. Ubisoft verspricht ein „bahnbrechendes, truppenbasiertes Kampfsystem“ und einen „nie dagewesenen Grad an Realismus“. Mehr dazu in der E3-Reportage im nächsten Heft.

The Urbz

SIMULATION Die neuen Sims sind da!

Im neuen Spiel von EA's Simulationsschmiede Maxis mit dem Arbeitstitel „The Urbz“ managen Sie zwar immer noch wie bei den Sims das Leben eines simulierten Menschen. Diesmal dreht sich aber alles um den Ruf Ihres Schützlings. Ziel ist es, dem Sim einen eigenen Stil zu verpassen und sein Ansehen zu verbessern, um ihn zu einem der einfluss-

reichsten Bewohner der Stadt zu machen. Dank einer überarbeiteten Grafik soll dieses anspruchsvolle Unterfangen auch optisch gut in Szene gesetzt werden. Für EyeToy-Besitzer hat sich EA ein zusätzliches Bonus-Feature ausgedacht. Steigt Ihr Ansehen, dürfen Sie Ihr eigenes Konterfei ins Spiel mithilfe von Sonys Kamera integrieren. (wf)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Herbst 2004



LEBENDIGE STADT Hier treffen Sie viele ungewöhnliche Charaktere.

Need for Speed: Underground 2

RENNSPIEL Keine Überraschung – der Nachfolger kommt!

Kürt man die Gewinner des letzten Weihnachtsgeschäfts, positionierte sich *Need for Speed: Underground* ganz weit vorn. Die coole Aufmachung und das adrenalinfördernde Renngeschehen kamen beim Publikum gut an. Da versteht es sich von selbst, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lässt. 30 lizenzierte Fahrzeuge sollen zur Verfügung stehen, neue Spielmodi für Langzeitmotivation sorgen. Doppelt so viele Tuning-Teile ermöglichen die unglaubliche Zahl von 70 Milli-

arden Kombinationsmöglichkeiten. Für lange Verschönerungs-Sessions des eigenen Gefährts ist also gesorgt. Ähnlich wie in *Midnight Club II* soll die Stadt zukünftig frei befahrbar sein. In fünf verschiedenen Stadtteilen sucht man sich die passenden Gegner und fordert sie zum Duell heraus. Online-Spiele werden natürlich ebenfalls wieder unterstützt, Rennstart ist bereits im Herbst.

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Herbst



LICHTERMEER Ob Ruckler diesmal verhindert werden können?



ZOCKER-SHIRTS Hier zwei Motive aus der GamersWear-Kollektion.

GamersWear

KLAMOTTEN Trag, womit du spielst!

Das Angebot von www.gamerswear.de setzt ganz auf die Zielgruppe Videospieler. Neben Longsleeves können Zocker unter anderem „verspielte“ T-Shirts kaufen. Passend zum Frühling gibt es nämlich farbenfrohe neue Shirts zum Thema Konsolen – etwa jenes mit einem Padman-Schriftzug

Hersteller: GamersWear
Internet: www.gamerswear.de
Termin: Erhältlich

und der Silhouette eines PS2-Controllers drauf. Die T-Shirts kosten knapp 20 Euro, aufwendigere Kapuzenweater schlagen mit knapp 35 Euro zu Buche. Blättern Sie auf Seite 109 dieser PLAYZONE – als Abopremie bekommen Sie ein Shirt Ihrer Wahl gleich kostenlos zur Abo-bestellung dazu. (nl)



KAMPF AM FEUER Da wird jedem RPG-Fan warm ums Herz.

Forgotten Realms

ROLLENSPIEL Neues Dungeons&Dragons-Abenteuer von Atari

Neues von den *Die zwei Türme*-Machern: Die Stormfront-Studios arbeiten zurzeit am Action-Adventure *Forgotten Realms*. Anders als in der *Herr der Ringe*-Umsetzung müssen Sie sich nicht vor jeder Mission auf eine Klasse festlegen, sondern wechseln mitten im Spiel zwischen Zauberer, Kämpfer und Dieb – das sorgt für ein unerwartet abwechslungsreiches Spielgefühl. Ein Beispiel: Bei einer Flussüberquerung beharkt der Magier Schergen am Ufer, während der Krieger ihm den Rücken

von Gegnern, die auf das Floß klettern, freihält. Besonders stolz ist Stormfront-Chef Don Daglow auf die Hintergrundgeschichte: „Wir haben Star-Autor R.A. Salvatore direkt in die Entwicklung mit einbezogen. Er hat sich mit dem Team zusammengesetzt und anhand der geplanten Features eine Geschichte maßgeschneidert.“ Details zur Story wollte Daglow allerdings noch nicht verraten. (js)

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: Herbst

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



**Maik
Bütefür**
berichtet.

Adrenalin!

Videospiele sind toll, so viel steht fest! Ob man nun bei *WipEout* in einem Affenzahn eine perfekte Runde hinlegt, den finalen Bossgegner bei *Legacy of Kain: Defiance* fertig macht oder in allerletzter Minute noch ein Tor schießt und die Runde *Pro Evolution Soccer 3* gewinnt – der Adrenalinkick ist immer wieder ein Genuss. Das ist aber alles noch gar nichts im Vergleich zu hitzigen Online-Gefechten. Ein oder mehrere menschliche Gegner lassen den Puls einfach ins Unermessliche steigen. Haben Sie jemals das Problem gehabt, nicht einmal mehr Ihre Kaffeetasse vernünftig festhalten zu können, weil Ihre Hände nach dem soeben errungenen Sieg noch zitterten? Oder haben Sie schon mal die Einzelteile Ihres Gamepads durch die Luft fliegen sehen, weil die Runde eben nicht gewonnen wurde? Das sind Momente, in denen einem wieder bewusst wird, warum man jeden Monat Unsummen für Spiele, Zubehör und den Internetanschluss ausgibt. Noch nicht erlebt? Dann wird's aber Zeit!

UMFRAGE KOSTENFRAGE



Gran Turismo 4

RENNSPIEL Neue Infos zum Online-Modus!

Während die *Prologue*-Version in Deutschland kurz vor der Veröffentlichung steht, gab Sony Japan endlich ein paar neue Infos zum kompletten Spiel bekannt. Bis zu sechs Spieler können online gegeneinander antreten. Es dürfen eigene Turniere ausgerichtet werden, aber auch öffentliche Wettbewerbe soll es geben. In Chat-Räumen verabredet man sich für Rennen, das Headset soll natürlich auch unterstützt werden. Auf insgesamt 50 Strecken darf man die Reifen quietschen lassen und auf einen

immensen Fuhrpark zurückgreifen. Sämtliche jemals in einem Spiel der Serie enthaltenen Fahrzeuge sollen verfügbar sein. Wir erinnern uns: Schon alleine *Gran Turismo 2* bot über 400 Fahrzeuge! Zu dieser stattlichen Anzahl an Fahrzeugen gehören in *Gran Turismo 4* endlich auch wieder Gebrauchtwagen, die mit neuen Tuning-Teilen veredelt werden können. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 4. Quartal 2004



MALERISCH Der Kurs in Italien ist spielerisch anspruchsvoll und wunderschön.



VERBESSERT Die Spiegelungen auf den Wagen sehen noch eine Ecke besser aus als im Vorgänger.

Battlefield: Modern Combat

ACTION Starke Konkurrenz für SOCOM aus Schweden!

Kürzlich kündigte Electronic Arts eine exklusive Konsolenversion des auf dem PC sehr beliebten Titels an. Stolz 24 Spieler dürfen gleichzeitig ins Gefecht ziehen und auf über 70 Waffen zurückgreifen. Ebenfalls zur Verfügung stehen Fahrzeuge wie Panzer oder sogar



TEAMPLAY Ob drei Mann gegen einen Panzer Chancen haben?

Hubschrauber. Das USB-Headset wird selbstverständlich unterstützt und ein Ranking-System darf auch nicht fehlen. (mb)

Hersteller: Electronic Arts

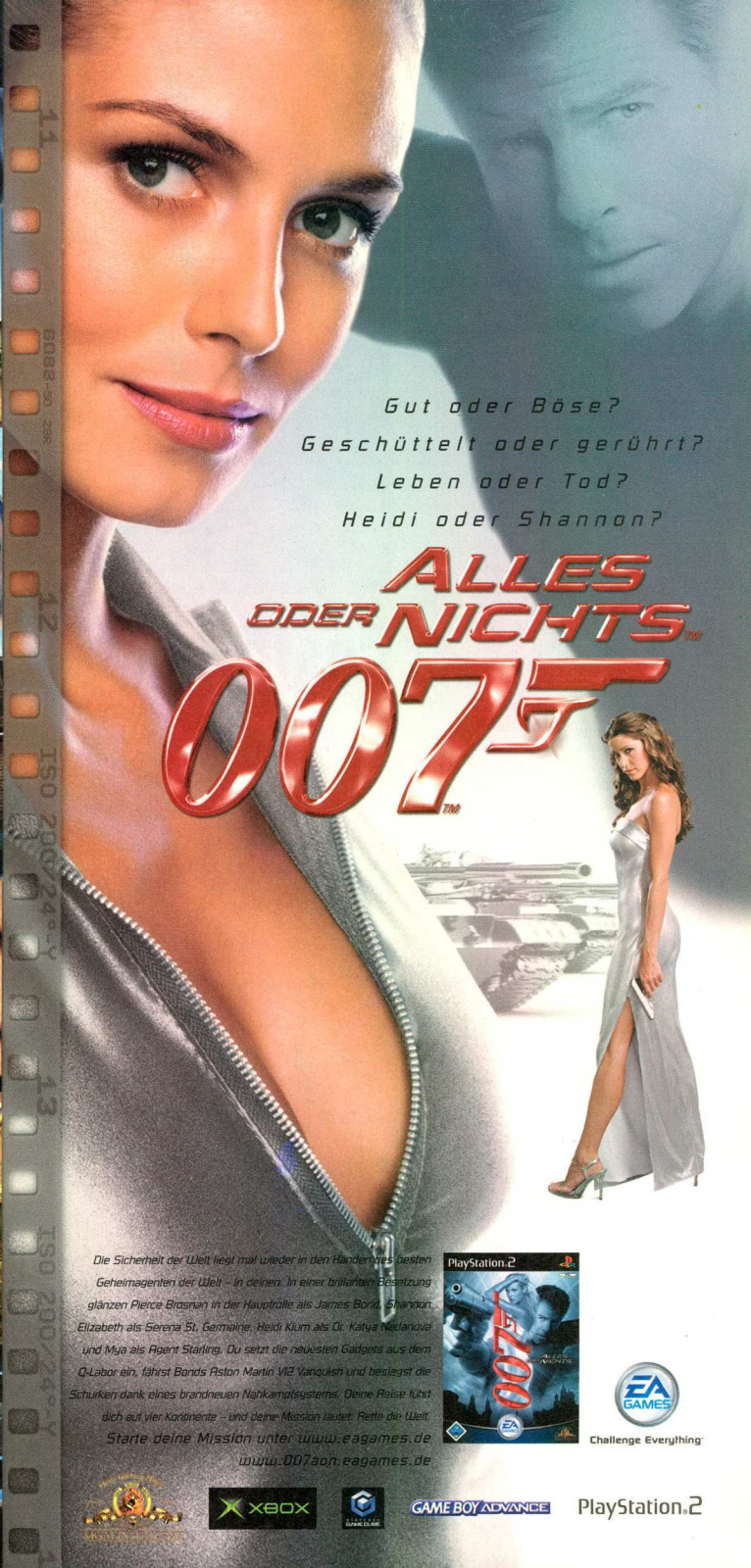
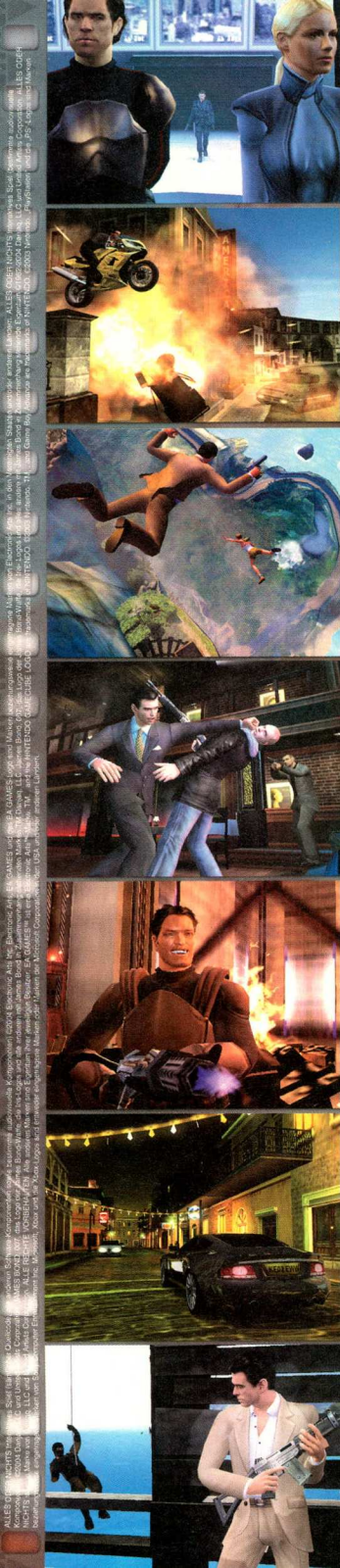
Internet: www.electronicarts.de

Termin: September

NEWSTICKER

+++ **RESIDENT EVIL OUTBREAK 2** Während deutsche Horror-Fans noch auf den ersten Teil warten und ohne Online-Anbindung auskommen müssen, kündigt Capcom bereits den Nachfolger an. Dieser soll Anfang 2005 in Europa erscheinen. +++ **PLAYSTATION NET(T)** Wer sich jetzt zum Kauf eines Netzwerkkadapters entschließt, bekommt bei teilnehmenden Handelspartnern von Sony ein Online-Spiel umsonst dazu. Zur Auswahl stehen *Destruction Derby Arenas*

und *EverQuest Online Adventures*. Bereits überzeugte Online-Spieler dürfen dagegen aus attraktiven Bundles mit jeweils zwei Spielen wählen. Beide Aktionen schlagen lediglich mit €39,90 zu Buche. +++ **CONSOLECLANS STARTET SOCOM-II-LIGA** Zehn deutsche *SOCOM II*-Clans lassen es derzeit unter der Schirmherrschaft von www.consoleclans.de krachen. Interessierte Spieler und Clans können sich für die zweite Runde noch bis Anfang Juni anmelden. +++



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

ALLES ODER NICHTS™ 007™



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 Si, Germaine, Heidi Klum als Dr. Katya Nastanova und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und bestiegst die Schurken dank eines brandneuen Nankampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt. Starte deine Mission unter www.eagames.de



Challenge Everything™



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



NEWS

JAPAN

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod

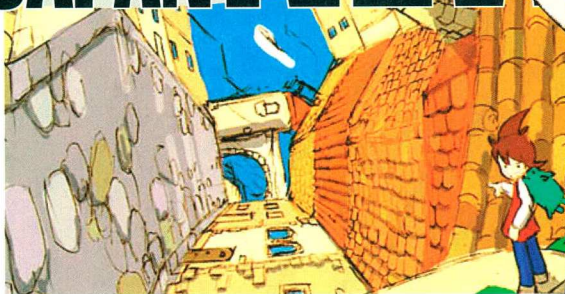
berichtet.

Capcoms neues Entwicklerstudio

Capcom hat die Gründung eines neuen Entwicklerstudios bekannt gegeben. Das so genannte Studio Clover besteht aus 64 Mitarbeitern, die in der Vergangenheit bereits an Titeln wie *Devil May Cry*, *Resident Evil* und *Viewtiful Joe* gearbeitet haben. Ab dem 1. Juli ist die Existenz des neuen Studios offiziell, das ganz und gar unter der Obhut von Capcom steht. Präsident ist Atsushi Inaba, der zuvor das Amt des Produzenten bei Capcoms Entwicklergruppe Nummer 4 bekleidete. Auch Shinji Mikami, Produzent von *Resident Evil* und *Devil May Cry*, sowie Hideki Kamiya, der leitende Designer von *Viewtiful Joe*, werden dem Studio Clover beitreten. Dort wird bereits an drei neuen PS2-Titeln gearbeitet: *Okami*, *Viewtiful Joe 2* und der Umsetzung des Game-Cube-Hits *Viewtiful Joe*. Mehr dazu auf Seite 8.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Dragon Quest V
2. Dynasty Warriors 3 Empires
3. Pro Baseball Spirits 2004
4. Konjiki no Gashbell: Yujoh Tag Battle
5. Sega Ages 2500 Series Vol. 11
6. Monster Hunter
7. Nechu Professional Baseball 2004
8. The King of Fighters 2002
9. Armored Core Nexus
10. Katamari Damashi



Graffiti Kingdom 2

ACTION-ADVENTURE Spitzen Sie schon mal die Buntstifte!

In den USA erschien der erste Teil dieses außergewöhnlichen Rollenspiels, bei dem Sie Ihre Charaktere selbst zeichnen, um sie dann in Arena-Kämpfen aufeinander zu hetzen, unter dem Titel *Magic Pengel*. Auch im zweiten Teil dürfen Sie wieder den Malstift schwingen, um eigene Monster zu kreieren. Das erweiterte Zeichenprogramm soll das Erschaffen neuer Kreationen ver-

einfachen. Zusätzlich dürfen Sie Ihre geschaffenen Wesen jetzt auch noch verändern, nachdem Sie sie vom Zeichenblock in die eigentliche Spielwelt geholt haben. So können Sie ein Geschöpf im Nachhinein zum Beispiel mit Flügeln ausstatten, um es über Hindernisse hinwegfliegen zu lassen. Dadurch wird das Gameplay von *Graffiti Kingdom 2* sehr viel flotter

ausfallen als noch im ersten Teil. Tatsächlich will man

sich mit diesem Titel mehr an schnellen Action-Adventures orientieren als an den Arena-Kämpfen des Vorgängers. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: 2004 (Japan)



MALPROGRAMM

Das integrierte Malprogramm wurde erweitert.



FLUGSHOW Dieses Wesen benutzt riesige Schlappohren, um über Abgründe zu schweben.

NEWTICKER

+++ **AFFENTHEATER** In Japan erscheint demnächst ein neues Zusatzspiel für Sonys EyeToy. In der Hauptrolle: die Affenbande aus dem witzigen Action-Adventure *Ape Escape*. +++ **KARAOKE TOTAL** Neben neuen Erweiterungs-Discs für das kultige Karaoke-Spiel hat Konami jetzt

einen zweiten Teil angekündigt. Neben 35 neuen Songs soll es einen neuen Medley-Modus geben. Auch ein US-Termin steht bereits fest. Nachdem schon der erste Teil nicht in Europa erschienen ist, ist ein Release der Fortsetzung hierzulande ebenfalls unwahrscheinlich. +++

Tales of Rebirth

ROLLENSPIEL Namco setzt seine Tales-Reihe erneut fort.

Tales of Rebirth ist ein weiterer Titel aus Nancos beliebter *Tales*-Reihe. Anders als *Tales of Symphony* (siehe unten) wird dieses Spiel aber die gleiche 2D-Optik haben wie der Vorgänger *Tales of Destiny 2*. Der Spieler übernimmt die Rolle des Waisen Veigue Lungberg. Er gehört der Rasse der menschenähnlichen Huma an, die

seit jeher Krieg gegen die Gajuma, monsterrähnliche Wesen, führen. Dank des beherzten Eingreifens der Götter wird Friede zwischen beiden Völkern geschlossen, damit sie gemeinsam ein großes Unheil abwenden können. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: Nicht bekannt (Japan)



2D-OPTIK Die gezeichneten Hintergründe sehen sehr schön aus.



おじさん

ボクたちがジュマは力仕事が好きだ。まあ、だからってそう決めつけられるのもいい気分じゃないけどね。

WIE BITTE? Bis auf die Story ist bislang nur wenig über den Titel bekannt.



シーニアス

女神マーテルさまを・・・姉さんが話してた伝説の通りだよ

PUTZIG Das Charakter-Design stammt von Mangaka Kosuke Fujishima.



ロイド

あのなー！あの光だよ。おまえは当事者なんだし気になるだろう？

FREUNDSCHAFT Wenn Sie sich nicht mit neuen Charakteren anfreunden, schließen diese sich nicht Ihrer Party an.

Tales of Symphony

ROLLENSPIEL Der GameCube-Hit kommt jetzt auch für die PS2.

Ursprünglich erschien *Tales of Symphony* für den GameCube, jetzt verspricht Namco eine tadellose Umsetzung für die PS2, die sogar mit einigen neuen Elementen versehen sein soll. Eine Besonderheit, die schon die GameCube-Fassung vorzuweisen hatte, war das Freundschafts-System. Je nachdem, wie gut verschiedene Charaktere miteinander auskommen, verändert sich die Story. Das Charakter-Design stammt von Manga-Zeichner Kosuke Fujishima (*Oh! My Goddess*,

You're Under Arrest). Der Spieler übernimmt die Steuerung des Manga-Recken Lloyd Irving, der seine Welt vor dem Untergang retten will. Das würde allerdings wiederum den Untergang für die Parallelwelt Teseara bedeuten. Die Vernichtung einer ganzen Welt ist aber nicht das, was der gutherzige Lloyd im Sinn hat. Also steht die Rettung zweier Welten auf dem Plan! (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: 2004 (Japan)

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Crimson Tears	Action	22. April
Derby Stallion 04	Pferderennen	22. April
Get Backers	Rollenspiel	29. April
Shaman King	Rollenspiel	22. April
Simple 2000 Series Vol. 49 W. C. Dodge Baller	Sport	22. April
Simple 2000 Series Vol. 48 The Taxi Driver	Rennspiel	8. April
Xenosaga Freaks	Rollenspiel	28. April

Erscheint demnächst

Atelier Iris – Eternal Mana	Rollenspiel	27. Mai
Gradius V	Action	22. Juli
KOF Maximum Impact	Beat 'em Up	29. Juli
Panzer Front Ausf. B	Strategie	27. Mai
Samurai Spirits	Beat 'em Up	24. Juni
Silent Hill 4	Action-Adventure	17. Juni
Super Robot War MX	Action	27. Mai
Ultraman	Action	20. Mai
Xenosaga Episode II	Rollenspiel	24. Juni

GASTSTAR In *Kingdom Hearts II* wird es einen Gastauftritt von Auron aus *Final Fantasy X* geben! +++ **VICE CITY KOMMT** Mai wieder ein Beispiel dafür, dass Japaner bei weitem nicht alle Spiele weltweit als Erstes kriegen: Capcom veröffentlicht „schon“ am 20. Mai *Grand Theft Auto Vice City* in Japan, nachdem der Vorgänger sich erstaunlich gut verkauft hat. +++ **GRADIUS MIT TERMIN**

Es sieht alles danach aus, als hätte das neue *Gradius*-Spiel, das in Konamis Auftrag von den Baller-Spezialisten Treasure entwickelt wird, endlich einen endgültigen Termin gefunden – den 22. Juli. Vorbesteller erhalten neben dem Spiel zusätzlich eine DVD mit Interviews mit den Entwicklern und Aufnahmen von Profispielern, die zeigen, wie man das Spiel meistert. +++



In diesem Special zeigen wir Ihnen, was Sie für Ihre PlayStation 2 brauchen!

In diesem Artikel stellt Ihnen **PLAYZONE** die besten Produkte für PS2-Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis vor. Dabei haben wir nicht nur an Ersatzcontroller gedacht, sondern gleich ein Ensemble aus den besten Kabeln, Boxensystemen, Lenkrä-

den, Speicherkarten und vielem mehr zusammengestellt. Aber das ist noch nicht alles – mit etwas Glück können Sie sogar das Dolby-Digital-Boxensystem Z-680 und viel PS2-Zubehör abstauben. Wie Sie teilnehmen können, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

Ihre **PLAYZONE**-Redaktion

Wo krieg' ich das denn her?

Die besten und günstigsten Einkaufstipps für PS2-Zubehör!

Die meisten der aufgeführten Produkte bekommen Sie nicht nur im Fachhandel, sondern auch im Internet. Auf der Webseite www.amazon.de erhalten Sie zum Beispiel alle Produkte von Bigben Interactive, Logitech und Creative. Offizielles Sony-Zubehör bietet unter anderem der Online-Versender Alternate (www.alternate.de) an. Schnäppchenjägern und Sparfüchsen empfehlen wir die Webseite www.geizhals.at/de. Dort finden sie praktische Preisvergleiche deutscher Online-Versender. Der Besuch lohnt sich besonders bei teureren Produkten wie der Konsole selbst oder Boxensystemen.



Das Einsteigersystem

Einsteiger brauchen in der Regel nicht viel mehr als eine PlayStation 2 (1) mit Original-Controller. Für einen aktuellen Fernseher sollten Sie sich unbedingt ein RGB/AV-Kabel (2) für gute Bildqualität anschaffen. Falls Sie Besuch bekommen, lohnt sich noch ein zweiter Controller (3) samt Verlängerungskabel (5). Spielstände sichern Sie auf der 32 MB Memory Card (4).

- | | |
|----------------------|---|
| 1 Konsole: | PlayStation 2 mit Controller Preis: ca. € 200,- |
| 2 TV-Anschluss: | Bigben RGB/AV Cable Preis: ca. € 6,- |
| 3 Zusatz-Controller: | Bigben Analog Controller Preis: ca. € 10,- |
| 4 Memory Card: | MAX Memory 32 MB* Preis: ca. € 30,- |
| 5 Zubehör: | Bigben Extension Cable Preis: ca. € 6,- |

* Die beigelegte CD muss vor dem Spielstart eingelegt werden.

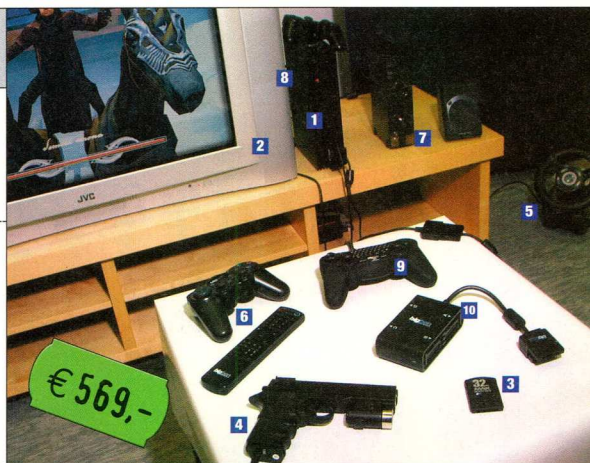
PlayStation-2-Hardware-Guide

Das Mittelklasse-System

Wer viel Zeit vor der PlayStation 2 verbringt, hat natürlich etwas höhere Ansprüche. Ohne ein Dolby-Digital-Boxensystem mit 5.1-Sound (7), einer DVD-Fernbedienung (6), Lenkrad (5), Lightgun (4) und Multitap (10) für den Anschluss von mehr als zwei Controllern geht nichts. Auch dabei: Sonys Netzwerkkadapter (8) samt Online-Controller (9).

1 Konsole:	PlayStation 2 mit Controller	Preis: ca. € 200,-
2 TV-Anschluss:	Bigben RGB/AV Cable	Preis: ca. € 6,-
3 Memory Card:	MAX Memory 32 MB*	Preis: ca. € 30,-
4 Lightgun:	Gunstation 2 White Dot	Preis: ca. € 20,-
5 Lenkrad:	Turbo Racer 2	Preis: ca. € 50,-
6 DVD-Zubehör:	Bigben Starter Set	Preis: ca. € 20,-
7 Boxensystem:	Creative GD580	Preis: ca. € 160,-
8 Online-Zubehör:	Sony Netzwerkkadapter*	Preis: ca. € 40,-
9 Zubehör:	Bigben Soft Touch Keyboard Controller	Preis: ca. € 25,-
10 Zubehör:	Bigben Multitap II	Preis: ca. € 18,-

* Onlinespiele wie Everquest Online Adventures benötigen einen PC/Router samt Internet-Zugang.



Das Hardware-Gewinnspiel

Gewinnen Sie PS2-Zubehör im Wert von über 1.100 Euro!

5x
Karaoke Party,
Preis: je € 40,-

5x
Fanatec Speedster 3
Force Shock, Preis: je € 80,-

10x
Datel Action
Replay MAX,
Preis: je € 40,-

10x
Ultimate Cheats:
Final Fantasy X-2,
Preis: je € 13,-

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 26“ 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, 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 der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

Teilnahmeschluss ist der 4. Juni 2004.



Das Profisystem

Als echter Profispieler brauchen Sie satten Dolby-Digital-Klang und ein entsprechend gutes Boxensystem. Ohne ein Dolby-Digital-Boxensystem mit DTS- und Dolby-Digital-Sound (7), einer DVD-Fernbedienung (6), einem erstklassigen und programmierbaren Lenkrad (5), einer kabellosen Lightgun (4) und einem Multitap (11) für den Anschluss von mehr als zwei Controllern geht nichts. Auch dabei: Sonys Netzwerkadapter (8) samt Spiel und Headset (9).

1 Konsole:	PlayStation 2 mit Controller	Preis: ca. € 200,-
2 TV-Anschluss:	Bigben RGB/AV Cable	Preis: ca. € 6,-
3 Memory Card:	Datel Action Replay MAX*	Preis: ca. € 40,-
4 Lightgun:	Bigben Wireless Lightgun	Preis: ca. € 60,-
5 Lenkrad:	Fanatec Speedster 3 Force Shock	Preis: ca. € 80,-
6 DVD-Zubehör:	Bigben Starter Set	Preis: ca. € 20,-
7 Boxensystem:	Logitech Z-680	Preis: ca. € 380,-
8 Online-Zubehör:	Sony Netzwerkadapter*	Preis: ca. € 40,-
9 Online-Zubehör:	SOCOM II und USB-Headset	Preis: ca. € 70,-
10 Zubehör:	Sony EyeToy & Kamera	Preis: ca. € 59,-
11 Zubehör:	Bigben Funk Controller	Preis: ca. € 45,-
12 Zubehör:	Bigben Multitap II	Preis: ca. € 18,-

* Ist als Schummelmodul gedacht, aber eine hervorragende Alternative zu teuren Memory Cards.



Gewinnen Sie ein High-End-Boxensystem!

In dieser Ausgaber der **PLAYZONE** verlosen wir einmal Logitechs High-End-Boxensystem Z-680.

Es besitzt eine effektive Leistung von 505 Watt RMS und unterstützt Heimkino-Klangformate wie Dolby Pro Logic II, DTS und Dolby Digital.



Wir wünschen viel Glück!

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine **SMS mit dem Text „PZ 27“** 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.

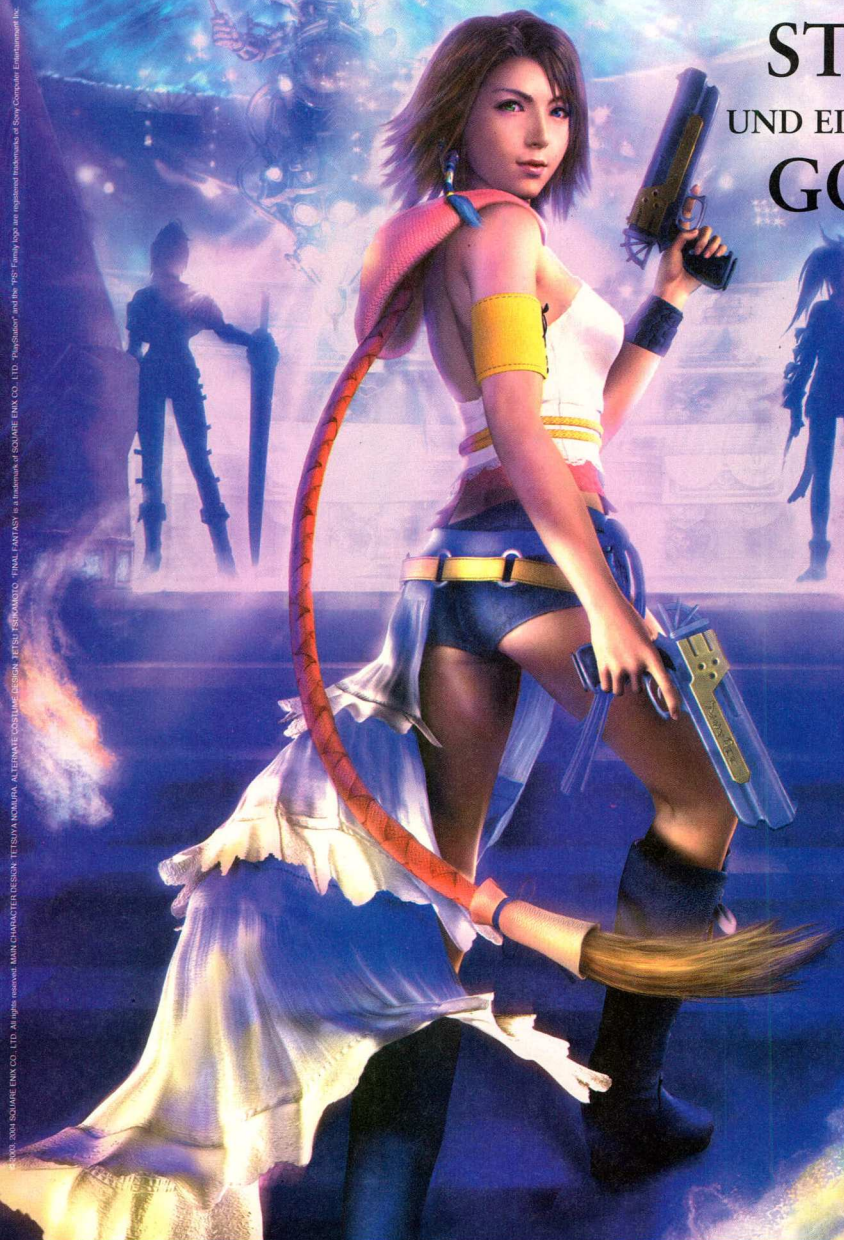
Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, 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 der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 4. Juni 2004.



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



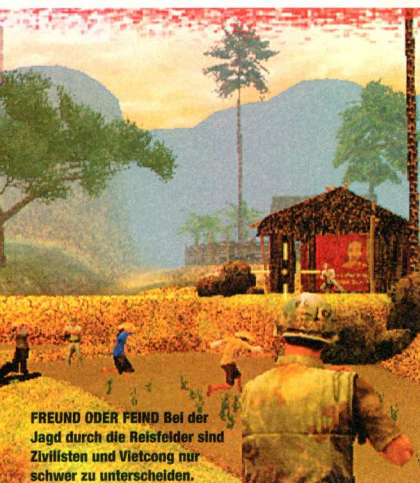
SQUARE ENIX PlayStation 2

www.ffx2-europe.com

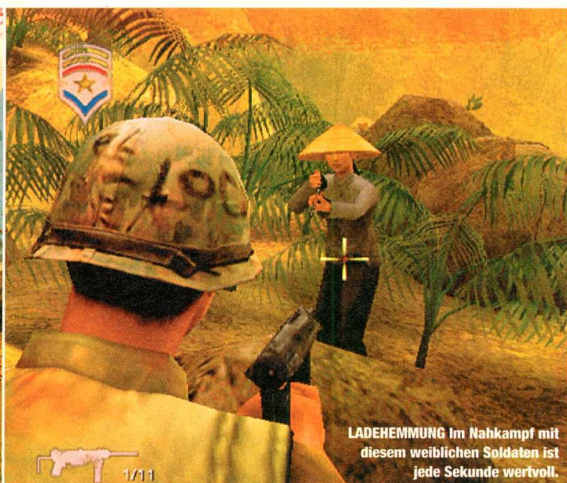
PANNEN-PANZER Weil dieser Tank an einer Steinblockade feststeckt, müssen Sie zu Fuß in die Schlacht.

Shellshock Nam '67

Zeit für tragische Helden: Mit diesem schonungslos realistischen Kriegsspektakel eröffnet der Entwickler Guerrilla eine neue authentische Front im Shooter-Genre.



FREUND ODER FEIND Bei der Jagd durch die Reisfelder sind Zivilisten und Vietcong nur schwer zu unterscheiden.



LADHEMMUNG Im Nahkampf mit diesem weiblichen Soldaten ist jede Sekunde wertvoll.

Die Mörserstellung des Vietcong konnten Sie mit Ihrem Team im Handstreich nehmen. Ein Blick durch Ihr Fernglas zeigt, was Sie in dem vor Ihnen liegenden, einen Kilometer langen Tal erwartet. Die Anhöhen rechts und links werden von feindlichen Kräften gehalten, im Hintergrund bilden zwei Bunker und Barrikaden aus Bäumen eine nahezu undurchdringliche Sperre. Aber das Bravo-Team erwartet Ihre Unterstützung. Also stürmen Sie die rechte Flanke und versuchen gleichzeitig die Schützen auf der gegenüberliegenden Seite niederzuhalten, bis Ihre Kameraden diese Stelle sichern können. Im Eilschritt stürzen Sie sich in den Radius

der feindlichen MG-Nester. Die Jungs vom Bravo-Zug schließen auf, bleiben aber vor den Bunkern stecken. Todesschreie und das monotone Rattern der Maschinengewehre erfüllen die Luft, um Sie herum fliegen Handgranaten, Soldaten brechen im Sperrfeuer zusammen. Aber es gibt kein Zurück! Entschlossen laden Sie Ihren Karabiner durch, halten die Nebelkerzen bereit und begeben sich an einer günstigen Position in Stellung ...

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE

Dieser Satz steht nicht nur in blutroten Lettern an der Wand einer Festung der nordvietnamesischen Armee, er bezeichnet auch treffend, was Sie in

dem Shooter *ShellShock: Nam '67* des Herstellers Eidos Interactive erwartet. Der Titel, der Sie an einer ungeschönten Simulation des Vietnamkrieges teilnehmen lässt, versetzt Sie in die Rolle eines einfachen GIs. Zu Ihren Aufgaben zählen unter anderem die Eroberung

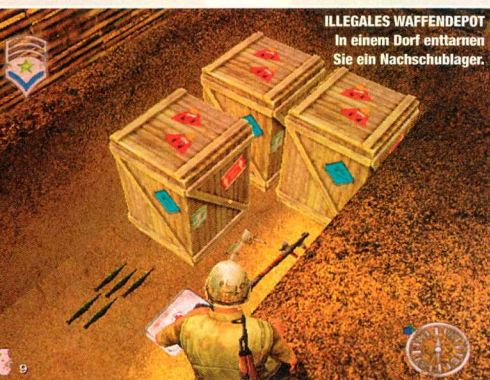
feindlicher Gebiete, die Suche nach entführten Journalisten und die Befreiung von Kriegsgefangenen. Die gute Nachricht ist, dass Sie diese Gefahren nicht allein überstehen müssen. Bei der Mehrzahl Ihrer Einsätze werden Sie von computergesteuerten Soldaten

INFO VORSICHT, FALLE!

Dschungel der Gefahren

Nur mit viel Sorgfalt, einem scharfen Auge und viel Fingerspitzengefühl überleben Sie diesen Krieg!

Zu den schaurigen Markenzeichen des tatsächlichen Vietnamkrieges zählten die mörderischen Fallen, mit denen der Vietcong die Zugänge zu Erdlöchern und Depots sicherte. Natürlich findet sich diese Komponente der Guerilla-Taktik auch in dem kommenden 3D-Schlachtgemälde wieder. Bestimmte Spielareale sind mit Sprengfallen und schwingenden Pflockgittern gespickt. Wenn Sie das erste Mal mit diesen Höllenmaschinen zusammentreffen, werden Sie von einem Teamkollegen auf die Fallen aufmerksam gemacht. Später helfen nur ein scharfes Auge und die Pionierzange, um den meist tödlichen Tricks des Feindes zu entgehen. In der tiefsten Gangart robbten Sie sich bis zu dem jeweiligen Auslöser vor. Anschließend müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Steuerkreuz-Kombination eingeben, um die Falle zu entschärfen.



ILLEGALES WAFFENDEPOT In einem Dorf enttarnten Sie ein Nachschublager.



HÄNGEN GEBLIEBEN Dieser Kamerad ist in eine miese Falle geraten und wurde aufgespießt.

VORSICHTIG! Um die Granate zu entschärfen, müssen Sie eine Steuerkreuz-Combo eingeben.

INFO SCHWERE GESCHÜTZE

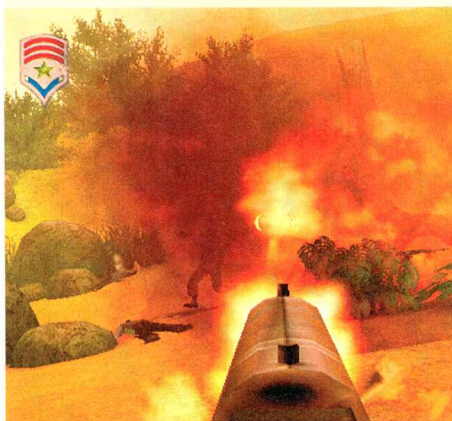
Bitte Platz zu nehmen!

Was bei der Konkurrenz fest zum Gameplay gehört, darf natürlich auch bei Eidos' Kriegsspektakel nicht fehlen. Heizen Sie Gegnern mit Mörsern und Maschinengewehren richtig ein!

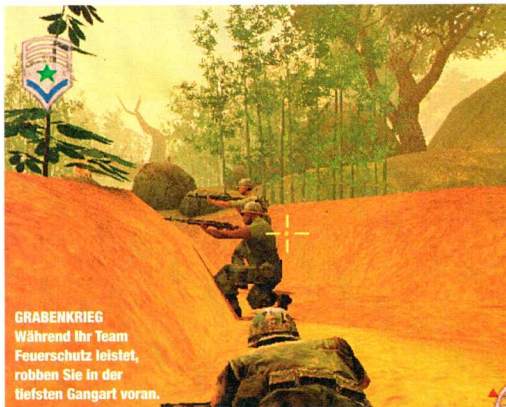
Da Sie sich in *Shellshock* zunächst in der Rolle eines einfachen Infanteriesoldaten wiederfinden, können Sie weder Panzer noch Jeeps fahren. Diese Fahrzeuge sind zwar im Spiel enthalten, liegen aber entweder ausgebrannt am Straßenrand oder können nicht bis zu den entscheidenden Stellen vorwalzen. Immerhin dürfen Sie im Nahkampf das schwere Maschinengewehr des Feindes erobern und gegen diesen richten. Das wird Ihnen allerdings nur für kurze Zeit gelingen, denn der Vietcong kann es nicht leiden, wenn sich imperialistische Mächte am Volkseigentum vergreifen. Daher dürfen Sie sicher sein, dass Sie von außerhalb des Schwenkradius mit Handgranaten und Gewehrsalven eingedeckt werden. In der uns vorliegenden Version war es zudem möglich, mit den Flakbatterien, die eigentlich gesprengt werden müssen, einige Feuerstöße abzugeben.



GRÖSSES KALIBER Auch mit der Flakbatterie dürfen Sie Feuerstöße abgeben. Die Wirkung ist natürlich verheerend.



BLICK INS CHAOS Wenn Sie das fest installierte MG bedienen, wird in die Ego-Perspektive umgeschaltet.



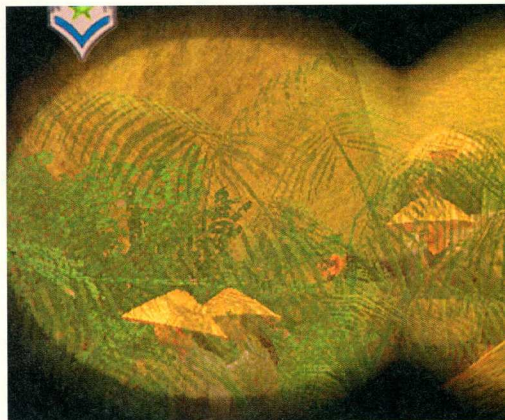
GRABENKRIEG
Während Ihr Team
Feuerschutz leistet,
robben Sie in der
tiefsten Gangart voran.

begleitet, die Tipps und Feuerschutz geben. Und obwohl Sie diesen keine Befehle erteilen können, werden Sie für jede Sekunde dankbar sein, in der Sie dieses Team um sich wissen. Die schlechte Nachricht lautet, dass die zwölf Missionen auch mit dieser Unterstützung eine Herausforderung darstellen, die nur besonders belastbare Shooter-Fans verkraften.

OHNE ATEMPAUSE!

Obwohl Sie vor jedem Einsatz von Ihrem Kommandeur nur ein Fernziel genannt bekommen, bricht die tatsächliche Action in Wellen über Sie herein. Bevor Sie beispielsweise den Weg für eine Luftlande-einheit klären können, liefern Sie sich an Flüssen und in Tälern blutige Scharmützel, Sie sprengen Tunnelzugänge,

hetzen durch Gräben sowie Granattrichter und sabotieren feindliche Befehlszentralen. Dabei treffen Sie selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe auf erbitterten Widerstand. Die Strohhutträger versuchen, Ihr Team an der Seite zu umgehen oder Sie in einen Hinterhalt zu locken. Selbst wenn Sie die Taschen der gefallenen Vietcong nach Munition, Granaten oder Soldbüchern durchwühlen, formiert sich die kommunistische Bedrohung an anderer Stelle neu. Damit bleibt Ihnen nur wenig Zeit, die diversen Bewegungstechniken und Feinheiten zu erlernen, ohne die Sie auf weitläufigen Reisfeldern, in verzweigten Tunnelsystemen oder engen Festungswerken keine Überlebenschance haben. Immerhin ist Ihr Waffenarsenal dem des Geg-





ABSETZZONE Die flüssigen Zwischensequenzen zeigen die Landung Ihrer Soldaten auf dem Schlachtfeld.

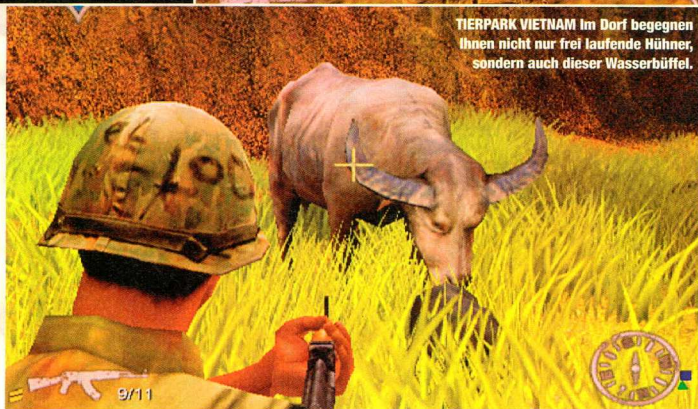


IM FADENKREUZ Während Sie Ihre Hand nach der Waffe ausstrecken, nimmt Sie der MG-Schütze unter Beschuss.

ners überlegen: In *Shellshock: Nam '67* verfügen Sie über diverse Schnellfeuergewehre und sogar einen Flammenwerfer, mit dem Sie massierte Kräfte ausräuchern.

GRUSS AUS DER KILLZONE

Das furiose Vietnam-Drama wird seit zwei Jahren von Guerrilla entwickelt, dem Team, das auch den heiß ersehnten Shooter *Killzone* produziert. Dementsprechend überzeugend ist die technische und spielerische Qualität des Titels. PlayStation-2-Veteranen, die an der Landung in der Normandie teilgenommen haben, können sich vorstellen, wovon die Rede ist. Dank aktueller Programmerroutinen, sehr guter Grafik, ausgeklügelter Sterbeanimationen und einer intuitiven Steuerung ist



TIERPARK VIETNAM Im Dorf begegnen Ihnen nicht nur frei laufende Hühner, sondern auch dieser Wasserbüffel.

INFO DAS BASISLAGER

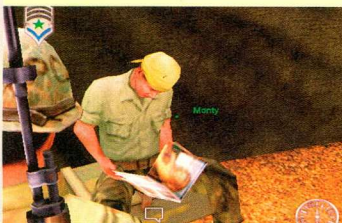
Sex, Drugs and Rock 'n' Roll

Mehr als atmosphärische Abwechslung zwischen den Missionen

Sobald Sie eine Mission in *Shellshock* überlebt und das Briefing für die folgende verdaut haben, dürfen Sie durch das Basislager streunen. Das Fort, das die Entwickler originalgetreu zusammengezimmert haben, bietet Ihnen zahlreiche Aktionsmöglichkeiten und erweitert den Spielverlauf mit kleineren Rollenspiel-Elementen. Sie dürfen mit Ihren Kameraden plauschen, die Krankenschwestern im Lazarett anbaggern oder beim Deuce Ihre Kriegssouvenirs gegen Pin-up-Bilder, Aufputzmittel oder eine Raketenpistole eintauschen. Mit seinen Wachtürmen, Sandsackstellungen und Wellblechröhren ähnelt das Lager sehr dem bekannten *M*A*S*H*-Set. Ob aus den Lautsprechern dann auch noch die Rock-Klassiker der späten Sechziger schallen, wenn der Vietcong den Laden überrennt, bleibt jedoch fraglich.



BLICK DURCHS FERNGLAS Nur wenn Sie die Umgebung sorgsam absuchen, entdecken Sie den gut getarnten Feind.



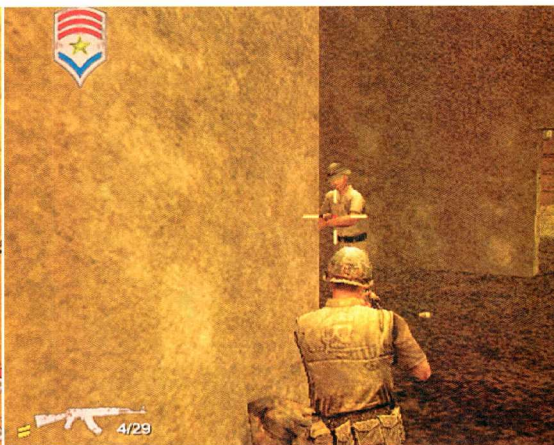
GEFECHTSPAUSE Im Lager vergnügen sich Ihre Kameraden mit einschlägigen Magazinen.



BLOND ODER BRÜNETT? Beim Lazarettbesuch dürfen Sie neue Bekanntschaften schließen.



HART UND SCHMUTZIG Im direkten Nahkampf kommen auch der Gewehrkolben und die Machete zum Einsatz.



TÖDLICHE NÄHE In der verzweigten Festung lauert hinter jedem Treppenabsatz ein schussbereiter Gegner oder eine fiese Falle.

ShellShock: Nam '67 ein militärischer Spießrutenlauf, der seinesgleichen sucht. Zwar bedürfen die Zeichnungstiefe und die Bewegungsmöglichkeiten in engen Passagen noch eines letzten Feintunings, doch die Hauptstärken des Action-Ritts sind schon jetzt deutlich erkennbar: Das Gameplay lebt von dem rasanten Tempo und den vielen Details, die Ihnen den Eindruck vermitteln, in einer realen Kriegszone herumzuirren. Dabei wird die Atmosphäre nicht nur durch die blutbespritzten Menüs und

die drastische Darstellung von Kriegsgräuñen intensiviert, sondern vor allem auch durch die genialen Sound- und Überraschungseffekte sowie den ausgezeichneten Realismus. In *ShellShock: Nam '67* wird die Stille des Dschungels nur von Todesschreien, Waffenknattern und den Drohrufen des Feindes unterbrochen. Und wenn in Ihrer Nähe eine Granate explodiert, sind Sie für einige Momente taub, bevor der Kriegslärm wieder aus dem Lautsprecher dröhnt. Überdies simuliert der Titel die Situationen, die

für Vietnam charakteristisch waren: Ihre eigenen Männer laufen in Ihr Schussfeld, der Feind taucht nur einen Meter vor Ihnen auf und des Öfteren müssen Sie über Leichenberge kriechen, um die nötige Munition für den nächsten Angriff zusammenzuklauben. Schließlich soll auch die beeindruckende Vietcong-KI nicht unerwähnt bleiben: Der Computer positioniert Ihre Feinde immer in günstige Lagen und aus der Nähe können Sie sogar erkennen, wie sich Ihre Widersacher auf Sie einschließen.

FLORIAN BRICH

VORSCHAU SHELLSHOCK: NAM '67

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Guerrilla
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.eidosinteractive.com

Spieler 1	Termin Ende Juni
--------------	---------------------

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Harter Third-Person-Shooter in der Art der Medal of Honor-Serie. Dieser Titel wird Action-Fans förmlich aufsaugen.“



TRÜBE AUSSICHTEN Im Innenhof der Burg sind die Rechte der Kriegsgefangenen offenbar außer Kraft gesetzt.



DURCHSCHLAGENDER ERFOLG Zwei Maschinengewehrstellungen haben Sie durch gezielte Granatwürfe schon kampfunfähig gemacht.



PlayStation®2 and the "PS" Family Computer Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. The U.S. Navy provided technical assistance for this game. No official endorsement by the U.S. Navy is intended or should be inferred. © 2003 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Scharfschütze



Hinterhalt



Feuerschutz



Taktik ist deine beste Waffe.

www.socom2-game.com



FUN. ANYONE?

PlayStation 2



STRAHLEND HÜBSCH
Die Lichteffekte sind
sehr beeindruckend.

EKELHAFT Einige Szenen im
Spiel sind nichts für Leute
mit empfindlichem Magen.

Von wegen „**Schule ist
langweilig**“! An dieser
Highschool geht es richtig ab.

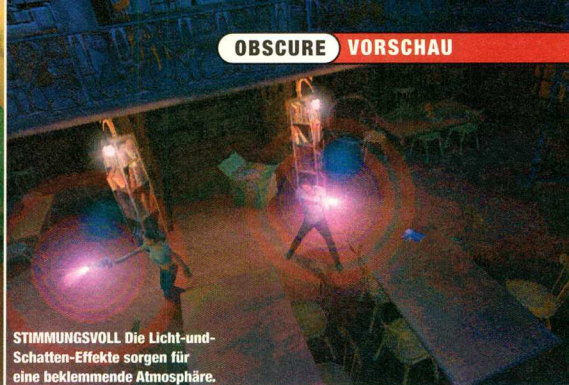
ObsCure

WIE IMMER Natürlich dürfen
auch die genretypischen
Rätsel nicht fehlen.

HÄSSLICH Die Monster
sind wirklich hässlich.
Dafür haben sie den
erneuten Tod verdient!



TEAMWORK Einige Stellen können nur erreicht werden, wenn die Helden miteinander arbeiten.



STIMMUNGSVOLL Die Licht- und Schatten-Effekte sorgen für eine beklemmende Atmosphäre.

An der Highschool des amerikanischen Kaffs Leafmore läuft einiges schief. Die Verantwortlichen dort haben zwar nicht mit katastrophalen PISA-Testergebnissen zu kämpfen, doch gibt es ein ähnlich großes Problem: Es verschwinden regelmäßig Schüler spurlos! Als eines Tages auch die allseits bekannte Sportskanone Kenny verloren geht, machen sich dessen Freunde auf die Suche nach ihm. Die eingeschworene Clique besteht aus dem wissbegierigen Josh, der schlaun Shannon, dem sexy Partyluder Ashley und dem äußerst coolen Draufgänger Stan. Kommt Ihnen diese Zusammensetzung vielleicht irgendwie bekannt vor? Gab es da nicht mal einen Kinostreifen mit einer ähnlichen Besetzung? Stimmt, in der spaßigen Teenie-Horror-Komödie *Faculty* – Trau keinem Lehrer (unter anderem mit Elijah Wood, Josh Hartnett) aus dem Jahre 1998 geht auch eine Gruppe junger Menschen den mysteriösen Vorfällen an ihrer Highschool nach.

BEWÄHRTES GAMEPLAY MIT INNOVATIONEN

Bei *Obscure* handelt es sich um ein typisches Survival-Horror-Spiel im Stile von *Resident Evil*. Man läuft mit seiner Spielfigur durch die komplett in Echtzeit dargestellte 3D-Umgebung, sucht Gegenstände, schießt auf massig Feinde (welche natürlich mal wieder schleimige Monster sind) und löst mehr oder weniger knifflige Rätsel. Ab und an gibt es noch schmutzige Zwischensequenzen, in denen die Handlung weitererzählt wird. So weit, so gewöhnlich. Neben der sehr guten Spielbarkeit und der neuen, noch unverbrauchten Kulisse des Teenage-Horrors sind es einige kleine Merkmale, durch die sich *Obscure* positiv vom Tross der Genrekollegen abhebt. Da wäre zum Beispiel der Teamspekt: Während man mit der Spielfigur seiner Wahl durch die Umgebungen läuft, wird man immer von einem der übrigen Freunde begleitet. Dieser wird entweder vom Computer gesteuert und kann bis zu drei Befehle („Begleiten“, „Beschützen“, „Stehen bei-

ben“) entgegennehmen oder ein zweiter menschlicher Mitspieler übernimmt die Kontrolle über den Charakter.

JEDER IST ETWAS BESONDERES

Die Unterstützung durch die Kollegen kann man nicht nur gut dazu gebrauchen, um im Kampf gegen die Feinde zu bestehen, sondern auch für das Lösen kleiner und meistens leichter Aufgaben. Des Weiteren besitzt jeder der Halbstarke eine Spezialfähigkeit, die es geschickt einzusetzen gilt. Während einem Josh zum Beispiel per Knopfdruck sofort mittelt, ob im Raum noch Gegenstände versteckt sind, schießt Ashley mit jeder Knarre einen Doppelschuss ab, was unter Umständen lebensrettend sein kann.

VIEL LICHT, WENIG SCHATTEN

Da bei *Obscure* dank einer fantastischen Grafik – die Licht- und Schatten-Effekte gehören zum Besten, was die PlayStation 2 zu bieten hat – und einer sehr gelungenen Musikuntermalung auch die

Atmosphäre nicht zu kurz kommt, steht dem spannenden Abenteuer nichts mehr im Weg. Die uns vorliegende, zu 55 % fertige Preview-Version, hat bei uns jedenfalls einen hervorragenden Eindruck hinterlassen und versprüht mit ihrer jugendlichen Aufmachung sehr viel Charme. Ein Merkmal, das dem mittlerweile etwas in die Jahre gekommenen Genre ungemein gut steht.

OLIVER BECK

VORSCHAU	OBSCURE
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.atari.de	
Spieler	Termin
1-2 Spieler	17. Juni
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Spannender Resident-Evil-Klon mit coolem Teenage-Horror-Setting und ausgezeichneter Optik.“	



AUF SIE! Was auch immer diese Fleischbatszen darstellen: Sie müssen sterben.



TEAMWORK 2 Während Josh das Türschloss knackt, sichert Ashley mit der Pistole den Raum.

„Beim Gameplay mussten wir uns natürlich an das Teenager-Universum anpassen.“

Die Chance auf ein Interview mit dem **Produzenten des Spiels, Herrn Pierre Leroux**, ließen wir uns nicht entgehen.



PLAYZONE: Uns sind bei *ObsCure* starke Ähnlichkeiten zu *Faculty* – *Trau keinem Lehrer* aufgefallen. Gab es noch andere Filme, die euch als Vorlage dienten?

Pierre Leroux: Nun ja, viele Mitglieder des Hydravision-Entwicklungsteams sind Fans der sogenannten „Teenager-Horrorfilme“. Wir mochten *Faculty* – *Trau keinem Lehrer*, *Final Destination* oder auch *Scream* sehr gerne. Jegliche Art von Filmen, bei denen Übernatürliches mit dem witzigen und sehr spontanen Leben von Teenagern verschmilzt, ist cool. Die Gemeinsamkeiten von *ObsCure* mit *Faculty* sind natür-

PLAYZONE: Soll sich *ObsCure* wie die bisherigen Survival-Horror-Games spielen oder wollt ihr was komplett Neues kreieren?

Pierre Leroux: Wir wollten, dass *ObsCure* im Vergleich zur Konkurrenz anders ist, indem wir eine neuartige Atmosphäre und einen einzigartigen Rhythmus schaffen. Beim Gameplay mussten wir uns natürlich an das Teenager-Universum anpassen. Deswegen haben wir mehr dynamische Kämpfe als bei Konkurrenzprodukten. Des Weiteren bewegen sich die Charaktere schneller, die Rätsel

Pierre Leroux: *ObsCure* ist ja unser erstes Spiel. Dennoch muss es auf technischer Seite mindestens genauso gut, wenn nicht sogar besser sein als die Konkurrenz, sonst wird es keinen Erfolg haben. Gerade die Simulation der dunklen Aura um die Monster herum und die detaillierte Darstellung sämtlicher Wände

PLAYZONE: Wird es zwischen der PlayStation-2- und der Xbox-Version Unterschiede geben?

Pierre Leroux: Nein, bis auf die unterschiedliche Steuerung werden beide Versionen identisch sein.

lich der Ort (beide Geschichten spielen an einer Highschool) und die Tatsache, dass sich die Charaktere mit einer unbekannten Spezies auseinander setzen müssen. Bei den Umgebungen des Spiels haben wir uns übrigens Inspirationen von den Filmen *Skull* und *Die purpurnen Flüsse* geholt.

PLAYZONE: Mal im Ernst: Es hat euch unglaublich viel Spaß gemacht, die Hauptcharaktere in ein solches Horrorabenteuer zu schicken, oder?

Pierre Leroux: (Lacht): Oh ja, das stimmt! Es war wirklich ein großer Spaß, die Story des Spiels zu verwirklichen. Man kann wunderbar mit den Charakteren spielen. An einer nervenaufreibenden Stelle im Spiel bleibt zum Beispiel der coolste Charakter, Stan, sehr ruhig. Shannon rastet dagegen komplett aus.

sind weniger schwierig – das Spiel ist einfach spontaner und instinktiver! Der Mehrspieler-Modus und das „Die ganze Gruppe muss überleben“-Feature (Anm. d. Red.: Erst wenn alle Mitglieder der Clique gestorben sind, ist das Spiel vorbei) sind natürlich auch noch neue Elemente in diesem Genre.

PLAYZONE: Eure Firma hat bisher noch keine Spiele gemacht. Wo haben eure Teammitglieder Erfahrungen gesammelt?

Pierre Leroux: Für die meisten Mitarbeiter von Hydravision ist *ObsCure* das erste Videospiel mit einer solchen Bedeutung. Wir sind alle mit viel Herzblut bei der Sache und hoffen, dass es den Erfolg haben wird, den es verdient.

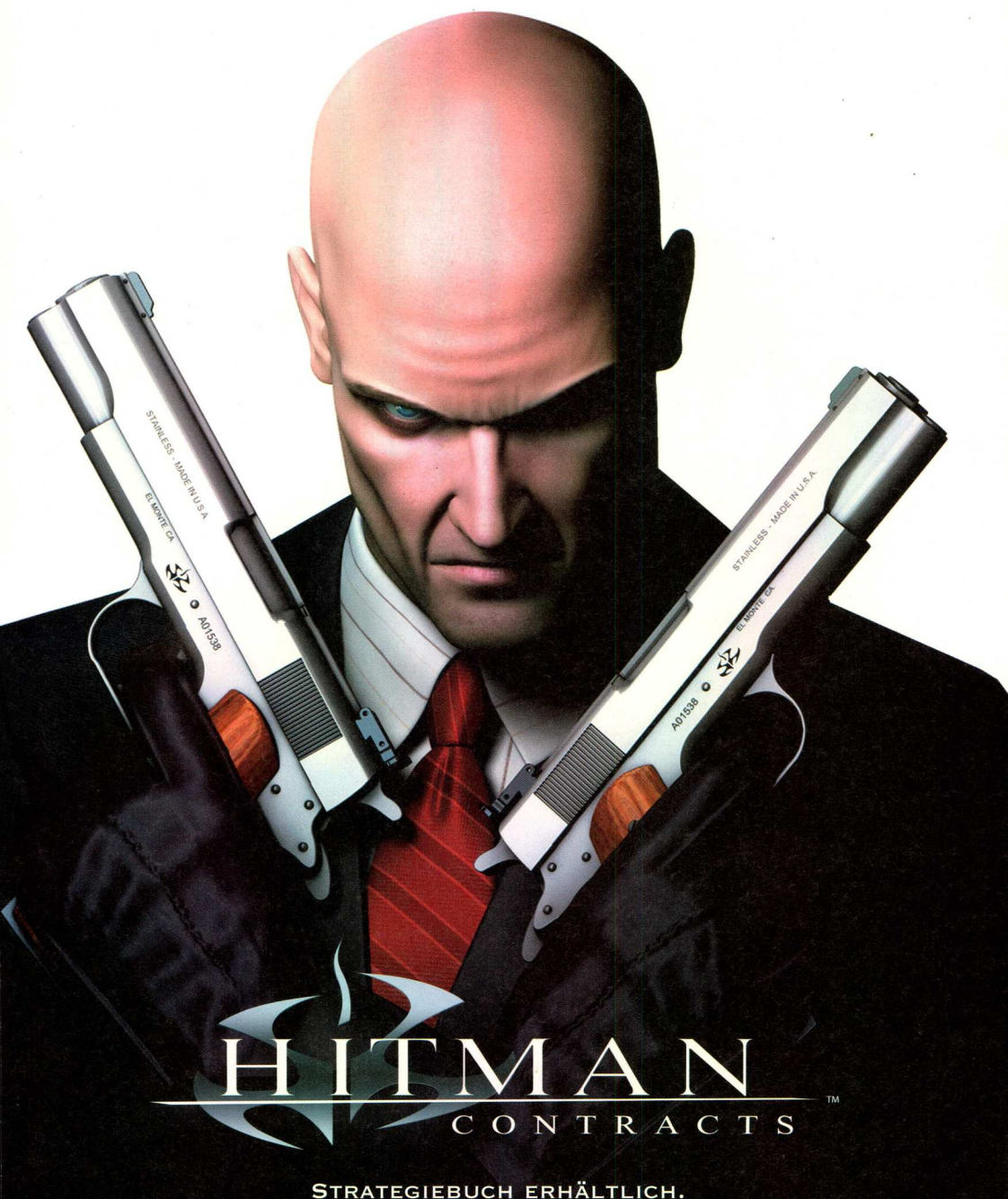
PLAYZONE: Was war die größte Herausforderung beim Programmieren von *ObsCure*?

waren wirklich sehr schwer zu realisieren. Wir haben außerdem viel an der Streaming-Technik gearbeitet. Dadurch konnten wir Ladezeiten realisieren, die ungefähr dreimal kürzer sind als die in *Resident Evil Outbreak*!

PLAYZONE: Gerade bei einem Survival-Horror-Spiel sind die Musik und die Soundeffekte sehr wichtig. Wer ist dafür bei *ObsCure* verantwortlich?

Pierre Leroux: Für die Musik ist Olivier Deriviere, ein junger Komponist, verantwortlich. Er hat zusammen mit dem „Heart of the children of the Paris Opera“-Ensemble eine tolle Arbeit abgeliefert. Der Mix aus Stimmen von jungen Kindern und dem wachsenden Stress während des Abenteuers geben dem Spiel eine einzigartige musikalische Untermalung.

KEINE FRAGEN. KEINE NAMEN.
KEIN BEDAUERN.



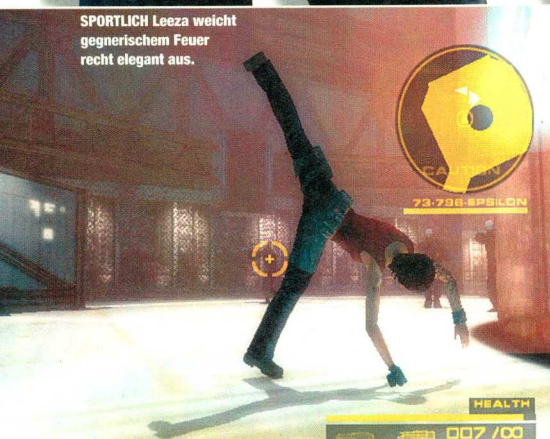
Headhunter Redemption

Alt, grau und cool – Kopfgeldjäger Jack Wade ist zurück und schwer bewaffnet!



Die Welt geht den Bach runter, das beweisen nicht nur TV-Sendungen wie *Big Brother* oder *Fear Factor*. Die Wirtschaft hat schon bessere Zeiten gesehen und politische Stabilität ist kaum noch mehr als eine hübsche Formulierung. Die Storyschreiber von Amuze gehen noch ein Stück weiter. Ihre Welt, in einer nahen Zukunft angesiedelt, ist in zwei Bereiche unterteilt. In Above leben die Reichen

und Schönen in neonbeleuchteten Gebäudekomplexen und genießen das Leben. Below ist die Kehrseite der Medaille. Jeder, der nicht zufällig einen Haufen Kohle geerbt oder an der Börse eine gehörige Portion Glück gehabt hat, prügelt sich dort mit anderen armen Schluckern sogar um eine erledigte Ratte. Eine Welt, die stark an *Demolition Man* mit Sylvester Stallone erinnert. Jack Wade lebt zwar in Above, hat aber schon bessere Zeiten gesehen. Er war einst der beste Kopfgeldjäger der Stadt, deckte eine Verschwörung auf und eroberte zu allem Überfluss auch noch das Herz seiner schönen Klientin. Jetzt ist Jack nicht nur körperlich ziemlich gealtert, auch



SPORTLICH Leeza weicht gegnerischem Feuer recht elegant aus.



EIN-MANN-ARMEE Jack fackelt nicht lange, sondern ballert, was das Zeug hält.



seine Psyche hat einige Schläge verkraften müssen. Er verlor beispielsweise vor einigen Jahren seinen Sohn, der zu nah an einen Aufzugschacht von Below kam und prompt von einem garstigen Wesen nach unten gezogen wurde. Diesen Schlag hat Jack nie so recht verkraftet und widmet sich mittlerweile dem Alkohol mit wesentlich mehr Elan als seinem Job als Kopfgeldjäger. Als ob das alles nicht schon schlimm genug wäre, wird der zynische, alte Mann, während er eine Routineuntersuchung durchführt, von einem weiteren Puzzelstück seiner Vergangenheit eingeholt: Er ertappt Leeza, vor deren Augen er Jahre zuvor gezwungen war, einen Verbrecher zu erschießen, auf frischer Tat beim Datenklau.

SANFT ÜBERARBEITET

Hat man diese Fülle an Informationen im brillant geschnittenen Intro verdaut, stürzt man sich auch schon in die

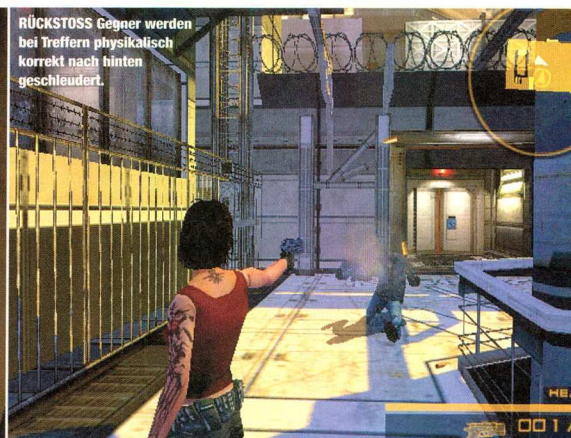
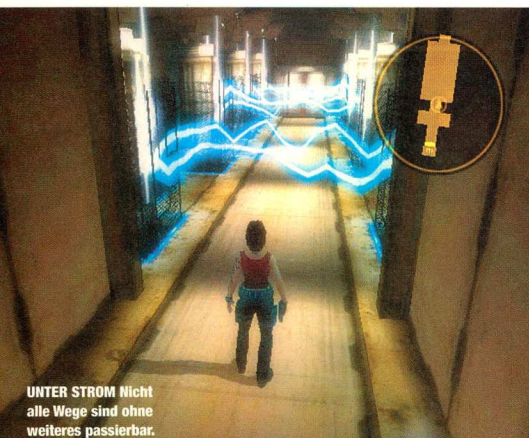
Action. Wer den Vorgänger kennt, fühlt sich sofort heimisch, Steuerung und Spiegegefühl wurden nur sanft überarbeitet. Wichtigste Neuerung ist die frei drehbare Kamera. Zwar versucht das Spiel nach wie vor, das Geschehen immer aus dem günstigsten Blickwinkel einzufangen, bei Bedarf kann nun aber per rechtem Analog-Stick justiert werden. Relativ unverändert blieb das Zielsystem. Man blickt dem jeweiligen Protagonisten über die Schulter, visiert Gegner mit einem Schulterbutton an und feuert mit der X-Taste. Dies geschieht aber jetzt nicht mehr ganz so narrensicher wie in Teil 1. Ein kleiner Punkt innerhalb des Fadenkreuzes simuliert beim Zielen die Bewegung des Arms und so braucht es schon ein wenig Timing und Fingerspitzengefühl, nicht die Umgebung, sondern die Gegner mit

Kugeln einzudecken. Steht man besonders nah an einem Widersacher, holt Leeza zu einem beherzten Tritt aus, während Jack seine Fäuste sprechen lässt. Die direkte Konfrontation ist aber nach wie vor das letzte Mittel der Verteidigung. Nur wer Deckungen geschickt ausnutzt oder sich an Feinde heranschleicht und den Überraschungsmoment nutzt, kommt ohne größere Blessuren aus den Gefechten. Moment, da gab's doch in *Headhunter* seinerzeit noch was anderes – die Motorradfahrten! Diese waren seinerzeit umstritten und hätten heute in gleicher Form wohl niemanden mehr begeistern können. Nach einigen nicht verwirklichten Ideen entschied man sich bei Amuze dazu, den Rennspiel-Part gänzlich fallen zu lassen und sich ganz auf die Action zu Fuß zu konzentrieren. Die sieht solide aus, spielt sich sau-

ber und punktet mit einer düsteren Geschichte und einem abermals hervorragenden Soundtrack. Fans des Vorgängers und Freunde von actionreichen Abenteuern sollten den Titel im Auge behalten.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU HEADHUNTER 2	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Amuze
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.atari.de	
Spieler	Termin
1	24. Juni
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Vielversprechendes Abenteuer mit sinnvollen Neuerungen, dichter Atmosphäre und genialer Musik!“	



„Im Vergleich zum ersten Teil fühlt sich das Spiel viel dynamischer an.“



PHILIP LAWRENCE & JOHN KROKNES

PLAYZONE im Gespräch mit Amuze-Gründer und **Produzent John Kroknes** sowie **Storischreiber Philip Lawrence**.

PLAYZONE: Glauben Sie, dass Jack Wade immer noch ein Charakter ist, der die Massen anspricht?

John Kroknes: Aber ja, unbedingt. Besonders im Hinblick auf die Art und Weise, wie er in *Headhunter: Redemption* gestaltet wurde. Die Geschichte spielt 20 Jahre später und Jack ist anfangs in schlechter Verfassung. Er hat in diesen 20 Jahren einiges durchgemacht.

Philip Lawrence: Jack ist älter, nicht unbedingt weiser, aber auf jeden Fall cooler geworden. Ich bin ziemlich sicher, dass Jack ein Charakter ist, den man gerne spielt. Außerdem gibt es da ja noch Leeza.

PZ: Die Welt von *Headhunter: Redemption* wirkt düsterer und weniger farbenfroh als im ersten Teil. War das Ihre Absicht?

PL: Die Stadt in diesem Spiel ist zweigeteilt. Es gibt Above, wo alles sehr hell und bunt ist, aber eben auch Below. Dort leben Arbeiter, Gefangene und Außen-seiter. Nicht alle Orte in Below sind zwangsläufig dunkel, es gibt auch große, sonnendurchflutete Höhlen und Produktionsstätten. Wir wollten auf jeden Fall mehr Abwechslung in die Umgebungen bringen. Der erste Teil war in einer typischen Stadt an der Westküste angesiedelt. In *Headhunter: Redemption* können wir den Spieler von einer Umgebung in eine völlig andere bringen, ohne es seltsam aussehen zu lassen.

PZ: Das Ende von Teil 1 wirkte ein wenig wie eine Episode von *Resident Evil*. Wird *Redemption* in die gleiche Richtung gehen?

PL: *Headhunter: Redemption* ist im Bezug auf die Story düsterer und wir hoffen, dass wir uns etwas vom Stil eines *Resident Evil* abheben können. Im ersten Teil war das auch mehr so etwas wie eine Hommage.

PZ: Was hat sich in Sachen Gameplay getan?

JK: Die wichtigste Neuerung ist die Kamera. Sie ist nun vollständig justierbar, verhält sich aber dennoch intelligent. Man kann das Spiel auch spielen, ohne den rechten Analog-Stick jemals anzurühren. Wenn man sich an eine Ecke stellt, dann weiß die Kamera, was man vorhat, und schwenkt herum. Das Zielsystem ist ebenfalls geändert. Wir wollten kein typisches automatisches Zielsystem, bei dem die größte Herausforderung darin besteht, die Ziele zu wechseln. Bei einem

JK: Nicht direkt. Es gibt einige Geschichtsrückblicke im Spiel, die aber nicht mehr mit Nachrichtensprechern realisiert wurden. Wir haben uns dazu entschlossen, die News auf eine etwas andere Art und Weise ins Spiel einzubinden. Es gibt immer noch eine Menge News, Werbung und Propaganda, aber die Persönlichkeiten sind nicht mehr im Vordergrund.

PL: Wir finden diese Art der Nachrichten in Teil 1 immer noch gut, aber wir wollten uns nicht wiederholen. Diesmal unterbrechen die News nicht das Spiel, sondern während des Spiels verleihen News-Meldungen, Werbung, Plakate und so weiter eine besondere Atmosphäre. Der kritische Unterton ist nach wie vor enthalten, wir haben nur die Einbindung ins Spiel geändert.

„Der Amnesie-Trick mit Jack war uns zu albern.“

solchen System kann man den Schwierigkeitsgrad nur mit der Anzahl der Gegner bestimmen. Wir haben ein neues System. Man nimmt zwar automatisch Gegner ins Visier, muss dann aber die Bewegung des Arms kompensieren. Es dauert einen Moment, bis man das Ziel fokussiert hat, und wenn man läuft, muss man diese Bewegung ebenfalls kompensieren. Es ist fast schon rhythmusbasiert und verlangt Timing. Im Vergleich zum ersten Teil fühlt sich das Spiel viel dynamischer an.

PZ: *Headhunter* hatte witzige und sozialkritische News-Sendungen. Gibt's die wieder?

PZ: Im ersten Teil musste man ja einige Tests bestehen, um im Spiel weiterzukommen.

JK: Die Welt von *Headhunter* hat in den letzten 20 Jahren einiges durchgemacht. ACN gibt es nicht mehr, Jack ist einer der wenigen noch verbliebenen *Headhunter* und Tests gibt es auch nicht mehr. Am Anfang des Spiels wird Leeza zu Jacks Nachwuchs-*Headhunter*. Der Spieler lernt also mit ihr in den ersten Missionen die Steuerung kennen. Der Amnesie-Trick mit Jack war uns zu albern. Deswegen lernt man mit Leeza die neuen Tricks und Kniffe der Steuerung kennen. Wenn

man dann Jack spielt, ist man bereits damit vertraut.

PZ: Und die Motorrad-Sequenzen sind endgültig passé?

JK: Ursprünglich hatten wir so eine Art Arcade-Rennen zwischendurch geplant, aber es brachte das Spiel nicht wirklich weiter. Es war nicht schlecht, aber wir erinnerten uns an die sehr gemischten Kritiken der Motorrad-Sequenzen im ersten Teil. Also haben wir sie weggelassen.

PZ: Heutzutage hätten die Spieler viel mehr von einer befahrbaren Stadt erwartet, oder?

JK: Klar. Es gibt mittlerweile eine Menge Spiele auf dem Markt, in denen man sich jedes Fahrzeug schnappen kann und unheimlich viel Freiheit besitzt. Das war nie die Absicht der Motorrad-Sequenzen des ersten Teils. Es ging darum, von A nach B zu kommen und etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen.





It's in the game™

ER DARF NICHT SPIELEN DU SPIELST!

PC
CD

PlayStation.2



Euro2004game.ea.com

Euro2004.com



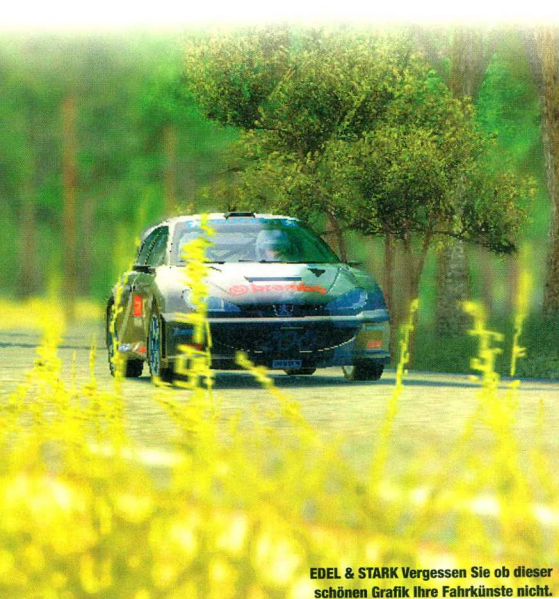
Führe DEIN Land zum Sieg mit UEFA EURO 2004™

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Hergestellt in der EU. UEFA, das offizielle UEFA EURO 2004™-Logo, das offizielle Maskottchen und der UEFA European Football Championship™-Pokal sind unabhnglich geschtzte Marken. Alle Rechte vorbehalten. Spielernamen und -charakteristika werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers "FIFPro", der Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle gesponserten Produkte, Firmenmarken, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer, adidas, die drei Streifen und das adidas-Logo sind eingetragene Marken der adidas-Salomon-Gruppe und werden mit Genehmigung verwendet. "Portugal" ist eine Marke der adidas-Salomon-Gruppe und wird mit Genehmigung verwendet. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Lndern.

Colin McRae

Rally 2005

Nr. 5 lebt – **größerer Umfang** und Online-Modus inbegriffen.



EDEL & STARK Vergessen Sie ob dieser schönen Grafik Ihre Fahrkünste nicht.



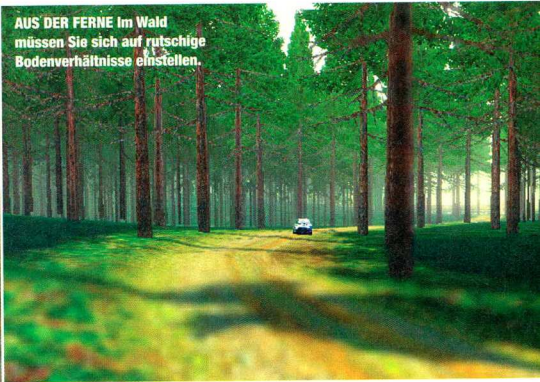
SCHOCKFRÖST Gerade bei Fahrten auf Eis liegen die Nerven des Fahrers blank.

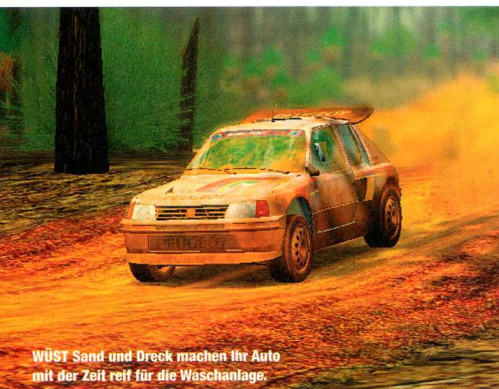
Sobald sie den Namen Colin McRae hören, schlagen die Herzen zahlloser Rennspielers schneller. Bereits vier Mal stand der Rallyeprofi auf der PlayStation mit seinem Namen Pate für adäquat simuliertes Renngeschehen. Nun steht Leistungsprüfung Nummer 5 an der Startlinie. In puncto Umfang lässt *Colin McRae Rally 2005* die Vorgänger gleich um mehrere Autolängen hinter sich – über 300 Wertungsprüfungen sollen Sie mit unterschiedlichen Fahrzeugen absolvieren können, um im Karriere-Modus schließlich König aller Rennfahrer zu werden. Zum Vergleich: In Teil 4 waren es noch acht Rallies, nun stehen insgesamt 23 davon auf dem Rennplan. Je nachdem, wie erfolgreich Sie sind, erweitern Sie die Auswahl Ihrer Fahrzeugklassen. Selbst klassische Wagen mit Vierradantrieb können Sie dann irgendwann steuern.

ONLINE-DUELLE GEGEN MENSCHLICHE GEGNER

Neben dem größeren Umfang bürgt auch der erstmals integrierte Online-Modus dafür, dass Teil 5 mehr als eine aufpolierte Version des Vorgängers wird. Dadurch dürfen Sie nicht nur gegen virtuelle Gegner Rennen fahren, sondern auch online gegen menschliche Kontrahenten antreten. Bis zu acht Spielerinnen und Spieler liefern sich auf diese Weise Wettrennen um die beste Zeit. Ob Sie sich dabei neben fahrerischen Duellen auch Wortgefechte mit anderen Fahrern liefern dürfen, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Sicher aber ist, dass Chauffeure der PS-starken Boliden via Internet und Karriere-Modus nun auch Deutschland als eines von insgesamt neun Rennländern erkunden (siehe Interview) und dabei mitunter auf bekannte Landschaftsdetails stoßen.

AUS DER FERNE Im Wald müssen Sie sich auf rutschige Bodenverhältnisse einstellen.





WÜST Sand und Dreck machen Ihr Auto mit der Zeit reif für die Waschanlage.

SCHÖNER, SCHNELLER, FLOTTERE AUTOS

Selbst Profis unterlaufen Fahrfehler – wenn Sie Ihren wertvollen Rennwagen vor einen Baum setzen, weil Sie beispielsweise die Haarnadelkurve falsch eingeschätzt haben, soll die Grafik-Engine von *Colin McRae Rally 2005* die Folgen nun noch genauer darstellen. Lackkratzer und feine Dellen zeugen von Missgeschicken und ein so genanntes „Benommenheits-Feature“ lässt bei besonders üblen Unfällen kurz Ihr Blickfeld verschwimmen. Vor klangvollen Marken macht das Codemasters-Team beim Demolieren keinen Halt: Unter den über 30 Fahrzeugen sind beispielsweise der New Beetle RSi, der Golf V, der Alfa Romeo GTV Turbodelta und der Peugeot 205 T16 Evo2 zu finden. Diese Boliden dürfen Sie dann auch aus zwei neuen Blickwinkeln

bewundern, die im Vorgänger nicht enthalten waren: Entweder schalten Sie in eine Perspektive, die sich direkt über der Motorhaube befindet, oder Sie verfolgen Ihre Fahrkünste aus einer Rückansicht.

NICO LINDNER

VORSCHAU COLIN MCRAE R. 2005

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	300+ Rennen

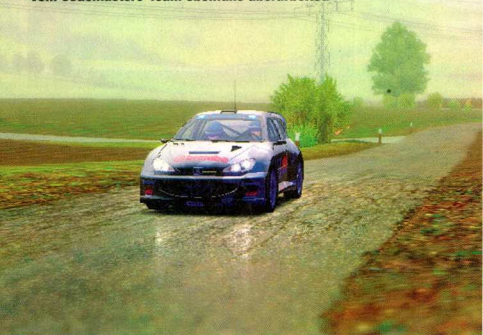
Internet: www.codemasters.de

Spieler 1-8	Termin Herbst 2004
----------------	-----------------------

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Dank neuer Kurse und Fahrzeuge sowie Network-Gaming mit Sicherheit ein würdiger Nachfolger.“

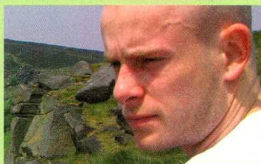
IN DER NAHANSICHT Die Umgebungsgrafiken wurden vom Codemasters-Team ebenfalls überarbeitet.



INTERVIEW CHRIS SOUTHALL, PRODUZENT COLIN MCRAE RALLY 2005

„Alles dreht sich darum, die Uhr und die Bestzeiten der Gegner zu schlagen.“

Colin McRae, Nr. 5 – Produzent Chris Southall lässt sich exklusiv in PLAYZONE in die Karten schauen.



PLAYZONE: Das erste Mal wird auch eine deutsche Strecke mit von der Partie sein. Wo genau wird die sein?

CHRIS SOUTHALL: Die Rennstrecke ist im bayerischen Raum angesiedelt. Sie ist allerdings fiktiv, damit wir sie spielbar und gleichzeitig aufregend machen können. Dafür enthält sie typische Elemente wie den dort vorherrschenden Straßenbelag und andere nette Dinge. Die Jungs aus unserem deutschen Büro waren mit uns eine Woche lang in diesen Regionen auf Tour – dementsprechend bekommt man unter anderem die für Deutschland charakteristischen Stromkästen oder Bäume zu sehen.

PLAYZONE: Über PlayStation Network Gaming können acht Fahrer gegeneinander antreten. Können sie sich dabei auch in die Quere kommen?

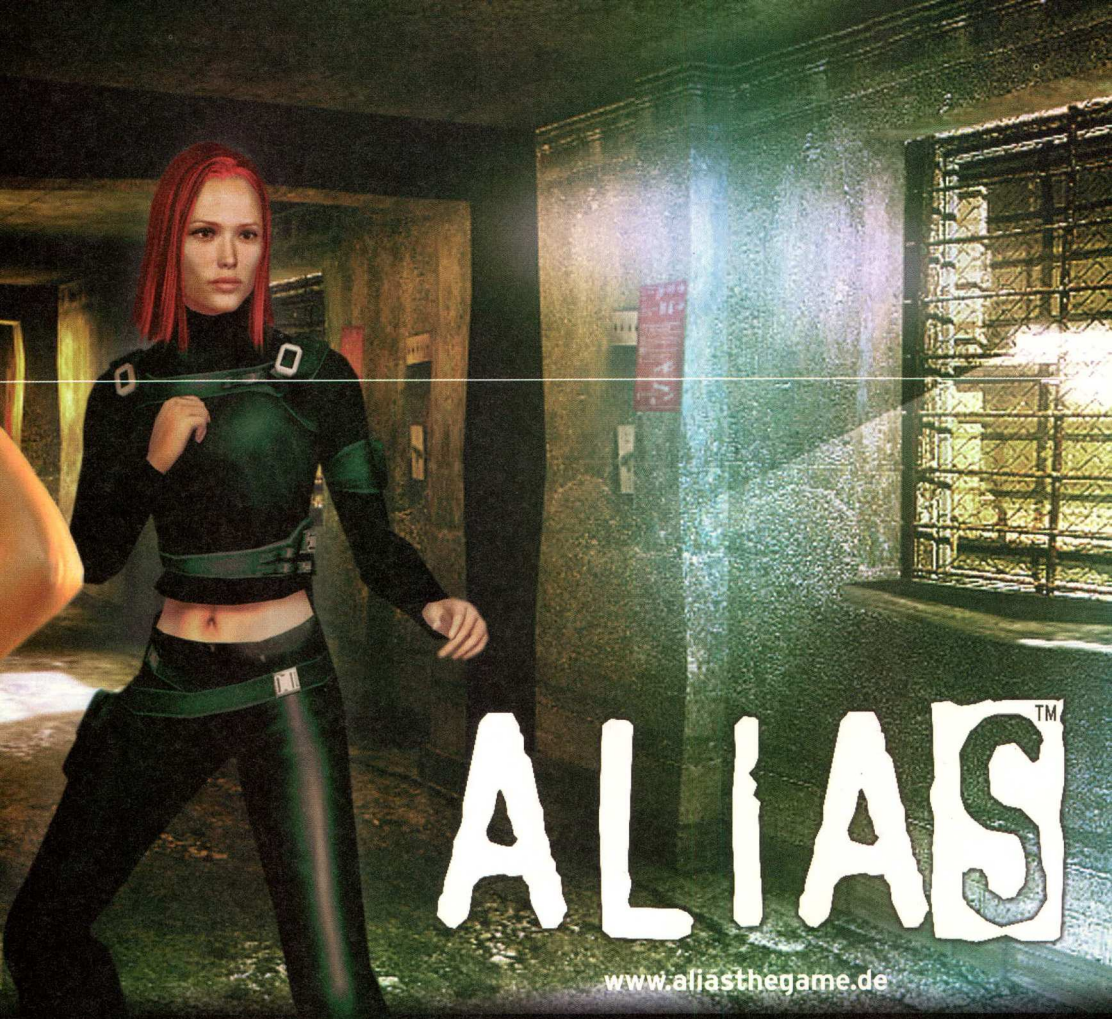
CHRIS SOUTHALL: Nein, deine Gegner erscheinen lediglich als Ghost-Wagen. Alles dreht sich darum, die Uhr und die Bestzeiten der Gegner zu schlagen. *Colin McRae Rally 2005* ist immer noch ein realistisches Rallyspiel!

PLAYZONE: Plant ihr, Elemente wie Siegeszenen, Champagnerduschen oder Ähnliches einzubauen, damit die Präsentation mehr wie im Fernsehen rüberkommt?

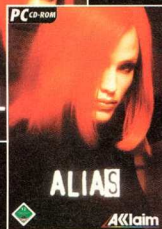
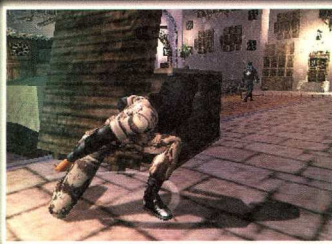
CHRIS SOUTHALL: In *Colin McRae 3* haben wir etwas Ähnliches ausprobiert – so gut kam es dann aber doch nicht an. Wir konzentrieren uns auf animierte Zuschauer, detailliertere Umgebungen und Umwelteinflüsse. Außerdem haben wir ein verbessertes Replay-System, das dann wirklich wie TV-Action aussieht. Die neue Motorhauben-Kamera und eine verbesserte Verfolgerkamera vermitteln ein rasantes Geschwindigkeitsgefühl. Und schließlich wurden noch die Schadensdarstellung für jedes Auto und Teile der Umgebung verbessert. Wenn man zum Beispiel gegen einen Baum schleudert, wackelt dieser und Laub regnet herab.

DETAILVERLIEBT Beachten Sie Elemente wie das Seitenfenster.





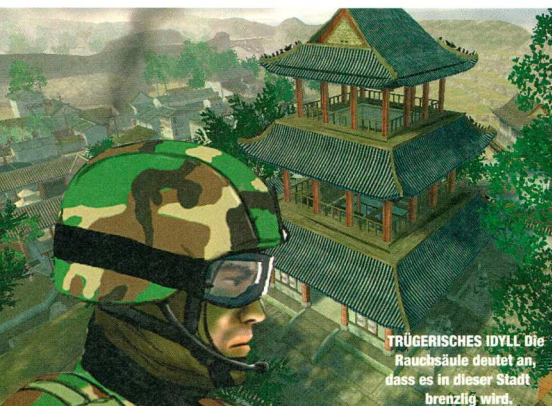
www.aliasthegame.de



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!





TRÜGERISCHES IDYLL Die Rauchsäule deutet an, dass es in dieser Stadt brennend wird.



KRISENREGION Hinter der Hausmauer geraten Sie in das Schussfeld feindlicher Kräfte.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Ubisoft verspricht, Sie mit Ghost Recon 2 in **das absolute Kriegschao**s zu stürzen.

Zunächst erwartet *Ghost Recon*-Veteranen das gewohnte Bild: Nach einem umfangreichen Briefing und zackigen Fanfaren werden die Alpha- und Bravo-Teams hinter den feindlichen Linien abgesetzt. Ihre Scharfschützen, Kanoniere und Infanteristen, von denen Sie jeweils eine Figur direkt aus der Ego-Perspektive steuern, knipsen Wachen aus, robbn sich an das Operationsziel heran und verschwinden hernach wieder so lautlos, wie sie gekommen sind. Doch gerade diesen Rhythmus haben die Entwickler von *Red Storm* für den Nachfolger geschickt aufgebrochen: In *Ghost Recon 2* ändern sich die Rahmenbedingungen Ihres Einsatzes im Minutentakt. Verrat und Chaos beherrschen die Krisenregion, der Feind führt uner-

wartet frische Kräfte nach und aus dem präzisen Taktieren im Hinterland erwachsen ausführliche Feuergefechte, in denen nur Reaktion und Intuition das Überleben sichern.

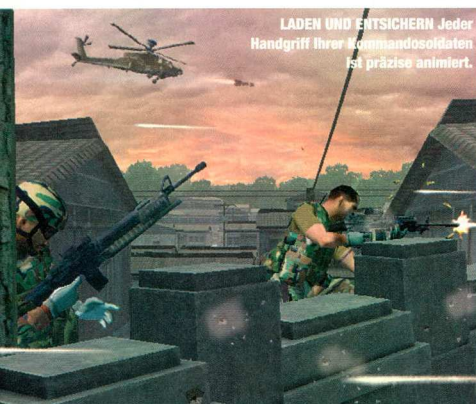
MISSION ERFÜLLT?

Obwohl der Hersteller Ubisoft detaillierte Einsatzunterlagen noch unter Verschluss hält, verdeutlichen die ersten Screenshots, dass *Ghost Recon 2* im asiatischen Raum stattfinden wird. Zwischen Pagoden und Tempelplätzen erteilen Sie Ihren computergesteuerten Kamerasaden über ein verbessertes Interface die Anweisung, Sie zu decken, ein Sperrfeuer zu eröffnen oder eine Position zu sichern. Doch meist bricht die Hölle über Sie herein, noch bevor Sie einen Konvoi aufgespüren, eine Kontaktperson sprechen oder eine Lagerhalle wegsprengen können: Feindliche Panzerwagen

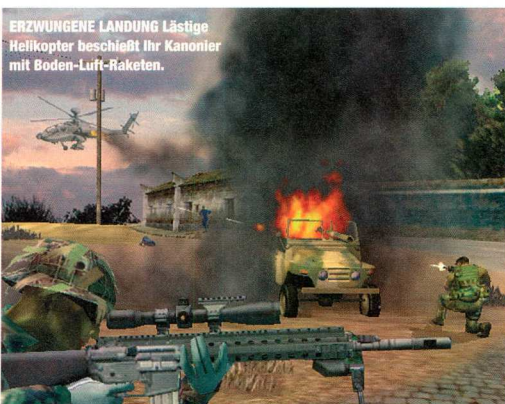
rollen durch die Straßen, raketenbestückte Helikopter kreisen über Ihrem Team und mit dem Schreien der Alarmsirenen betritt eine Übermacht grimmiger Fußtruppen den Schauplatz. Um auch in derartiger Bedrängnis noch das Operationsziel erreichen zu können, brauchen Sie einen frischen Ansatz und die neuen Optionen von *Ghost Recon 2*. Per Funk dürfen Sie Infanterieeinheiten zu Hilfe rufen oder einen deftigen Luftangriff auf die feindlichen Positionen anordnen.

NEU UND ALT

Da die teils nüchterne Grafik des Vorgängers den Action-Ruck von *Ghost Recon 2* nicht mitmachen kann, haben die Entwickler von *Red Storm* erhebliche Verbesserungen vorgenommen. Eine höhere Polygonzahl und eine erweiterte Levelgeometrie erlauben die Darstellung ganzer



LADEN UND ENTSICHERN Jeder Handgriff Ihrer Kommandosoldaten ist präzise animiert.



ERZWUNGENE LANDING Lästige Helikopter beschießt Ihr Kanonier mit Boden-Luft-Raketen.

Städte. Der Einsatz der Havoc-2-Physik-Engine ermöglicht es, Teile dieser Städte bis auf die Grundmauern einstürzen zu lassen: Panzer rasen in Gebäudewände, abstürzende Helikopter reißen komplette Häuserfronten mit sich und wenn ein Munitionsdepot getroffen wird, findet sich Ihr Trupp in einem Flammenmeer wieder. Zudem sorgen höherwertige Texturen und Spezialeffekte dafür, dass auch andauernde Nachtgefechte oder erbitterte Häuserkämpfe ansprechend und übersichtlich bleiben.

Beibehalten wird hingegen die grandiose Authentizität, die schon den Vorgänger auszeichnete: Denn in *Ghost Recon 2* findet sich nur Militärgerät, das auch in realen Arsenalen lagert. Und noch im Laufe dieses Jahres können Taktiker und Actionfreunde gleichermaßen den Umgang damit auf der PlayStation 2 üben.

FLORIAN BRICH



TÖDLICHE ENGE Sie sind in einen Hinterhalt geraten und müssen den Gegenangriff koordinieren.

INFO IHRE TEAMS

Einer für alle, alle für einen!

Nur wer die Stärken und Schwächen der oben gezeigten Soldatentypen genau kennt, kann den Auftrag erfüllen und zum *Ghost Recon 2*-Helden werden. Wenn beispielsweise Ihr Scharfschütze auf vorgeschobenem Posten von feindlichen Jeeps und Panzern eingeklinkt wird, sollte der Grenadier mit seinem Granatwerfer für Entlastung sorgen. Der Infanterist ist vielfältig einsetzbar. Er gibt Feuerschutz, besteht im Nahkampf und bleibt mit dem Hauptquartier in Verbindung.



DAS GEHIRN Der Infanterist kann unterschiedliche Aufgaben bewältigen.



RUHIGE HAND Auf seine Art meistert der Scharfschütze gefährliche Situationen aus der Distanz.



DER SCHUTZENGEL Ihr Grenadier kann sogar Helikopter vom Himmel klatschen.

VORSCHAU GHOST RECON 2

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Red Storm
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1 Termin Ende 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Dank grafischer und spielerischer Verbesserungen wird *Ghost Recon 2* viele Freiwillige rekrutieren können.“

Mashed



UNERWARTET

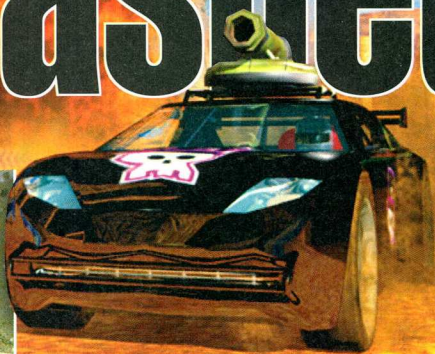
Wir kämpfen neben glatter Fahrbahn auch noch mit Hindernissen.



ERWISCHT! Diesem Gegner machen wir einen Strich durch die Rechnung.



RASANT Mit solch flotten Flitzern fällt das Siegen leicht.



Klein, aber oho! Hinter der schlichten Optik versteckt sich massiver Rennspielspaß.

Bevor wir *Mashed* eigenhändig spielten, wussten wir nicht so recht, was wir von diesem Spiel halten sollten. Als eine Art *Micro Machines* angekündigt, sahen die ersten Screenshots reichlich düster aus. Dann aber kam Publisher Empire Interactive mit einer Probeversion vorbei. Und wir stellten fest: Wer auch nur annähernd *Funracer* mag, kommt an diesem Spiel nicht vorbei! Abgesehen von der durchschnittlichen Optik bietet *Mashed* nämlich reichlich Spielfreude. Das Spielziel lässt sich auf Folgendes beschränken: Fahren Sie Ihren Gegnern so schnell davon, dass diese aus dem Bildschirm verschwinden. Sobald das nämlich passiert, explodieren Ihre Kontrahenten und sind aus dem Rennen. Moment, nicht ganz: Wer vorzeitig den Abgang macht, darf sich mithilfe von Raketen an den Widersachern rächen. Über den linken Analogstick steuern Sie dann ein Fadenkreuz über den Zurückgebliebenen Ihrer Wahl. Haben Sie es

geschafft, die Zielhilfe lange genug über einem Auto zu halten, düst Ihre Rakete los – und wer sich durch seine rüpelhafte Fahrweise gleich mehrere Feinde macht, muss unter Umständen auch mit mehreren Geschossen fertig werden.

DER ERFOLG LIEGT AUF DER STRASSE

Um vorne mitzumischen, sollten Sie neben Gegnern auf herumliegende Extras achten. Durch diese rüsten Sie Ihren Flitzer kurzfristig mit Raketen, Granatwerfer oder auch Öltepich aus, insgesamt werden Sie neun unterschiedliche Waffen einsammeln können. Große Extras sind aber nicht alles. Mit der Zeit lernen Sie auch Abkürzungen zu schätzen, dank der Sie wertvolle Sekunden herauschlagen. Außer Gegenverkehr und Hindernissen machen Ihnen auf den insgesamt 13 Strecken zusätzlich widrige Witterbedingungen einen Strich durch die Rechnung. Zu den heimtückischsten während Ihrer Hatz durch Wälder, Wüsten und Wiesen gehören sicherlich die

vereisten Abschnitte. Schnell werden hier einfache Ausweichmanöver zu unterhaltenden Schlitterorgien, die mitunter mehrere Fahrer das virtuelle Dasein kosten. Anders wie auf dem Großteil der Screenshots zu sehen, verfolgen Sie solche kuriosen Ereignisse immer aus der Vogelperspektive. Erst nach Rennende zeigen Wiederholungen noch einmal die cools-ten Rennszenen.

ANFANGS FRUSTIG, SCHNELL ABER LUSTIG

Bei unseren ersten Partien flogen die Miniwagen durch die direkte Steuerung noch rasch von der Fahrbahn, das schnelle Spielprinzip sorgte für zusätzlichen Stress. Von Minute zu Minute gewöhnten wir uns aber besser an die Steuerung der kleinen Flitzer und bauten die Spieldauer damit aus. Um zu üben, ist der Einzelspielermodus sehr gut geeignet. Hier können Sie die unterschiedlichen Strecken kennen lernen und sich einblauen, an welchen Stellen Sie besonders auf die Umgebung achten sollten. *Mashed* setzt aber zu 99 % auf Mehrspieler-Aktion mit bis zu vier Teilnehmern, die an Modi wie „Capture the Flag“ oder auch einer Art Staffellauf ihre Freude haben. Mit ein Grund für den hohen Suchtfaktor solcher Rennen dürfte sein, dass hinter diesem Titel jenes Team steht, welches bereits das zu Anfang erwähnte *Micro Machines* entwickelte – und das sorgte Anfang 2003 mit ähnlich unscheinbaren Boliden für wahres Rennfieberei.

NICO LINDNER

VORSCHAU MASHED

Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Supersonic Software
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	13 Strecken

Internet: www.empireinteractive.de

Spieler 1-4	Termin Juni
----------------	----------------

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Mashed ruft mit Sicherheit die Drogenfahndung auf den Plan – so süchtig macht das simple Spielprinzip.“



KOMPROMISS
Stilverlust kontra Extrawaffe.

Schnüre die Stiefel eines SEALs-TEAMS in SOCOM II: U.S. NAVY SEALs und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy SEALs entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.



Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.



Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

SOCOM II
U.S. NAVY SEALs

FUN. ANYONE?
PlayStation 2



www.playstation.de www.socom2-game.com

„D“ und „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „S“ is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. „PlayStation Net“ is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. „PS2“ is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Gewinnspiel

Gemeinsam mit Take 2 lassen wir Sie strahlen! In unserem Gewinnspiel zu *Fallout: Brotherhood of Steel* können Sie unter anderem einen TFT-Monitor für Ihre PS2 gewinnen. Zusätzlich sponserte uns Take 2 weiteres PS2-Zubehör aus der Joytech-Serie und Exemplare von *Brotherhood of Steel*. Gesamtwert aller Preise: über 1.000 Euro! Folgende Frage müssen Sie aber richtig beantworten:

Wie heißt der Ghul aus *Fallout: Brotherhood of Steel*?

- A) Cain
- B) Karl Moik
- C) Heino

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 25“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 25 C) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81 114 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72 444, sfr 0,70/SMS | A: 0900 101 010, € 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 Lösungsbuchstaben an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 25,
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 der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 1. Juni 2004.



Hier die Gewinne im Einzelnen:

1. Preis:

PS2 TFT-Monitor, AV Control Center, Wireless Advanced Controller, Ultimate Cable Pack, 16 MB Memory Station und *Fallout: Brotherhood of Steel*

2. Preis:

AV Control Center, Wireless Advanced Controller, Ultimate Cable Pack, 16 MB Memory Station und *Fallout: Brotherhood of Steel*

3.-5. Preis:

Wireless Advanced Controller, 16 MB Memory Station und *Fallout: Brotherhood of Steel*

6.-10. Preis:

Fallout: Brotherhood of Steel



Joytech PS2 TFT-Monitor



Fallout: Brotherhood of Steel

16 MB Memory Station

Joytech Wireless Advanced Controller



Joytech AV Control Center



CHAMPIONS of NORRATH



ES IST EINE SACHE, EIN GROSSES SCHWERT ZU BESITZEN,
ABER EINE ANDERE, ES RICHTIG ZU BENUTZEN.



Teamplay mit bis zu 4 Spielern online
oder offline mit dem Multitap.



Über 50 Areale mit
45 Leveln Nonstop-Action.



Zufallsgenerierte Dungeons machen jedes
Spiel zu einem echten neuen Abenteuer!



Bahnen Sie sich einen Weg durch das Reich von EverQuest und werden Sie in diesem
Hack 'n' Slay-Abenteuer Meister Ihrer Waffen und Zauber im Kampf gegen das Böse.
Stellen Sie sich abscheulichen Kreaturen und lösen Sie packende Quests.



PLAYZONE: 90%

Ein fantastischer Spielerlebnis:
Umfangreicher, vielseitiger
und schöner als die
Action-RPG-Konkurrenz!



UBISOFT



PlayStation 2

snowblind
studios

www.championsofnorrath.com





DIE ZUKUNFT DER

„Gigantisches Actionspektakel
mit riesigen Kampfrobootern.“

OPM2 4/04

„Knalliger Shooter mit beeindruckender
Fernsicht und bombastischer Action ...“

Playzone 4/04



WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS



ACTION-SHOOTER

Bestell dir die
GRATIS
DEMO
auf
www.atari.de
(solange Vorrat reicht)

„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.“

Maniac 4/04

„Halo auf der PS2“

Gamesurf.de März 04

„Bombast-Action der besten Sorte.“

OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04



PlayStation 2



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		MONAT	
1	8	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	11
2	1	Grand Theft Auto San Andreas	5
3	6	Driv3r	13
4	9	Resident Evil: Outbreak	11
5	5	Silent Hill 4: The Room	3
6	WE	Final Fantasy XII	2
7	WE	Gran Turismo 4	9
8	10	Onimusha 3	8
9	9	Hitman: Contracts	3
10	4	Killzone	5

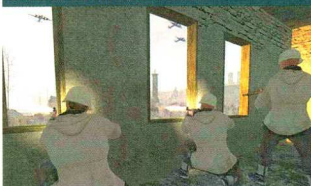
Wenig Bewegung war im letzten Monat bei den Most-Wanted-Charts zu verzeichnen. Selbst die beiden „Neulinge“ sind lediglich Wiedereinsteiger. Wird wirklich Zeit, dass die Hersteller auf der E3 im Mai einige richtige Neuheiten vorstellen!

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



Für den Herbst hat Activision einen konsolenexklusiven Ableger von Call of Duty in der Mache, an dem viele ehemalige Entwickler von MoH: Frontline arbeiten.

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

COLIN MCRAE RALLY 2005



Rallye-Altkaiser Colin McRae kehrt im Herbst auf die PlayStation 2 zurück – erste Bilder und Infos finden Sie in unserem Vorschau-Bericht auf den Seiten 32 und 33.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **Herbst**
Genre: **Rennspiel**

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 „PZ2 Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ2 20“, wenn Metal Gear Solid 2 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 06“ und wählen Sie somit GTA San Andreas zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 72444, sfr 0,70/SMS

A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 651, € 0,41/Min.

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 1. Juni 2004.

MOST WANTED

- 01 Colin McRae Rally 2005
- 02 Driv3r
- 03 Final Fantasy XI
- 04 Final Fantasy XII
- 05 Firefighter: FD 18
- 06 Gran Turismo 4
- 07 Grand Theft Auto San Andreas
- 08 Headhunter: Redemption
- 09 Killzone
- 10 Kingdom Hearts 2
- 11 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 12 Onimusha 3
- 13 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- 14 Red Dead Revolver
- 15 Resident Evil: Outbreak
- 16 Silent Hill 4: The Room
- 17 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 19 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 20 The Getaway 2

LESER-CHARTS

- 01 Akte X: Resist or Serve
- 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: D. Rückkehr d. Königs
- 14 Hitman: Contracts
- 15 James Bond: Alles oder nichts
- 16 Legacy of Kain: Defiance
- 17 Max Payne II
- 18 Medal of Honor: Frontline
- 19 Metal Gear Solid 2
- 20 Need for Speed: Underground
- 21 Prince of Persia
- 22 Pro Evolution Soccer 3
- 23 Silent Hill 3
- 24 SOCOM – U.S. Navy SEALs
- 25 Soul Calibur II
- 26 Splinter Cell
- 27 Transformice
- 28 True Crime: Streets of L.A.
- 29 Way of the Samurai 2
- 30 XIII

DRIV3R



Im Juni soll das dritte Driv3r-Spiel auf den Markt kommen. Wir haben die Gelegenheit genutzt und bieten Ihnen in Form des 28-seitigen Sonderhefts, das dieser PLAYZONE beiliegt, eine umfangreiche Vorschau auf diesen Hitkandidaten, bei der (fast) keine Fragen offen bleiben. Hoffentlich kommt bald die Testversion!

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

GTA SAN ANDREAS
MOST WANTED
2. PLATZ
grand theft auto
San Andreas

Wird Rockstar Games auf der E3 bereits das neue GTA-Spiel der Öffentlichkeit präsentieren oder hält man sich, wie im Falle von Vice City, noch bedeckt? Wir sind gespannt!

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

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
DUNLOP DUNLOP DUNLOP DUNLOP


Gran Turismo 4 Prologue wird bei uns mit einer Extra-Disc ausgeliefert, auf der sich ein Making-of zum „richtigen“ Gran Turismo 4 befindet. Der Preis wird € 39,99 betragen.

Hersteller: **Sony**
 Termin: **27. Mai**
 Genre: **Rennspiel**

GRAN TURISMO 4
MOST WANTED
7. PLATZ


Das musste ja kommen: Nach der Verschiebung auf Herbst nennt Sony nun als neuen Termin das vierte Quartal – das klingt nach einem Weihnachtsrelease!

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

HEADHUNTER: REDEMPTION


Endlich Neues zum Headhunter-Nachfolger! Maik war bei den Entwicklern Amuze in Stockholm zu Besuch. Lesen Sie seinen Bericht auf den Seiten 28 bis 30!

Hersteller: **Sega**
 Termin: **24. Juni**
 Genre: **Action-Adventure**

JAK 3


Auf unserer aktuellen DVD finden Sie nicht nur das komplette Intro, sondern auch einen umfangreichen Trailer zum dritten und angeblich letzten Spiel der Jak-Serie.

Hersteller: **Sony**
 Termin: **Herbst**
 Genre: **Action/Jump & Run**

KILLZONE
MOST WANTED
10. PLATZ


Auch zu Killzone hat uns neues Videomaterial erreicht. Fans der Ego-Shooter-Hoffnung sollten also am besten gleich mal die brandneue PLAYZONE-DVD einlegen!

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

MASHED

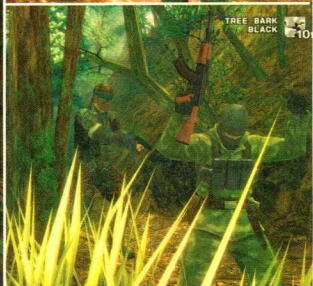
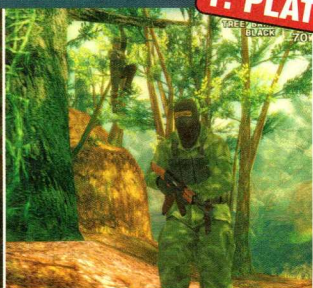
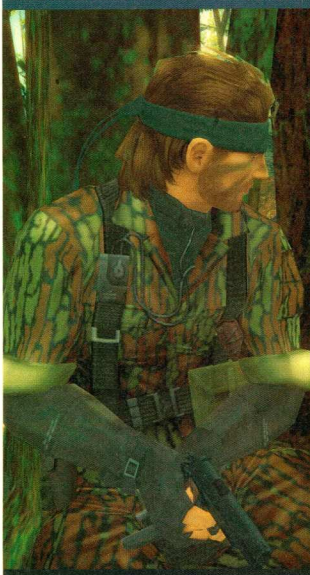

Auf den Seiten 38 und 39 finden Sie eine Vorschau auf diesen Geheimtipp, der sich spielerisch deutlich bei Codemasters' MicroMachines-Reihe bedient.

Hersteller: **Empire**
 Termin: **Juni**
 Genre: **Rennspiel**

MERCENARIES


Endlich mal wieder ein Lucas-Arts-Spiel ohne „Star Wars“ im Titel! Mit dem ambitionierten Mercenaries hat die Firma einen Action-Geheimtipp in der Mache.

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

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
MOST WANTED
1. PLATZ


Nach wie vor ist unklar, ob Metal Gear Solid 3: Snake Eater in Deutschland noch in diesem Jahr erscheint oder ob's erst im Frühjahr nächsten Jahres auf den Markt kommt. Sicher ist momentan nur, dass das Spiel „vor Ende März 2005“ in den Läden stehen soll. Auf unserer DVD finden Sie übrigens neues Videomaterial.

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

ONIMUSHA 3

MOST WANTED
8. PLATZ

Das geht schnell: Capcom hat die Deutschland-Veröffentlichung von *Onimusha 3* überraschenderweise von Ende August auf den 9. Juli vorgezogen!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **9. Juli**
Genre: **Action-Adventure**

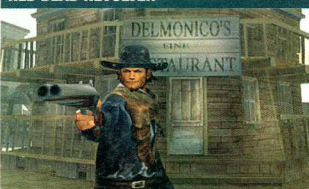
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Psi-Ops soll als einer der ersten Titel helfen, den Ruf von Midway langfristig deutlich zu verbessern. Wir erwarten einiges von diesem spielerisch ausgefeilten Actionspiel!

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

RED DEAD REVOLVER



Eigentlich hätten wir in diesem Heft *Red Dead Revolver* testen sollen, doch dann wurde das Spiel wieder um vier Wochen verschoben. Vielleicht nächstes Mal?

Hersteller: **Rockstar Games/Take 2**
Termin: **27. Mai**
Genre: **Action**

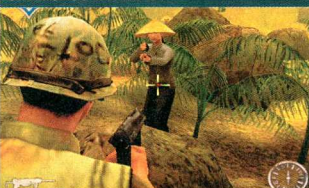
RESIDENT EVIL: OUTBREAK

MOST WANTED
4. PLATZ

Obwohl bei der europäischen Version der wichtige Online-Modus der NTSC-Fassungen fehlt, ist Capcom von dem Erfolg von *Resident Evil: Outbreak* überzeugt. Die hohe Platzierung in den Most-Wanted-Charts scheint diese Hoffnung zu bestätigen. Wir sind mal gespannt, ob's bei der PAL-Version exklusive Extra-Features gibt.

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

SHELLSHOCK: NAM '67



Noch bevor im September *Killzone* (bei Sony) erscheint, bringt Eidos mit *ShellShock* ein anderes Spiel der Entwickler-Hoffnung Guerrilla heraus. Mehr auf den Seiten 18 bis 22!

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

SILENT HILL 4: THE ROOM

MOST WANTED
5. PLATZ

Trotz gelegentlicher Ausflüge aus der Ego-Perspektive wird auch das vierte *Silent Hill* letztendlich ein typischer Vertreter von Konamis beliebter Gruselspiel-Serie.

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

SPIDER-MAN 2



Für die nächste Ausgabe haben wir einen größeren Vorschau-Bericht zum neuen Spidey-Abenteuer geplant, erscheinen soll das Spiel schon im Juli!

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

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Ubisoft hält sich offiziell weiterhin bedeckt, was den Veröffentlichungstermin der PS2-Version angeht. Wir gehen nach wie vor davon aus, dass es im Juni so weit ist.

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

X-MEN LEGENDS



Angeblick ist das neue *X-Men*-Spiel eine Art „*Baldur's Gate: Dark Alliance* mit Superhelden“. Da sind wir ja mal gespannt! Mehr dazu in der nächsten PLAYZONE.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Beat 'em Up**

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

Alias
Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%

Acclaim gelang eine durchaus gelungene Umsetzung der TV-Serie.

Dragon's Lair 3D
Genre: Jump & Run
Wertung: 52%

Ganz so veraltet wie das Original ist diese Neuauflage nicht. Aber fast.

Fallout: Brotherhood ...
Genre: Action-Rollenspiel
Wertung: 86%

... of Steel. Besser spät als nie: Der Rollenspiel-Knaller ist jetzt erhältlich!

Fight Night 2004
Genre: Boxen
Wertung: 85%

Na endlich: Nach einer Gameplay-Überarbeitung landet EA den K.O.

Fire Fighter F.D. 18
Genre: Action
Wertung: 71%

Ein Actionspiel der besonderen Art: Hier kämpfen Sie gegen Feuer!

Football Fusion
Genre: Fußball
Wertung: 86% / 77%

Der Doppelpack aus FIFA Football 2004 und Fußball Manager 2004. Zum Preis von 1,5 Spielen erhalten Sie hier zwei.

Goblin Commander
Genre: Strategie
Wertung: 78%

Echtzeit-Strategie auf die Konsole angepasst – gar nicht schlecht!

Hitman: Contracts
Genre: Action
Wertung: 87%

Lesen Sie mehr zu diesem Spiel in unserem Test des Monats ab Seite 54.

Pool Paradise
Genre: Pool
Wertung: 72%

Der Pool-Geheimtipp von Almeister Archer Maclean (Kurztest auf Seite 53)

Project Zero II: ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 83%

... Crimson Butterfly. Der zweite Teil von Tecmo's Gruselreihe. Test ab S. 64.

R: Racing
Genre: Rennspiel
Wertung: 70%

Mittelprächtiges Rennspiel der ehemaligen Racing-Könige von Namco

Rise to Honor
Genre: Action
Wertung: 71%

Im Detail unausgereifte Prügelei mit Kinostar Jet Li in der „Hauptrolle“

Serious Sam: ...
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 74%

... Next Encounter. Low-Budget-Spiel mit Online-Modus, mehr auf S. 52!

Seven Samurai
Genre: Action
Wertung: – %

Vertrieb Atari wollte uns vorab keine Testversion zur Verfügung stellen.

Space Invaders ...
Genre: Shoot 'em Up
Wertung: 55%

... Anniversary. Das alttümliche Gameplay ist nur was für Nostalgieker.

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

... Shattered Universe. Uns erreichte trotz Verschiebung keine PAL-Version.

Tennage Mutant ...
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 66%

... Ninja Turtles. Prügelei rund um die Kampfkroten, wird ziemlich schnell öde.

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

Was Gutes von Microids? Dieser Shooter war letzten Monat eine Überraschung!

MAI

Akte X: Resist or Serve 21. Mai
Mulder und Scully ermitteln wieder – Test ab Seite 72!

Cy Girls 7. Mai
Konamis kämpferisches Duo enttäuscht (ab S. 88).

Deadly Skies III 14. Mai
Konkurrenz für Namos Ace Combat (Seite 52)

Drakengard 21. Mai
Action-Spiel von Square Enix – mehr dazu ab S. 90!

Gran Turismo 4 Prologue 26. Mai
Leider erreichte uns die Testversion nicht rechtzeitig.

Hyper Street Fighter II 28. Mai
Sammlung aller SF II-Episoden zum Sonderpreis

Knights of the Temple 27. Mai
TDKs Ritter-Abenteuer testen wir im nächsten Heft.

Red Dead Revolver 28. Mai
Leider wurde Red Dead Revolver wieder verschoben.

Riding Spirits II 21. Mai
In der Testübersicht finden Sie einen Kurztast (S. 53).

Showdown: Legends of Wrestling 3. Ende Mai
Ob der dritte Teil überzeugt? Wir sind skeptisch.

Smash Court Tennis Pro Tournament 2 26. Mai
Der Nachfolger von Namos ordentlichem Tennisspiel

Syberia 2 27. Mai
Leider kam die Testversion nicht rechtzeitig an.

The Suffering Ende Mai
Nun doch: The Suffering kommt nach Deutschland!

Transformers 6. Mai
Ab S. 68 finden Sie den Test zu diesem Geheimtipp.

UEFA Euro 2004 7. Mai
Das Spiel zur Fußball-EM, Test ab Seite 80

Van Helsing 14. Mai
Ab Seite 60 finden Sie unseren Test samt Interview.

Way of the Samurai 2 21. Mai
Nicht ganz perfekt, aber unterhaltsam – siehe S. 76

JUNI

...hack/Mutation (Part 2) 17. Juni

A-Train 6 4. Juni

Athens 2004 30. Juni

Boxing Champions 4. Juni

Centre Court: Hard Hitter 2 4. Juni

Champions of Norrath 24. Juni

Combat Elite: WWII Paratr. Ende Juni

Driv3r Juni

Formel Eins 2004 Juni

Harry Potter u. d. G. v. Askaban 4. Juni

Headhunter: Redemption 24. Juni

Malice 4. Juni

Mashed Juni

MTV Music Generator 3 25. Juni

Obscure 17. Juni

Onimusha Blade Warriors 4. Juni

Powerdrome 4. Juni

Risiko: Die Weltherrschaft 10. Juni

Runaway Ende Juni

Shellshock: Nam '67 Ende Juni

Shrek 2 Mitte Juni

SingStar 9. Juni

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 2. Quartal

Syphon Filter: The Omega Strain 2. Quartal

World Championship Pool 29. Juni

2004

100 Bullets 4. Quartal

Adiboo & die Jagd ... 3. Quartal

Area 51 4. Quartal

Battlefield: Modern Combat September

Brothers in Arms Ende 2004

Burnout 3 September

Call of Duty: Finest Hour Herbst

Cold Winter 4. Quartal

Colin McRae Rally 2005 Herbst

Conflict: Vietnam September

Crimson Tears Juli

Fahrenheit 4. Quartal

Far Cry Instincts 2004

Fight Club 4. Quartal

Fiat Out Herbst

Ghostmaster 2004

Ghost Recon 2 4. Quartal

Gradius V 3. Quartal

Gran Turismo 4 4. Quartal

GTA: San Andreas 22. Oktober

Indycar Series 2005 Sommer

Jak 3 Herbst

Juiced 4. Quartal

Karaoke Stage 2004

Killer 7 Ende 2004

Killzone September

Kookabunga September

Leisure Suit Larry 3. Quartal

McFarlane's Evil Prophecy 2004

Mercenaries 4. Quartal

Metal Gear Solid 3: Snake Eater 2004

Monster Hunter 1. Quartal 2005

Nanobreaker Ende 2004

NARC 4. Quartal

Neo Contra Ende 2004

Okami 2005

Onimusha 3 9. Juli

Psi-Ops 3. Quartal

Ratchet & Clank 3 Herbst

Red Ninja 4. Quartal

Resident Evil Outbreak 24. September

Robot Warlords 9. Juli

Rocky Legends 4. Quartal

Savage Skies 26. Juni

Schumacher Kart World Tour 23. Juli

Shadow of Rome 1. Quartal 2005

Silent Hill 4: The Room September

Sly Raccoon 2 Herbst

Spider-Man 2 Anfang Juli

StarCraft: Ghost 2004

Star Wars Battlefront Oktober

Suikoden IV 1. Quartal 2005

Terminator 3 September

Test Drive: Eve of Destruction Herbst

The Bard's Tale 4. Quartal

The Dukes of Hazzard Oktober

The Getaway 2 Ende 2004

The Incredibles Mitte November

The Nightmare Before Chr. Oktober

The Polar Express Anfang November

The Red Star 4. Quartal

The SpongeBob Sq. Movie März 2005

The URZB Herbst

TimeSplitters 3 1. Quartal 2005

Tokyo Road Race 9. Juli

Viewtiful Joe Ende 2004

Viewtiful Joe 2 2005

World Championship Snooker Sommer

WXW Rumble Rose Ende 2004

X-Men Legends Herbst

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	5 Grand Theft Auto Vice City (dt.) 15
2	NEU Final Fantasy X-2 1
3	9 Medal of Honor: Rising Sun 5
4	NEU Baldur's Gate: Dark Alliance II 1
5	7 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 25
6	2 Final Fantasy X 22
7	1 XIII 3
8	WE Silent Hill 3 9
9	WE True Crime: Streets of L.A. 10
10	WE Splinter Cell 8

Final Fantasy X-2 ist erwartungsgemäß hoch eingestiegen in die Lesercharts, die Spitzenposition ging aber an das wiedererstarkte Vice City. Ein weiterer starker Neueinsteiger: Dark Alliance II.

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

VERKAUFS-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	NEU Mission: Impossible - Operation Surma 1
2	2 Need for Speed: Underground 6
3	4 Grand Theft Auto Vice City (dt.) 9
4	1 Final Fantasy X-2 3
5	NEU This Is Football 2004 6
6	3 James Bond 007: Alles oder nichts 2
7	5 FIFA Football 2004 6
8	9 Die Sims 7
9	NEU Iron Storm: World War Zero 1
10	8 EyeToy Play (mit Kamera) 10

Die überraschende Spitzenposition von Mission: Impossible hängt vermutlich mit einer Preisreduzierung zusammen. Ebenfalls überraschend ist der Top-10-Einstieg von Iron Storm.

Quelle: SATURN

STRATEGIE/DENKSPIELE



GOBLIN COMMANDER

Relativ gelungener Versuch, Echtzeit-Strategie konsolentauglich zu machen.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gladius	Lucas Arts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	Electronic Arts	80%
Goblin Commander	Jaleco	78%
Age of Empires II	Konami	78%
Worms 3D	Sega	77%

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



MTX Mototrax

Der Motocross-Hit von Activision verfehlte unsere Referenzliste nur knapp.

RENNSPIELE

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

FURRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



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



FIGHT NIGHT 2004

Mit neuem Ansatz gelang EA der Knockout-Sieg über die Konkurrenz.

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%
Fight Night 2004	Electronic Arts	85%

ABENTEUER



ALIAS

Alias ist nicht nur für Fans der Serie empfehlenswert, zum Einstieg in die Referenzliste reicht es aber nicht ganz.

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%

ACTION



SOCOM II

Durch den im letzten Heft getesteten Online-Modus schloss SOCOM II wertungsmäßig zur Action-Spitzengruppe auf.

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%
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Sony	86%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%

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%

ROLLENSPIELE



CHAMPIONS OF NORRATH

Schlechte Nachrichten: Der Action-RPG-Knaller von Ubisoft wurde nochmals verzögert und erscheint jetzt erst am 24. Juni!

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

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%

SPORT



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Das beste Fußballspiel ist jetzt zum günstigen Preis als Platinum-Version erhältlich – da heißt es zugreifen!

FUßBALL

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

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Madden NFL 2004	Electronic Arts	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	88%
NHL 2004	Electronic Arts	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	Electronic Arts	87%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Wolfgang Fischer, 32

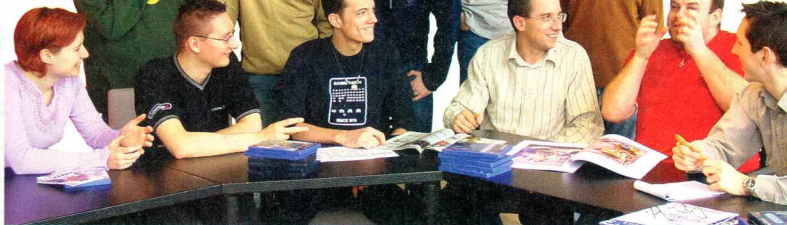
Es heißt, du seist ein waschechter Urbayer. Gibt es dafür Beweise?
Ja, fräule! Da brauchst fröugn?! Mei Dialekt und mei sympathisch' Außers zum Beispiel.

Was hast du vor COMPUTEC gemacht?
Sinn- und ziellos studiert und als Netzwerk-Admin ein paar dumme User gequält.

Wenn du dich in eine Spielfigur verwandeln könntest, welche wäre das und warum?

Spider-Man. Das war schon immer mein Traum.

Wolfgangs „Karriere“ als Spieler begann im zarten Alter von acht Jahren mit dem Atari VCS 2600 und damaligen Hits wie *Asteroids* oder *Missile Command*. Danach folgte logischerweise irgendwann ein C64, der ihn viele Jahre vor den Monitor fesselte. Seine damaligen Favoriten waren *The Bard's Tale*, *Wizard* oder *California Games*, um nur ein paar zu nennen. Etwa zur selben Zeit begann auch seine Leidenschaft für Videospielautomaten. Wenn er jede Mark, die er damals für *Double Dragon*, *Streethunter II* oder 1942 ausgegeben hat, noch hätte, dann könnte er sich wahrscheinlich von dem Geld eine nette Südseeinsel leisten. Danach begann auch für ihn das PC-Zeitalter mit einem 386er Pentium, der stolze 6.000 Mark kostete – heutzutage eine schier unglaubliche Summe für einen PC. Seine Leidenschaft für Konsolen wurde durch *Parasite Eve* (PSone, in Deutschland leider nie erschienen) neu geweckt und dauert bis heute an. Sein absolutes Lieblingspiel ist aber *Pro Evolution Soccer 3* von Konami, das er für die perfekte Simulation aller Zeiten hält.



HANS IPPISCH

34, REDAKTIONSLEITER
Spielt zurzeit:
Hittman: Contracts

... ist wieder ein Jahr älter geworden und fragt sich, wo die Zeit geblieben ist. *Amiga Games* ist zwölf Jahre her? *PLAYZONE* wird sechs? *Kids Zone* auch schon vier? Wow!



MAIK BÜTETÜR

27, Redakteur
Spielt zurzeit:
Driv3r

... muss sich nach zwei Staffeln 24 erst mal wieder an Sonnenlicht und frische Luft gewöhnen. Vielleicht hilft das endlich erworbene Fahrrad beim Tapetenwechsel.



HEINRICH LENHARDT

38, Nordamerika-Korrespondent
Spielt zurzeit:
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

... hat den Flughafen Los Angeles als Brutstätte der ortsunkundigsten und anmaßendsten Taxifahrer Nordamerikas ausgemacht. Da freuen sich höchstens die Autowermieter ...



MATTHIAS SCHÖFFEL

38, Designer
Spielt zurzeit:
Driv3r

... wurde von seinen Kollegen im Layout beim Mitsingen erwischt und hört ab sofort während der Arbeit nie wieder über Kopfhörer Musik mit schlechten Texten.



MICHAEL PRUCHNICKI

26, Leitender Redakteur
Spielt zurzeit:
Driv3r

... kämpft gleichzeitig mit Heuschnapfen, Zeitmangel sowie Maiks Kommasetzung und ärgert sich, dass selbst uralte Jazz-CDs heute PC-feindlichen Kopierschutz haben.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

22, Freier Mitarbeiter
Spielt zurzeit:
Ragnarok Online (PC)

... zockt derzeit nur noch das Online-RPG *Ragnarok*. Vielleicht hat der eine oder andere Leser ja mal Lust, ein paar Monster mit Christian zu plätten?



ROBERT HELLER

23, DVD-Redakteur
Spielt zurzeit:
Hittman: Contracts

... denkt nach dem Kinostreifen *Starsky & Hutch* ernsthaft darüber nach, seinen Audi rot-weiß zu lackieren – ein offenes Hemd und eine Dauerwelle hat er schon.



STEFANIE SÄMANN

24, Junior Designer
Spielt zurzeit:
Beyond Good & Evil

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



WOLFGANG FISCHER

32, Leitender Redakteur
Spielt zurzeit:
Hittman: Contracts

... freut sich unheimlich auf seine allererste E3. Da verdrängt man auch gerne, wie viel Stress der Kurzaufenthalt in Los Angeles wahrscheinlich bringen wird.



NICO LINDNER

27, Redakteur
Spielt zurzeit:
NIGHT Maze Action

... geriet vor kurzem beim Kuchenbacken mit den Fingern in den rotierenden Mixstab des Quirlgerätes. Was wohl beim Zerlegen des ersten Schweins passiert?



STEFANIE SCHETTER

26, DVD-Redakteurin
Spielt zurzeit:
Van Helsing

... hat die erste eigene Party mit Baby-Besuch hinter sich und muss sich wohl endlich eingestehen, dass sie jetzt zur erwachsenen Generation gehört.



DAVID MOLA

23, Azubi Mediendesigner
Spielt zurzeit:
Pro Evolution Soccer 3

... hat ein Dauerpiepsen im Ohr und versucht vergeblich, alle blauen Flecken zu zählen, die seinen Körper nach dem absolut genialen In-Flames-Konzert zieren.

DIE ICONS



Spiele 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! Dieses Titel hatte niemand auf der Rechnung.

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: HITMAN: CONTRACTS

Der diesmalige Kandidat für das Spiel des Monats stand schnell fest. Durch spannende Missionen, Waffenvielfalt und eine fesselnde Hintergrundgeschichte spielte sich der dritte Teil der *Hitman*-Serie an die Wertungsspitze. Wenn Sie wissen wollen, was der Killer mit dem Barcode im Nacken diesmal treibt, dann lesen Sie unseren ausführlichen Erfahrungsbericht.

TEST AB SEITE 54



AKTE X: RESIST OR SERVE



Lange Zeit war nicht sicher, ob das von Fans mit Spannung erwartete *Akte X*-Spiel überhaupt noch veröffentlicht wird. Das jetzt erschienene Abenteuer ist leider nur typischer Survival-Horror ohne große Überraschungen oder Gameplay-Innovationen. Dafür kann sich die Spieldauer von etwas über 20 Stunden durchaus sehen lassen. Sie können das Action-Adventure nämlich separat mit Mulder und Scully durchspielen und so die Story aus zwei verschiedenen Blickwinkeln erleben. Technisch ist *Resist or Serve*, das gegen Ende der siebten Staffel der TV-Serie spielt, bestenfalls solide. TEST AB SEITE 72

Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
65%	79%	—%	73%

CY GIRLS



Trotz zweier stylischer Charaktere wenig abwechslungsreicher Actiontitel, besonders die langwierigen Rätsel und sich wiederholenden Levelinhalte kosten Motivation. Darüber hinaus bietet die Präsentation kaum Höhepunkte.

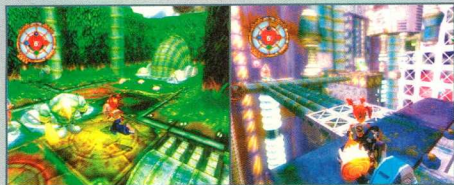
TEST AB SEITE 88

Hersteller: Konami

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
66%	65%	—%	67%

MALICE



Der ehemals exklusiv für die Xbox entwickelte Titel hat zwar eine rekordverdächtige Entwicklungszeit auf dem Buckel, wirkt aber trotzdem wie ein Schnellschuss. Die durchschnittliche Optik ist brauchbar, einige Grafikfehler haben sich dennoch eingeschlichen. Was das Gameplay betrifft, hat man das alles schon wesentlich origineller und anspruchsvoller gesehen. Die teils deutsche, teils englische Sprachausgabe überrascht da eigentlich gar nicht mehr. *Malice* ist in jeder Beziehung durchschnittlich und so nötig wie lange Unterwäsche in der Karibik.

Hersteller: Koch Media

Termin: 4. Juni Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
52%	58%	—%	53%

PROJECT ZERO II



Die gruselige Geisterhatz bietet zwar nur wenig Neues, ist aber eine willkommene Abwechslung zur üblichen Zombiejagd. Ein guter Einstieg für Genre-Neulinge, Fans des Vorgängers stellen dagegen leichte Abnutzungserscheinungen fest.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Ubisoft

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
82%	84%	—%	83%

WAY OF THE ...



Samurai 2. Ansprechende taktische Schwerkämpfe und ein interessantes Multi-Storyboard stehen einer durchwachsenen Technik und einer etwas zu kurzen Spielzeit gegenüber. Fans des Vorgängers werden aber durchaus gut bedient.

TEST AB SEITE 76

Hersteller: Capcom

Termin: 21. Mai Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
79%	78%	—%	74%



HITMAN: CONTRACTS



Agent 47 ist wieder da – schneller, tödlicher und sogar noch spannender als bisher. Unser Neuzugang Alexander Funke nahm den gefährlichen Auftrag an, das Spiel zu testen. Fazit: Trotz Hit-Auszeichnung ist es nicht ganz fehlerfrei.

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Eidos

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
82%	84%	—%	87%

TRANSFORMERS



Transformers bietet grafisch opulent inszenierte Mech-Action mit bombastischem Sound. Neben dem knallharten Schwierigkeitsgrad stören allerdings auch kleine Ruckler und Kantenflimmern den Gesamteindruck leider ein wenig.

TEST AB SEITE 68

Hersteller: Atari

Termin: 1. Mai Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
85%	90%	—%	83%

DEADLY SKIES III



Mit *Deadly Skies III* fordert Konami Nancos *Ace Combat*-Serie um die PS2-Lufthoheit heraus. In nicht allzu ferner Zukunft tobt ein Konflikt zwischen der Earth Defense Alliance Force und der Orbital Citizens Community. An Bord von 130 Flugzeugen aller Art nehmen Sie aktiv an den Luftschlachten teil. Die etwa 60 Missionen spielen sich aber leider alle recht ähnlich und sind nicht besonders flott in Szene gesetzt. Dafür bietet *Deadly Skies III* fetten Dolby-Pro-Logic-Sound und einen ordentlichen Umfang mitspannender Sci-Fi-Story, die in hübschen Anime-Illustrationen erzählt wird.

Hersteller: Konami

Termin: 14. Mai Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
75%	83%	—%	70%

SERIOUS SAM: THE NEXT ENCOUNTER



Das erste PS2-Abenteuer von Ballermacho Serious Sam ist ein Ego-Shooter zum Sonderpreis. Angesichts der schlichten Grafik und des plumpen Level-Designs ist der Preis berechtigt: Die Umgebungen sind detailarm und ständig tauchen aus dem Nichts Gegner auf, bis Sie einen Raum endgültig leer gefegt haben. Dabei müssen Sie fast ständig in Bewegung bleiben, um eine Chance zu haben. Das ist zwar anspruchslos, aber spielt sich immerhin wirklich flott. Außerdem lobenswert: der Zweispieler-Kooperations-Modus per Splitscreen. Der Online-Test folgt in einer späteren PLAYZONE.

Hersteller: Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
43%	70%	67%	67%

VAN Helsing



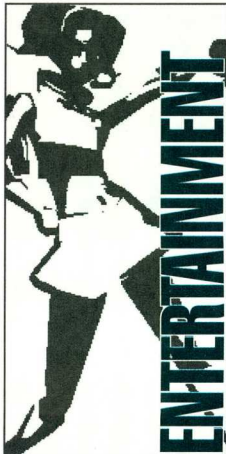
Gelungene Konsolenumsetzung des Action-Films mit Hugh Jackman und Kate Beckinsale. Die Anleihen bei *Devil May Cry* sind unübersehbar. Wer sich daran nicht stört, kann sich jedoch auf ein spaßiges Action-Erlebnis freuen.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

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



DRAKENGARD



Man nehme eine große Portion *Dynasty Warriors* und füge eine Prise Luftkampf mit Drachen hinzu – schon hat man *Drakengard*. Trotz recht eintönigen Gameplays macht die Dauerklopperi Spaß und bietet einen ordentlichen Umfang.

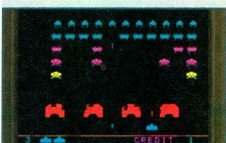
TEST AB SEITE 90

Hersteller: Take 2

Termin: 21. Mai Preis: Ca. € 60,-

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

SPACE INVADERS ...



... Anniversary: Zum 25. Geburtstag der *Space Invaders* werden Retrofans (und nur die) mit dieser Edition glückselig – Schlüsselanhänger inbegriffen. In jeder der neun Varianten lautet das Spielziel wie gewohnt: mit einer Kanone herabschwebende Aliens abschließen.

Hersteller: Taito

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
06%	05%	55%	50%

SINGSTAR



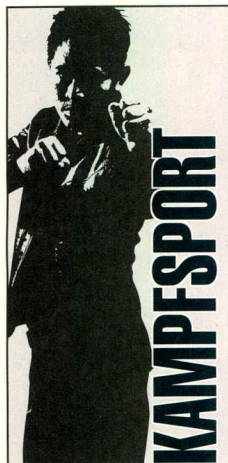
Konamis *Karaoke Revolution* hat es bis heute nicht in hiesige Gefilde geschafft, da kommt Sonys *SingStar* gerade recht. Hervorragende Präsentation und tolle Funktionalität machen das Spiel zum Partyspaß schlechthin.

TEST AB SEITE 84

Hersteller: Sony

Termin: 9. Juni Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
—%	—%	88%	75%



KAMPFSPORT

ONIMUSHA BLADE ...



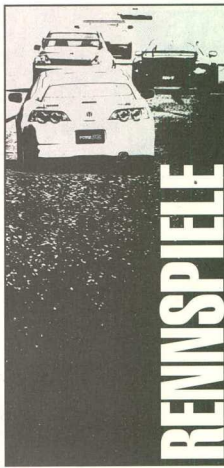
... Warriors. Die spaßige Prügelei im Onimusha-Universum bietet zwar nur wenig Tiefgang, macht aber bei einer schnellen Runde zwischen-durch immer wieder Spaß. Bis zu vier Spieler rauben sich die Seelen und geben einander Saures.

TEST AB SEITE 82

Hersteller: Capcom

Termin: 4. Juni Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
86%	78%	78%	80%



RENNSPIELE

RIDING SPIRITS II



Riding Spirits II bietet zahlreiche lizenzierte Bikes, bleibt in Sachen Optik, Fahrdynamik und Sound aber weit hinter der Konkurrenz zurück. Das starke Kantenglimmern stört, ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht auf und häufige Stürze sind unvermeidbar.

Hersteller: Capcom

Termin: 21. Mai Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
51%	39%	50%	51%



SPORT

POOL PARADISE



Günstiger Preis, massig Spielmodi, gute Physik-Engine, jede Menge freischaltbare Extras – Gründe, um sich eingehend mit Pool Paradise zu beschäftigen, gibt es en masse. Sogar an freischaltbare Minispiele wie Dart oder Skee-ball haben die Entwickler gedacht, um für langfristige Motivation zu sorgen. Eine richtig ernsthafte Simulation darf man aber definitiv nicht erwarten. Wer jedoch gerne mal eine lockere Runde Billard spielt, aber zu faul ist, in die nächste Spielhalle zu fahren, ist mit diesem Titel richtig gut bedient, nicht zuletzt wegen des äußerst günstigen Preises von etwa 20 Euro.

Hersteller: Flashpoint

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
57%	60%	71%	72%

UEFA EURO 2004



Knapp einem Monat vor der Europameisterschaft bringt Electronic Arts das passende Spiel heraus. Wie der große Bruder FIFA Football 2004 setzt es auf unkomplizierten Arcade-Fußball und eine gelungene Präsentation.

TEST AB SEITE 80

Hersteller: Electronic Arts

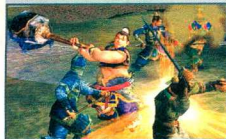
Termin: 7. Mai Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
82%	83%	81%	80%



PLATINUM

DYNASTY WARRIORS 4



Die wenig abwechslungsreiche Prügelei ist jetzt als Platinum-Version erhältlich und macht immer noch Spaß, lohnt aber für Besitzer der vorherigen Teile kaum. Die neblige Optik wirkt ebenso veraltet wie das Spielprinzip. Immerhin gibt's einen Charakter-Editor.

Hersteller: Koei

Termin: 14. Mai Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
61%	69%	73%	70%

PRO EVOLUTION ...



... Soccer 3. Konamis Fußballsimulation setzt fast in jeder Kategorie Maßstäbe und bietet mit Abstand das realistischste Gameplay in diesem Genre. Selbst eingefleischte FIFA-Fans sollten mal ein Probispielchen riskieren, zumal das Spiel nur schlappe 30 Euro kostet.

Hersteller: Konami

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
83%	83%	93%	90%

TOMB RAIDER T.O.A.D.



Lara Crofts erster PlayStation-2-Auftritt ist zwar weder inhaltlich noch technisch der beste Teil der Serie, hat aber dennoch seinen ganz eigenen Reiz und macht nach dem eher schwachen Anfang im späteren Spielverlauf noch eine Menge Spaß.

Hersteller: Eidos

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
78%	83%	—%	80%

TEST DES MONATS



Hitman Contracts

Skrupellos und **auf
besonders leisen**

Sohlen sucht sich Berufskiller 47 erneut seine Opfer.

AUGENLICHT In diesem überbelichteten Raum beginnt Hitmans Abenteuer.



ABBRECHEN
AUTOSCHÜSSEL NEHMEN
AKTION

ÜBERWÄLTIGEND Für eine gute Tarnung muss der eine oder andere dran glauben.



SPITZE 1/1

Spiele aus dem Stealth-Genre sind spätestens seit *Splinter Cell* das neue Massenphänomen auf dem Gaming-Sektor. Doch während sich Solid Snake, Ethan Hunt und Co. hauptsächlich für den Weltfrieden einsetzen, arbeitet der Protagonist aus IO Interactives Vorzeigeserie auf eigene Rechnung und hält sich höchst selten an Gesetze. Wer *Hitman 2: Silent Assassin* kennt, weiß, mit welchen Methoden 47 seine Aufträge erfolgreich und ohne Skrupel zu Ende bringt. Doch auch wer den Vorgänger nicht gespielt hat, wird keine große Mühe haben, sich im Leben und Wirken von 47 zurechtzufinden, da *Hitman: Contracts* inhaltlich nicht auf *Hitman 2* aufbaut. *Hitman: Contracts* ist eher eine Art Retrospektive einiger Missionen des Killers, der sich im Intro nach einem Job schwer verletzt auf sein Hotelzimmer schleppt und dort an einige Aufträge zurückdenkt, woraus nach und nach die Zusammenhänge mit seiner jetzigen Situation erkennbar werden.

WAS BISHER GESCHAH

Für alle, die die Geschichte des Glatzkopfes mit dem Strichcode am Hinterkopf noch nicht genau kennen, sei hier ein Kurzaufsatz aus dem gefährlichen Leben von 47 gegeben: Im Jahre 1950 treffen in der französischen Fremdenlegion fünf unterschiedliche Charaktere aufeinander, die Zeugen experi-

menteller Züchtung verschiedener Körperteile werden. Bald entwickeln sie die Idee des Klonens, um eigene Organe schnell austauschen und so ihr Leben verlängern zu können. In den Räumen einer rumänischen Anstalt entwickeln die Männer nach einiger Zeit erfolgreich einen ersten vollwertigen Klon und kurz darauf aus Schutzgründen eine ganze Armee dieser gezüchteten Menschen. Doch schließlich gelingt Klon 47 die Flucht. Bald meldet sich eine mysteriöse Agentur bei ihm, die ihm viel Geld für die erfolgreiche Durchführung einiger Säuberungsaktionen verspricht. Die legendäre Karriere von 47 beginnt.

DAS LEBEN EINES KILLERS

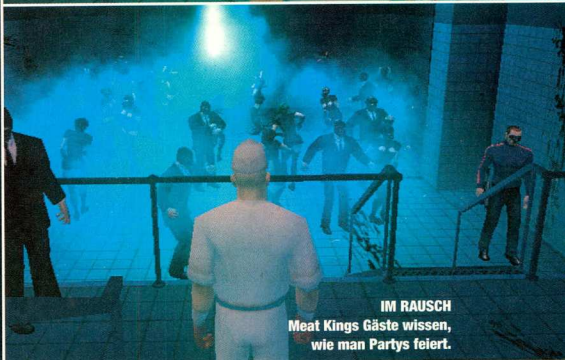
Hitman-Kundige stellen bereits in der ersten Mission fest, dass die Entwickler das Versprechen gehalten haben, eine düstere und bedrückende Atmosphäre zu schaffen, denn die ersten Gedanken des Killers richten sich auf die Flucht aus dem bizarren Sanatorium seines Schöpfers Doktor Otto Wolfgang Ort-Meier. Die danach scheinbar zusammenhanglos aneinander gereihten Missionen werden vor allem durch die Zwischensequenzen verbunden, in denen 47 durch einzelne Gegenstände oder Personen an bestimmte, durchweg moralisch fragwürdige Aufträge erinnert wird. Beispielsweise fällt Hitmans Blick in der Zwischensequenz nach dem ersten



ADVENTURE-FEELING
Die wenigen Dialoge werden in Zwischensequenzen dargestellt.

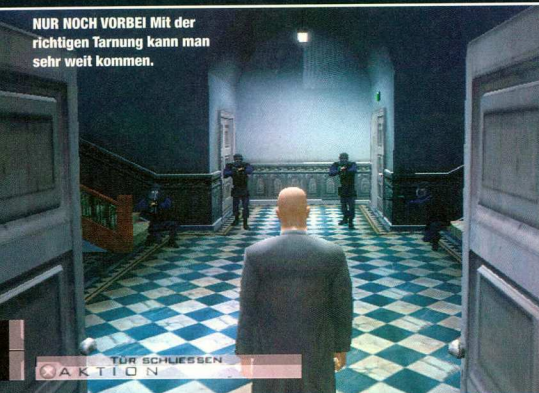
SIE KENNEN DAS JA. ICH WERDE SIE JETZT ABTASTEN.

NA, NA, NA Hemmungslose Gäste bei Meat Kings bizarrer SM-Party.



IM RAUSCH
Meat Kings Gäste wissen, wie man Partys feiert.

NUR NOCH VORBEI Mit der richtigen Tarnung kann man sehr weit kommen.



TÜR SCHÜESSEN
AKTION

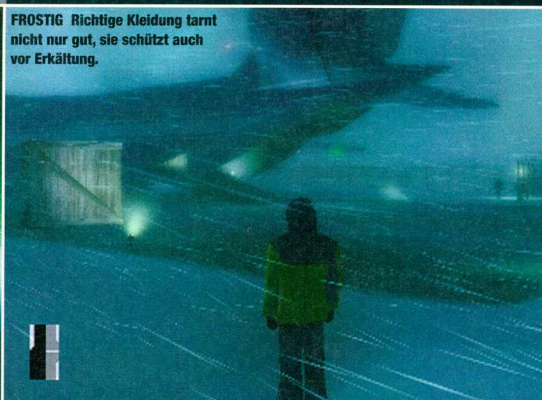
AUS DEN AUGEN Leichen sollten immer aus dem Blickfeld der Wachen verschwinden.



KÖRPER FALLEN LASSEN
AKTION



UNBEMERKT Als Küchenhilfe verkleidet, kommt 47 seinem Opfer ungehindert sehr nahe.



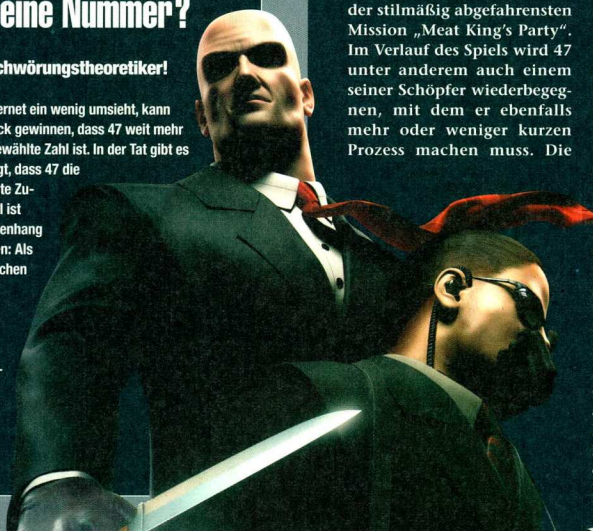
FROSTIG Richtige Kleidung tarnt nicht nur gut, sie schützt auch vor Erkältung.

INFO ZAHLENMYSTIK

47 – nur eine Nummer?

Ein Fest für Verschwörungstheoretiker!

Wenn man sich im Internet ein wenig umsieht, kann man leicht den Eindruck gewinnen, dass 47 weit mehr als nur eine zufällig gewählte Zahl ist. In der Tat gibt es eine Theorie, die besagt, dass 47 die am häufigsten genannte Zufallszahl ist. Diese Zahl ist aber auch im Zusammenhang mit *Star Trek* zu nennen: Als anfänglicher Gag zwischen den Autoren der Serie taucht 47 oder deren Abwandlung (74, 53 – also 100 minus 47 – usw.) seit über 13 Jahren in beinahe jeder Folge und jedem Film auf. Damit stellt sich die Frage: Heißt Hitman nur zufällig 47?

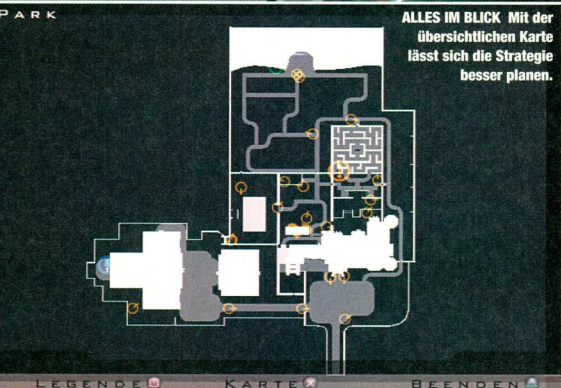


Abschnitt auf einen Fleischerhaken – und schon wandern seine Gedanken zu der stilmäßig abgefahrensten Mission „Meat King's Party“. Im Verlauf des Spiels wird 47 unter anderem auch einem seiner Schöpfer wiederbegegnen, mit dem er ebenfalls mehr oder weniger kurzen Prozess machen muss. Die

zwölf Missionen sind dabei in acht Szenarien aufgeteilt, in denen sich 47 unter anderem in Rotterdam, Hongkong, England und Ungarn herumtreibt. Die letzte Mission nimmt die aktuelle Zeitlinie wieder auf und 47 muss in Paris dem Zugriff der Polizei entkommen.

SCHLEICHER ODER MASSENMÖRDER?

Die besondere Stärke der *Hitman*-Reihe war schon immer, dass der Spieler beinahe vollkommene Freiheit hat, wie er seine Aufträge abschließt, was heißt, dass dem Spieler mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen, den Abschnitt zu beenden. Während *Metal Gear Solid* relativ linear abläuft, kann der Spieler hier seine Ziele auf mehreren Wegen erreichen. Selbstverständlich kann 47 in Rambo-Manier



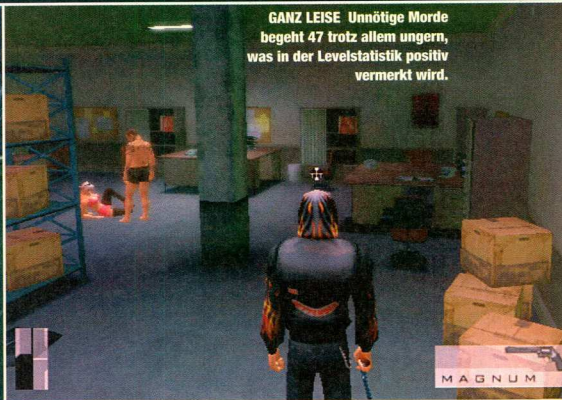
ALLES IM BLICK Mit der übersichtlichen Karte lässt sich die Strategie besser planen.



ERWISCHT 47 kennt auch in dieser pikanten Situation keine Gnade.



DAUERREGEN In fast allen Außenmissionen öffnet der Himmel alle Schleusen.



GANZ LEISE Unnötige Morde begeht 47 trotz allem ungern, was in der Levelstatistik positiv vermerkt wird.

seine Gegner aus dem Weg räumen, aber besonders aggressiven oder ungeduldigen Naturen sollte klar sein: Wer sich seinen Weg über Leichen bahnt, wird in späteren Levels nicht immer einfach ans Ziel kommen. Dort wird ein Durchkommen einfacher sein, wenn man beispielsweise die vielfältigen Möglichkeiten zur Tarnung ausschöpft (unbedingt das Anlegen der Kleidung von Opfern nicht vergessen!) und sich möglichst unauffällig bewegt, was allerdings deutlich mehr Hirnschmalz und Geduld erfordert. Dafür bietet jeder Level mehrere Lösungswege: Bringen Sie Ihr Opfer in einer dunklen Ecke um, vergiften Sie es mit einem Drink, überlassen Sie es während des Vollzugs seiner ehelichen Pflichten im Bett oder legen Sie es einfach kaltblütig um? Der Wermutstropfen dabei ist

allerdings, dass die Entwickler anscheinend nicht alle Lösungswege zu Ende gedacht haben – denn was nützt Ihnen der Hinweis, dass in einem Brathuhn etwas versteckt werden kann, wenn Sie nichts reinstecken können? Ebenso wichtig für eine leise Vorgehensweise ist die Art, wie Gegner aus dem Weg geschafft werden. Die obligatorische Klaviersaite etwa ist bei dezibelsensiblen Wachen ebenso wie die Spritze oder schallgedämpfte Silverballers weniger auffällig als beispielsweise eine Uzi. Eine große Hilfe zum Einschätzen der aktuellen Lage bietet Ihnen immer die Karte des Abschnittes, die alle notwendigen Informationen schnell abrufbereit hält. Trotzdem ist *Hitman: Contracts* mitunter so schwer, dass man sich – gerade wegen des nahezu unmenschlich schweren letzten

Levels – einen zusätzlichen „Easy“-Schwierigkeitsgrad gewünscht hätte.

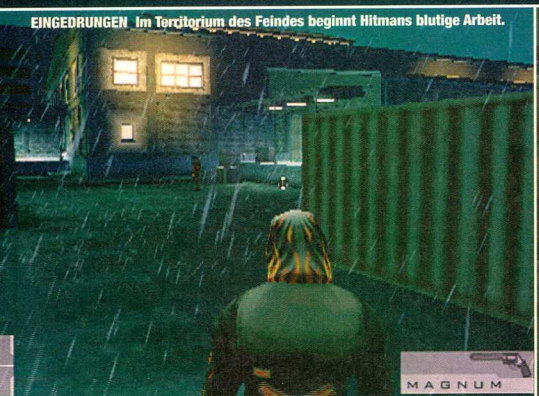
VIEL SCHATTEN, WENIG LICHT

Die meiste Zeit bewegen Sie sich in eher dunklen Umgebungen. Das liegt einerseits an dem von den Entwicklern beabsichtigten düsteren Stil und zum anderen an der dadurch besseren Arbeitsumgebung für den Profikiller. Daraus ergab sich eine echte Herausforderung für die Entwickler, die das grafische Zusammenspiel zwischen Licht und Schatten, verschiedenen Witterungsbedingungen und Umgebungen ordentlich auf der PS2 realisieren mussten, was ihnen hervorragend gelungen ist. Nicht so gut in den Griff bekamen die Entwickler die Clippingfehler. So sieht man das eine oder andere Element oder gar einen ganzen

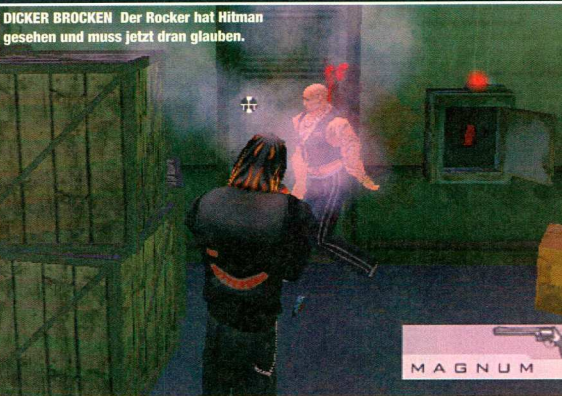
Wärter durch eine geschlossene Tür, was besonders ärgerlich ist, wenn der Wärter dann auf einmal im Raum steht. Ebenso unangenehm fällt die KI der Figuren auf, die 47 schon mal durch den Raum schieben, statt um ihn herumzulaufen. Auch bei der Animation von 47 hätte man durchaus nachbessern können – noch immer vermittelt der Killer gelegentlich den Eindruck eines Eisläufers statt eines Fußgängers.

Hitman: Contracts punktet vor allem bei Spannung und Atmosphäre, unterstützt durch den genialen Soundtrack von Jesper Kyd. Trotz aller Kleinigkeiten, die eine noch höhere Wertung verhindern, ist es ein gut präsentiertes Action-Adventure, das vor allem für geduldige Profizocker der ideale Frühlingsgleiter ist.

ALEXANDER FUNKE



EINGEDRUNGEN Im Territorium des Feindes beginnt Hitmans blutige Arbeit.



DICKER BROCKEN Der Rocker hat Hitman gesehen und muss jetzt dran glauben.

DETAIL-CHECK | HITMAN: CONTRACTS

Schleichen wie Sam oder meucheln wie 47?

Während Sam Fisher gerne aus dem Dunkeln heraus seine Gegner überrascht, steht der vielseitige Hitman auf Verkleidungen, dicke Wummen und fiese Stealth-Kills.



HITMAN: CONTRACTS	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	SPLINTER CELL
GAMEPLAY ★★★★★ Spielprinzip: Wie in der Hitman-Serie üblich, gibt es auch hier im Normalfall verschiedene Wege, um die anstehenden Missionsziele zu erreichen. Lautloses Vorgehen ist ebenso möglich wie die Anwendung von Schusswaffengewalt. Stealth-Eigenschaft: Wie beim zweiten Teil: Eine kleine Anzeige verrät, wie verdächtig 47 anderen Personen erscheint. Licht- und Schatten-Spiele sind weniger wichtig, erledigte Gegner sollten dennoch immer schnell versteckt werden. Special Moves: Auch hier hat sich im Vergleich zu den Vorgängern wenig geändert. 47 kann auf verschiedene Art und Weise Gegner aus dem Verkehr ziehen. Er ist aber nicht allzu sportlich. Primärwaffen: Zwei halbautomatische Pistolen (wahlweise schallgedämpft), eine Klaviersaite und eine Giftpistole. Sekundärwaffen: Praktisch alles, was 47 in den Levels findet: Messer, Beile, Billard-Queues, Gewehre, Pistolen und vieles mehr. Hightech-Equipment: Auch in diesem Punkt hat sich im Vergleich zum Vorgänger praktisch nichts geändert. Ein Fernglas, ein Nachtsichtgerät und ein Dietrich gehören zur Standardausrüstung des Hitman.	GAMEPLAY ★★★★★ Spielprinzip: In vielen Missionen stehen 47 mehrere verschiedene Lösungswege offen, brachiale Gewalt ist dabei ebenfalls eine Option. Unterhaltsamer und eleganter ist dennoch lautloses Vorgehen. Stealth-Eigenschaft: Eine kleine Anzeige verrät, wie verdächtig 47 anderen Personen erscheint. Licht- und Schatten-Spiele sind weniger wichtig, erledigte Gegner sollten dennoch immer aus dem Sichtfeld der Wachen geschafft werden. Special Moves: Zwar kann 47 auf verschiedenste Art und Weise Gegner aus dem Verkehr ziehen, allzu sportlich zeigt er sich dabei aber nicht. Kletterpassagen sind meist leicht zu meistern. Primärwaffen: Zwei halbautomatische Pistolen (wahlweise schallgedämpft) und eine Klaviersaite. Sekundärwaffen: Messer, Spritzen, großes Kaliber und auch sonst alles, was 47 in seiner Umgebung finden kann. Hightech-Equipment: 47 setzt mehr auf Kreativität und verzichtet auf allzu abgetragene Spielereien. Ein Fernglas, ein Nachtsichtgerät und ein Dietrich müssen ausreichen.	GAMEPLAY ★★★★★ Spielprinzip: Die Splinter Cell-Serie setzt weniger auf pure Action, es geht mehr darum, unentdeckt zu bleiben und dabei lautos einen Gegner nach dem anderen auszuschalten. Viel taktisches Vorgehen ist vonnöten. Stealth-Eigenschaft: Ein Scanner zeigt an, wie sichtbar Sam gerade ist. Um immer in dunklen Bereichen zu laufen, müssen Lichtschalter betätigt oder Lampen ausgeschossen werden. Opfer müssen an dunklen Stellen versteckt werden. Special Moves: Sam kann Gegner als Geiseln nehmen sowie einen doppelten Spagatsprung machen, um an höher gelegene Stellen zu gelangen.

UMFANG	UMFANG	UMFANG
Leveldesign: Die teilweise riesigen, abwechslungsreichen Levels strotzen nicht nur vor erstklassigen Grafikeffekten, die sind auch intelligent designt und erlauben fast immer, die jeweilige Mission auf verschiedene Arten zu lösen. Levelanzahl: 12 (freies Speichern abhängig vom Schwierigkeitsgrad möglich). Orientierungshilfen: Die umfangreiche Map erfordert etwas Einarbeitungszeit. Spielzeit (ca.): 15+ Stunden Mehrspielermodus: Nein. Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (schwer).	UMFANG ★★★★★ Leveldesign: Hitman 2 ist bunter als die beiden Vorgänger und in den meisten Fällen auch heller. Dafür sind die Umgebungen recht abwechslungsreich und in jeder Mission gibt es mehrere verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Levelanzahl: 20 (freies Speichern abhängig vom Schwierigkeitsgrad möglich). Orientierungshilfen: Die umfangreiche Map erfordert etwas Einarbeitungszeit. Spielzeit (ca.): 18 Stunden. Mehrspielermodus: Nein. Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen (schwer).	UMFANG ★★★★★ Leveldesign: Auch wenn es im ersten Teil praktisch nur Innenlevels (also keine Außenareale) gibt, unterscheiden sich diese relativ stark voneinander. Experimentierfähigkeit wird leider nicht belohnt, da oft nur eine Lösung möglich ist. Levelanzahl: 10 (jeweils in Unterabschnitte unterteilt). Orientierungshilfen: Levelkarten gibt es nur vereinzelt. Spielzeit (ca.): 15 Stunden. Mehrspielermodus: Ja, max. 4 Spieler. Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen (schwer).
TECHNIK	TECHNIK	TECHNIK
Grafik: Ganz so genial wie Splinter Cell 2 sieht Hitman: Contracts nicht aus. Dennoch sind den Entwicklern vor allem Wetter- und Lichteffekte sehr gut gelungen. Die Levels sind fast alle sehr groß und auch detailreich. Ladepausen während des Spiels muss man glücklicherweise nicht ertragen. 16:9-Unterstützung: Nein. 60-Hz-Modus: Ja. Darstellung: Durchgehend flüssig. Musik: Der Soundtrack wird in Kürze auf CD erhältlich sein und ist äußerst düster und gelungen. Soundeffekte: Hervorragender Sound. Synchronisation: Eine durchweg gelungene, professionelle Umsetzung.	Grafik: Hitman 2 kann nicht mit den aktuellen Kontrahenten mithalten, sieht aber dennoch alles in allem sehr gut aus. Einige Animationsübergänge könnten flüssiger sein, die Figuren hätten mehr Details verdient, die großen Levels bieten dafür eine Menge Details ohne Ladepausen. 16:9-Unterstützung: Ja. 60-Hz-Modus: Nein. Darstellung: Durchgehend flüssig. Musik: Der Soundtrack ist separat auf CD erhältlich und lohnt Cent wert. Filmmähe Kompositionen! Soundeffekte: Hervorragender Sound. Synchronisation: Erstklassige Stimmen, sehr stimmungsvoll gesprochen.	Grafik: Schon damals überzeugte der Titel mit fantastischen Lichteffekten. Die Figuren sehen realistisch aus, könnten aber mehr Details verdienen. Leider sinkt die Framerate öfters unter 30 Bilder pro Sekunde. Die Maps beschränken sich ausschließlich auf Innenlevels. 16:9-Unterstützung: Nein. 60-Hz-Modus: Ja. Darstellung: Meist flüssig (ruckelt öfters). Musik: Die Musik passt sich der aktuellen Situation an. Abwechslungsreich und passend. Soundeffekte: Klingen realistisch. Synchronisation: Nahezu perfekt mit vielen bekannten deutschen Synchronsprechern.

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

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke

weiß jetzt, was „unbemerkt“ heißt.

Eines vorneweg: Trotz oder gerade wegen des fragwürdigen Hintergrunds hat mich Hitmans neues Abenteuer sofort gefesselt. Vor allem die Vielzahl verschiedener Lösungswege und -ansätze hebt den Titel angenehm von der Genre-Konkurrenz ab. Allerdings hat mich der Schwierigkeitsgrad einzelner Levels schier zur Weißglut getrieben. Gerade der letzte Level grenzt an Unmenschlichkeit. Zudem verweigern kleine Fehler im Detail eine höhere Wertung, manchmal gewinnt man den Eindruck, den Entwicklern hätte noch ein wenig Zeit gefehlt, die ein oder andere Kleinigkeit auszumerzen. Dennoch erhält 47 trotz hochkarätiger Mitbewerber eine klare Kaufempfehlung.

TEST HITMAN: CONTRACTS

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	12 Levels

Internet: www.eidos.de

Spieler 1	Termin
USK-Freigabe	Erhältlich
Ab 18 Jahren	Preis
	Ca. € 60,-

- ◆ Klasse Atmosphäre
- ◆ Viele Lösungswege
- ◆ Teilweise frustrierend
- ◆ Moralisch fragwürdig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Karte aufrufen	R1: Waffe einsetzen	△: Waffe ziehen, wegstecken
L2: Schleichen	R2: Waffe nachladen	△: Inventar
Start: Optionsmenü		X: Action ausführen
Select: Missionsbeschreibung		O: Gegenstand werfen
Steuerkreuz: Um die Ecke blicken	Analogstick L: Hitman bewegen	Analogstick R: Kamera bewegen

„Bewährtes Steuerkonzept, mit dem auch Einsteiger schnell klarkommen können.“

STEUERUNG 86%

INFLUENZIERTE

GRAFIK	SOUND	MULTI
82%	84%	87%

„Moralisch fragwürdiger, aber atmosphärisch dichter Nachfolger mit teils überzogenem Schwierigkeitsgrad.“

KNIGHTS OF THE TEMPLE

"DER NEUE ACTION HIT
VON DEN MÄCHERN VON
EPICLAVE!"

INFERNAL

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 detaillierte 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 FINSTERE 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!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!**

*nur Sony PlayStation®2

**nur Microsoft Xbox Live



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



Van Helsing



Devil May Cry lässt grüßen: Vivendis Monsterjäger wandelt auf Dantes Pfaden.

Mit Lizenzspielen zu Kinofilmen, Comics oder TV-Serien ist es immer eine ganz besondere Sache: Manche sind richtig gut (*James Bond 007: Alles oder nichts*), viele ganz ordentlich (zum Beispiel *Akte X: Resist or Serve* in dieser Ausgabe auf Seite 72), der Großteil ist aber leider unter aller Kanone (*Blade 2*, *Bad Boys II* und viele andere). Dementsprechend skeptisch sind wir natürlich, wenn ein weiterer Titel dieser Art als testfähige Version die Redaktion erreicht. Glücklicherweise hat sich

schon nach kurzer Spielzeit herausgestellt, dass die Kinoadaption *Van Helsing* definitiv nicht zu den Totalausfällen gehört und durchaus rechtfertigt, dass man sich damit längere Zeit beschäftigt.

VON DER ROMANFIGUR ZUM LEINWANDHELDEN

Inhaltlich orientiert sich *Van Helsing* natürlich am gleichnamigen Film, der am 6. Mai in die deutschen Kinos kommen wird. Die Story ist recht simpel. Der mysteriöse Monsterjäger Dr. Abraham Van Helsing, im Film verkörpert von X-

Men-Star Hugh Jackman, wird vom Vatikan nach Transsylvanien geschickt. Dort soll er zusammen mit Anna Valerious, gespielt von Kate Beckinsale, gegen den Vampirfürsten Dracula vorgehen. Keine leichte Aufgabe, wie sich schnell herausstellt, denn auf Van Helsing warten viele Gefahren, die er bestehen muss, bevor er sich schließlich mit dem Obervampir befassen kann. Er muss sich unter anderem Draculas Bräuten, dem Wolfsmenschen, Mister Hyde und Franksteins Monster stellen, die sich die

Filmmacher kurzerhand aus verschiedenen Werken der Horrorkliteratur „zusammengeklaut“ haben, um das Filmerebnis noch spannender zu gestalten. Wie viele seiner Gegner stammt auch die Figur des Vampirjägers Van Helsing aus einer berühmten Buchvorlage, und zwar aus Bram Stokers *Dracula*, in der er eine Hauptrolle spielt.

AUF DANTES SPUREN

Ebenso unübersehbar wie inhaltliche Anleihen bei diversen Highlights der Horrorkliteratur sind die Parallelen zu

GEFÄHRLICH Mit den dämonischen Bräuten Draculas ist nicht gut Kirschen essen.

DEMON ALERA

HERAUSFORDERUNG Wer die Challenges schafft, schaltet Cheats frei.

verschiedenen Videospielen aus den Action- und Adventure-Genres, insbesondere zu Capcoms *Devil May Cry*-Reihe. Wie Dante bewegt sich Van Helsing äußerst gelenkig durch die zwölf weitläufigen Levels, löst ähnliche, meist simple Rätsel und beharkt seine Gegner ebenfalls abwechselnd mit Schuss- und Klingenwaffen. Insgesamt ist der Monsterjäger mit acht verschiedenen Waffen ausgestattet, die jeweils über einen alternativen, weitaus stärkeren Angriff-Modus verfügen. Dieser ist natürlich nicht unbegrenzt einsetzbar; die entsprechende Power-Leiste wird jedoch durch die Verwendung von „normalen“ Waffen automatisch wieder aufgeladen.

AUFWERTBARE WAFFEN

Die große Herausforderung in den zahlreichen Kämpfen besteht weniger darin, sie überhaupt zu überleben, sondern vielmehr herauszufinden, mit welcher Taktik und Waffenart man die Gegner am besten aus dem Weg räumt. Wer Feinde zudem schnell und effektiv beseitigt, darf auch mächtige Finishing Moves ausführen, die ein beliebiges, anvisiertes Monster mit einem einzigen Treffer aus dem Weg räumen. Zusätzlich zu den ganzen Waffen verfügt Van Helsing auch über eine Vielzahl an speziellen Attacken und Fähigkeiten. Diese stehen natürlich nicht von Anfang an zur Auswahl, sondern müssen freigeschaltet werden. Nach jedem Level darf man in der Waffenkammer nach Lust und Laune einkaufen. Als Währung fungieren hier grüne Kreuzsymbole, die praktisch jedes vernichtete

Monster zurücklässt. In allen Levels gibt es darüber hinaus jede Menge zerstörbare Gegenstände wie Kisten, Fässer, Säulen oder Statuen, hinter denen sich ebenfalls grüne Kreuze oder andere nützliche Dinge verbergen. Wer sich gut in den Levels umschaut, kann die eigene Lebensenergie dauerhaft erhöhen, den Wirkungszeitraum der Spezialattacken verlängern oder gar witzige Cheats freischalten.

GELUNGENE UMSETZUNG DER FILMVORLAGE

Technisch gesehen gehört *Van Helsing* zwar nicht zu den besten Spielen auf der PS2, es muss sich aber dennoch keineswegs verstecken. Die Zwischensequenzen in Spielgrafik sind ordentlich und stimmungsvoll, die Charaktere sehen ihren Filmvorbildern sehr ähnlich und die Atmosphäre stimmt einfach. Neben den gut umgesetzten Levels, die Filmfans bekannt vorkommen werden, sind auch die stylischen Kampfanimationen von Van Helsing und seinen Widersachern sehr gut gelungen. Das optische Highlight sind jedoch die coolen Grafikeffekte, mit denen man in erster Linie bei Kämpfen verwöhnt wird. Dank 60-Hz-Modus stören auch keine unnötigen Ruckler das geradlinige Action-Gemetzel. Gute Musik und gelungene Soundeffekte begleiten Van Helsing's Kreuzzug gegen den Vampirfürsten stimmungsvoll. Leider war es uns nicht möglich, die deutsche Sprachausgabe zu beurteilen, da uns zum Test nur eine englische Fassung vorlag.

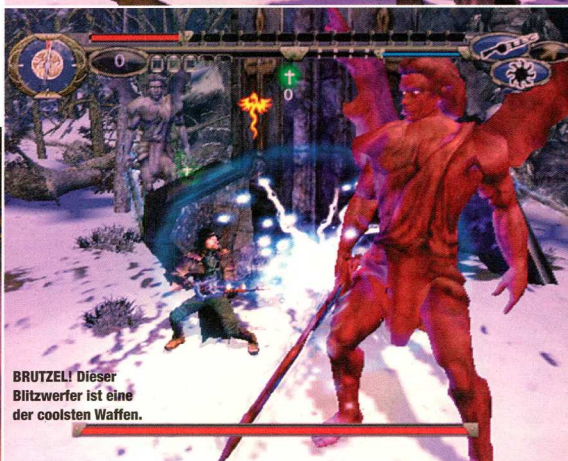
WOLFGANG FISCHER



STEINMONSTER Gegen die Gargoyles muss man mit Feuerwaffen vorgehen.



BITTE GAAANZ WEIT AUFMACHEN! Der Wolfsmensch wird gleich Schrotkugeln fressen.



BRUTZEL! Dieser Blitzwerfer ist eine der coolsten Waffen.



STIMMUNGSVOLL Levels und Gegner sehen wirklich gut aus.

DETAIL-CHECK VAN Helsing

Monsterjäger unter sich

Wer hat die Nase bei den Monsterjägern vorn? Capcoms arrivierter Dämonenbeseitiger, Konamis Belmont-Sippe oder doch Vivendis Leinwandheld Van Helsing?



VAN Helsing

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfen: Bei den Kämpfen kommt es vor allem darauf an, herauszufinden, für welche Art von Waffe die Gegner anfällig sind.
Springen: Durch gezielte Sprünge ist es bei Van Helsing möglich, Secret Areas zu erreichen, in denen man viele nützliche Gegenstände findet. Bei den meisten Kämpfen hat das Springen keine große Bedeutung.
Dazulernen: Nach jedem Level kann Van Helsing neue Angriff-Moves und nützliche Gegenstände erwerben, die den Job des Monsterjägers vereinfachen.
Rätsel: Altzu anspruchsvoll sind die Rätsel nicht, sie bieten aber eine nette Abwechslung von der Monsternetzelei.
Kamera: Die Kamera lässt sich bei Van Helsing nicht beeinflussen, fängt die Action jedoch immer gut ein. Es gibt nur wenige Stellen, an denen man gerne mehr Übersicht hätte.
Karte: Eine Karte sucht man in Van Helsing vergebens. Sie wäre auch einfach unnötig.
Levels: Die Levels sind sehr linear aufgebaut. Manchmal darf man in späteren Levels aber bekannte Abschnitte noch einmal besuchen, um nach Goodies zu suchen.
Umfang: Viel mehr als acht Stunden brauchen auch Gelegenheitsspieler nicht, um Van Helsing's Konsolenabenteuer durchzuspielen.

GRAFIK ★★★★★
 Für ein Lizenzspiel ist die grafische Umsetzung der Kinoadaptation gut gelungen. Vor allem die Effekte können sich sehen lassen.

SOUND ★★★★★
 Stimmungsvolle Musik und durchwegs gute Soundeffekte begleiten die actionreiche Monsternetzelei.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



DEVIL MAY CRY

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfen: Mit Schwert und Schrotflinte heizt Dante den Gegnern ein, später gibt es noch spezielle Handschuhe für den Nahkampf.
Springen: Im Laufe des Spiels kriegen Sie auch mit Dante die Möglichkeit, in der Luft nochmals zu springen. Zudem sind kurzfristige Flügelanlagen in seiner Teufelsform möglich.
Dazulernen: Tihelfeld Dante lernt mit der Zeit zahlreiche neue Attacken und Fähigkeiten dazu, die jedoch an die zusätzlichen Waffen gebunden sind.
Rätsel: Die wenigen Rätsel sind nicht der Rede wert, die Lösung ist in aller Regel offensichtlich. DMC ist ganz klar ein Action-Spiel.
Kamera: Die nicht beeinflussbare Kamera kann Spieler an einigen Stellen durchaus irritieren: Je nach Position sehen Sie Dante aus völlig unterschiedlichen Blickwinkeln, die sich oft mitten im Lauf ändern.
Karte: Dante kann auf ein praktisches Automap-Feature zurückgreifen.
Levels: Die Levels wirken ziemlich straff. Obwohl Sie manche Räume mehrfach betreten werden, ist Devil May Cry sehr linear aufgebaut.
Umfang: Nach gut zehn Stunden dürfen Sie das Spiel beendet haben, sofern Sie nicht im verkürzten Easy-Schwierigkeitsgrad spielen.

GRAFIK ★★★★★
 Obwohl Devil May Cry eines der ersten PS2-Spiele ist, kann die Grafik auch heute noch begeistern.

SOUND ★★★★★
 Stimmungsreiche Mischung aus Orgelmusik und harten Gitarren-Riffs. Coole Sprachausgabe und knackige Effekte.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CASTLEVANIA

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfen: Mit Peitschen-Combos und Zusatzwaffen zerlegen Sie Untote. Blocken und Ausweichen ist bei Endgamegen unerlässlich.
Springen: Neben einem Doppelsprung kann Leon noch seine Peitsche benutzen, um sich an besonders hoch gelegene Orte zu katapultieren oder geschmeidig über weite Abgründe zu gelangen.
Dazulernen: Leon lernt mit der Zeit neue Combos und Special Moves dazu. Die magischen Orbs ermöglichen ihm zudem neue Angriffe mit den Zusatzwaffen.
Rätsel: Konami bezeichnet das Spiel als Action-Adventure, doch die Adventure-Komponente spielt nur eine relativ kleine Rolle.
Kamera: Die vollautomatische Kamera folgt Leon Belmont durch Gänge und schwenkt aus fester Position durch größere Räume. Bei Kämpfen ist die Übersicht aus dieser Perspektive in der Regel ausreichend.
Karte: Eine automatische Karte erleichtert die Orientierung in den ziemlich großen Levels.
Levels: Das Leveldesign wirkt teilweise etwas unübersichtlich und durch die zahlreichen Gänge unnötig in die Länge gezogen. Das Spiel ist nichtlinear aufgebaut.
Umfang: Selbst wenn Sie jedes Extra finden und jeden Raum besuchen wollen, sind die sechs Levels schnell durchgespielt.

GRAFIK ★★★★★
 Generell atmosphärisch und sehr flüssig, in Sachen Effekte und Endgegner fehlt aber das gewisse Etwas.

SOUND ★★★★★
 Gelungene Kombination von symphonischen und elektronischen Stücken. Die Sprachausgabe wirkt etwas gequält.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

...dürstet nach Blut.

Van Helsing setzt zwar in keiner Kategorie neue Maßstäbe, versorgt aber Filmfans und Action-Freaks gleichermaßen mit einem stimmungsvollen, gut designten Action-Spiel, an dem man für viele Stunden Spaß hat. Vivendis Titel ist auf jeden Fall einen Blick wert.

TEST VAN Helsing

Hersteller: Vivendi Universal
 Entwickler: Saffire
 Genre: Action
 Sprache: Deutsch
 Video: 4:3, 16:9
 Audio: Stereo
 Umfang: 6-8 Stunden

Internet: www.vugames-europe.com

Spieler 1	Termin 14. Mai
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Stimmige Atmosphäre
- Gelungene Effekte
- Schnörkelloses Gameplay
- Relativ kurz

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zweiter Waffenmodus	R1: Zielen	□: Waffe 1
L2: Waffenauswahl	R2: Finishing Move	△: Waffe 2
Start: Platten/Inventory		X: Springen/Ausweichen
Select:		O: Aktivieren
Steuerkreuz: Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R:	

„Leicht zu erlernende Steuerung, mit der selbst weniger geübte Spieler schnell zurechtgefunden werden.“

INZELSPIEL:		
GRAFIK 80%	SOUND 79%	MULTI 82%

„Endlich mal wieder ein gutes Spiel zu einem Kinofilm. Nicht sonderlich innovativ, aber sehr kurzweilig und spaßig.“

FIES Dank der Krummschwerter macht Van Helsing kurzen Prozess mit Skeletten.



FINISH HIM! Die zahlreichen Finishing Moves sind cool animiert.





„Eine perfekte Vorlage für ein Action-Spiel“

Stephen Townsend, Produzent des Action-Titels, sprach mit uns über Monsterjäger, fiese Waffen und die große Herausforderung, ein würdiges Spiel zu einem coolen Film zu machen.

PLAYZONE: An welchen Projekten haben Sie vor *Van Helsing* gearbeitet?

Stephen Townsend: Ich bin jetzt seit etwa acht Jahren in der Spiele-Industrie und habe schon an unheimlich vielen Projekten gearbeitet. Die letzten beiden waren das PC-Spiel *Medal of Honor: Allied Assault* (damals noch für Electronic Arts, Anm. der Redaktion) und *Ein Kater macht Theater*.

PZ: Es muss eine interessante Erfahrung sein, ein Spiel parallel zu einem aktuellen Kinofilm zu entwickeln. Inwiefern haben sich das Film- und das Programmier-Team bei der Produktion ausgetauscht?

ST: *Van Helsing* ist schon das fünfte Lizenzspiel, an dem ich mitarbeiten durfte, und bisher war jedes davon eine Herausforderung für sich. Wir haben sehr eng mit den Filmemachern zusammengearbeitet und uns regelmäßig getroffen. Einerseits um den Entwicklungsfortschritt zu sprechen und andererseits um sicherzustellen, dass sich das Spiel und Stephen Sommers' (der Regisseur des Kinofilms, Anm. der Redaktion) Film so gut wie möglich ergänzen. Als Vorlage für die Levels haben wir Bilder der Filmsets und von George Lucas' Special-Effects-Schmiede Industrial Light and Magic entwickelte 3D-Modelle benutzt. Der Sound stammt komplett von Soundelux, die auch am Film mitgearbeitet haben. Darüber hinaus konnten wir einen Großteil der Schauspielerei dafür gewinnen, ihre jeweiligen Charaktere auch im Spiel zu vertonen.

PZ: Wie seid ihr darauf gekommen, ausgerechnet ein Spiel zum *Van Helsing*-Film zu machen?

ST: Es gibt Filme und Charaktere, die eignen sich nicht wirklich dazu, in Spielen verarbeitet zu werden. Ganz anders *Van Helsing*. Der Hauptcharakter ist ein

Das Besondere an Van Helsing ist, dass er nicht irgendeinen beliebigen Vampir jagt, sondern Dracula, den König aller Vampire. Darüber hinaus legt er sich mit vielen klassischen Bösewichtern an: dem Wolfsmenschen, Frankensteins Monstern oder Draculas Bräuten. Obwohl es in

neue Combos und Special Moves an den Gegnern auszuprobieren.

PZ: Van Helsing verfügt im Film über ein paar wirklich fies aussehende Waffen. Sind all diese Waffen auch im Spiel enthalten?

ST: Alle Hauptwaffen des Films finden sich auch im Spiel wieder. Wie schon angedeutet, haben wir noch ein paar dazuerfunden. Insgesamt sind es dann acht, wobei es für jede noch eine Erweiterung gibt. Mein absoluter Favorit ist die Gatling Gun (lacht). Mit ihr kann man eine Menge Schaden anrichten. Ohne die Gatling Gun ist man in späteren Levels ziemlich aufgeschmissen.

„Van Helsing ist die Art Held, die jeder kleine Junge gern sein würde.“

ultracooler Monsterjäger mit einem schwarzen Mantel, der ein unglaubliches Waffenarsenal mit sich herumträgt. Er ist ein Einzelgänger ohne Angst und ein kompromissloser Kämpfer für das Gute. Eine perfekte Vorlage für ein Action-Spiel. Van Helsing ist die Art Held, die jeder kleine Junge gern sein würde. Wir haben diese erstklassige Vorlage genommen, zusätzliche Waffen designt, noch ein paar fiese Monster erschaffen und voilà: fertig ist das interaktive *Van Helsing*-Erlebnis!

PZ: Die Idee, einen Vampirjäger als Protagonisten für ein Spiel zu nehmen, ist ja nicht wirklich neu. Was macht *Van Helsing* dennoch zu einer besonderen Spielerfahrung?

ST: Van Helsing ist eine Figur, deren Namen viele bestimmt schon mal gehört haben, von der aber kaum einer genau weiß, wie sie überhaupt in die Dracula-Welt hineinpasst. Wir klären dieses Mysterium Level für Level mit einer ganzen Reihe von Zwischensequenzen, die allesamt in Spielgrafik gehalten sind, auf.

den Levels durchaus viel zu erforschen und zu entdecken gibt, liegt der Schwerpunkt des Spiels dennoch auf Non-Stop-Action. Es macht einfach riesig Spaß,

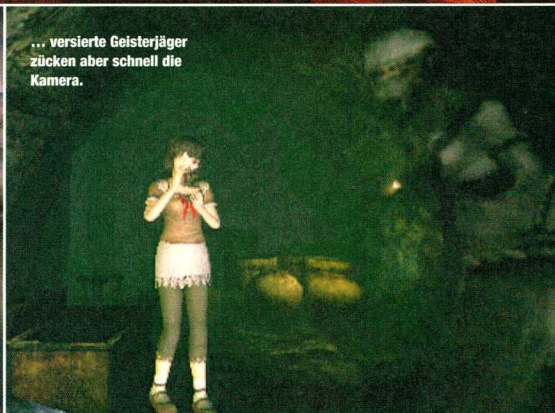


Project Zero II: Crimson Butterfly

Geister sind gruseliger
als blutrünstige Zombies.
Hier der Beweis.



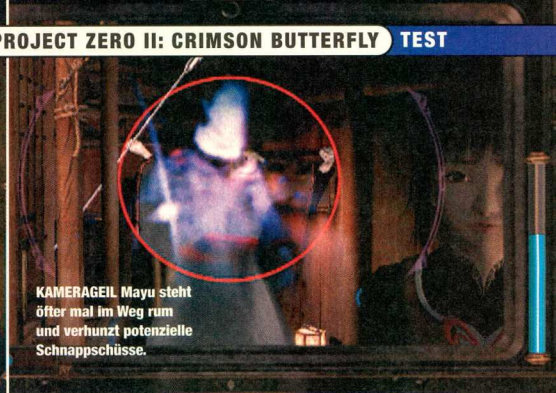
SCHRECK, LASS NACH Die
Geister tauchen immer
überraschend auf, ...



... versierte Geisterjäger
zücken aber schnell die
Kamera.



ZU HILFE Schwesterchen Mayu wird von einem Geist angegrabbelt – Mio greift zur Kamera.



KAMERAGEIL Mayu steht öfter mal im Weg rum und verhunzt potenzielle Schnappschüsse.

Wir alle kennen das Klischee des japanischen Touristen: Er fotografiert gerne und viel. Die Zwillingsschwester Mio und Mayu unterscheiden sich aber vom gewöhnlichen Touristen aus Fernost. Weder haben die beiden ihre Reise freiwillig angetreten, noch machen sie Schnappschüsse hiesiger Sehenswürdigkeiten. Ihre Kamera benützen die beiden vielmehr dazu, sich vor aggressiven Geistern zu schützen! Diese außergewöhnliche Waffe dürfte Survival-Horror-Fans bekannt vorkommen. Vor knapp zwei Jahren durfte man schon im Vorgänger *Project Zero* um sein Leben knipsen. Das innovative Spielprinzip wurde auch für die Fortsetzung mit dem Untertitel *Crimson Butterfly* übernommen.

BITTE LÄCHELN

Nur mit einer Kamera bewaffnet, wandelt der Spieler in der Third-Person-Perspektive durch ein düsteres Dorf. Weist eine Lichtanzeige auf die Präsenz eines Geistes hin, so können Sie per Knopfdruck die Kamera zucken und so in eine Ego-Perspektive wechseln, aus der

Sie Fotos schießen können. Wer aber nur wild drauflosknipst, wird kaum Erfolg haben. Vielmehr gilt es, die Geister möglichst lange vor der Linse zu halten. Denn nur so können Sie eine ringförmige Energieanzeige aufladen. Und je länger die Aufladezeit dieser ist, desto größer ist der dadurch verursachte Schaden. Es lohnt sich also, perfekte Schnappschüsse zu erzielen. Fotovirtuosen warten gar, bis sich die Gelegenheit für ein „Fatales Bild“ ergibt. Diese ist dann gegeben, wenn die Ladeanzeige in den roten Bereich geht. Ein geschossenes Foto verursacht dann immensen Schaden. Mit Upgrades lässt sich die Wirkung der Kamera zudem verstärken. So vergrößern Sie die Reichweite des Suchers, finden spezielle Filme mit mehr Exorzier-Power oder versehen die Kamera mit Spezialausrüstung, mit der Sie Geister lähmen können.

WAS SOLL DER SPUK?

Bei den Schwestern Mio und Mayu handelt es sich nicht um gestandene Geisterjäger. Eher durch Zufall finden sich die beiden in einem Dorf wieder, nachdem sie sich in einem Wald-

stück verlaufen haben. Wie in einem klassischen japanischen Horrorfilm erfährt der Spieler hier nur das Nötigste: Düstere Ritualmorde, in die die Zwillinge unbewusst verwickelt zu sein scheinen, sind der Hintergrund des Horrortrips. Nach und nach decken Sie durch gefundene Dokumente und Geistersteine – kleine Objekte, die die Gedanken der spukenden Seelen beinhalten – weitere Teile der Tragödie auf, in die die Zwillinge auch selbst immer tiefer hineingeraten. Unterteilt wurde die spannende Story in zehn Kapitel, die bereits beim ersten Durchgang in je unter einer Stunde zu bewältigen sind. Die geringe Spieldauer ist aber keinesfalls als Manko aufzufassen, denn der Spannungsbogen ist genau richtig gewählt. Freispielbare Bonusmissionen sorgen über die Hauptstory hinaus für Langzeitmotivation. Lediglich die langen Laufwege und die träge Geschwindigkeit Ihrer Figur bremsen den Spielverlauf im wahrsten Sinne des Wortes aus. Und wie das bei Geschwistern so üblich ist, bleiben auch Konfrontationen untereinander nicht aus. Die sind aber eher unfreiwilliger Natur. Schwesterchen Mayu

steht Ihnen nämlich häufig im Weg oder blockiert sogar die Sicht auf einen Geist und verhunzt so schon mal Ihre Fotos. Kleine Patzer, die angesichts der stimmigen Präsentation aber schnell vergessen sind.

HORROR AUF JAPANISCH

Normalerweise befinden Sie sich in der Haut von Mio. Mayu tritt, wenn Sie sie nicht gerade aus der Gewalt der Geister befreien müssen, brav hinterher. Nur in seltenen Fällen dürfen Sie die Steuerung Ihrer Schwester übernehmen. In diesen Sequenzen folgen Sie dann allerdings nur linearen Pfaden. Das ist aber kein Gameplay-Mangel, sondern soll mit düsteren Effekten lediglich Spannung erzeugen. Und das schafft *Project Zero II* wie kaum ein anderes Survival-Horror-Spiel! Blutrünstige Zombies und großkalibrige Waffen suchen Sie vergebens. Stattdessen erzeugen ein rauschendes Bild, überraschend auftauchende Geister, eine gruselige Soundkulisse und beeindruckende Echtzeit-Schatten typisch japanischen Horror der subtilen Art. Wer sich *Project Zero II* zulegt, krieg die Gänsehaut gratis dazu.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



75 SCHADEN

TP-61 FILM

1199 Pkt.

ERWISCHT Wer wartet, bis die ringförmige Anzeige ganz aufgeladen ist, kann Geister schneller bannen.

DÜSTER Die Umgebungen bestechen durch eine düstere Atmosphäre.

DETAIL-CHECK PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY

Der pure Horror

Horror aus Fernost übt aufgrund der außergewöhnlichen Interpretation des Grauens eine ganz eigentümliche Faszination aus. Wir verglichen drei Vertreter, die auf typisch japanischer Weise Gruselatmosphäre vermitteln.



PROJECT ZERO II

GRUSELFaktor

★★★★★

Story: Die Zwillinge Mio und Mayu verschlägt es in ein mysteriöses Dorf. Dort müssen sie das Geheimnis um ein grausames Opferitual lüften.

Charaktere: Der Spieler übernimmt hauptsächlich die Steuerung von Mio, Mayu läuft hinterher. Ansonsten nur Geister, die sich im Dorf herumtreiben.

Horror: Als Gegner gibt es zwar nur Geister, diese tauchen aber immer so überraschend auf, dass Herzattacken fast schon vorprogrammiert sind.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die an sich gute Steuerung wird durch die langsame Gangart der Charaktere verdohten.

Kampfsystem: Nur mit einer Kamera lassen sich die Geister bannen. Das klingt etwas billig, erweist sich im Spiel aber als ausgefeiltes Kampfsystem und erzeugt zusätzlich Spannung.

Rätsel: Nicht der Rede wert. Die wenigen Rätsel sind extrem simpel und überfordern nicht einmal Genieurliebe.

Umfang: Mit ca. 8 Stunden scheinbar gering, der Spannungsbogen ist aber genau richtig gewählt. Freispielfähige Bonusmissionen motivieren auch nach dem Hauptspiel.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Detaillierte Umgebungen, wabernde Geistererscheinungen und besonders die hervorragenden Schatteneffekte sorgen für dichte Atmosphäre.

Sound: Die Soundeffekte sind zurückhaltend, aber sehr gelungen. Stöhnende Geister sowie leises Knacken und Rascheln untermalen die düstere Atmosphäre.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Sequenzen lassen mit krassen Bildern das Blut gefrieren.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



FORBIDDEN SIREN

GRUSELFaktor

★★★★★

Story: Die Geschichte erstreckt sich über drei Tage und springt von der Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft. Sehr abgefahren!

Charaktere: Man spielt insgesamt zehn Charaktere, wobei jeder seine eigene Geschichte hat. Die Figuren wirken überzeugend und sind gut synchronisiert.

Horror: Das typisch japanische Szenario fesselt wie ein guter Horrorfilm. Die Monster-Designs sind aber etwas unspektakulär und abwechslungsarm.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Schnelle und vor allem zielsichere Gegner stehen einer etwas trägen Steuerung der Spielfigur gegenüber.

Kampfsystem: Hier ist Stealth statt Kampf angesagt. Eine Besonderheit ist das innovative Sight-Jacking, bei dem in die Köpfe der Gegner eindringen und die Spielwelt aus deren Augen betrachten können.

Rätsel: Eher unbedeutend. Gegenstände auf zusammeln und an einem anderen Ort einzusetzen ist alles, was vom Spieler verlangt wird.

Umfang: Sehr umfangreich; man spielt insgesamt 78 Episoden, wobei manche doppelt gespielt werden müssen, damit sich andere Handlungsstränge aufbauen.

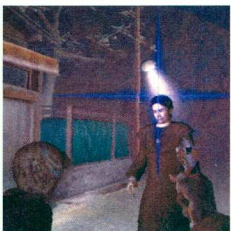
TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die Gestaltung der düsteren Levels ist sehr gut gelungen. Eine hohe Nebeldecke und die damit verbundene Detailarmut trüben den Gesamteindruck etwas.

Sound: Gruselige Umgebungsgeläusche und vor allem das schwere Atmen der Untoten, wenn man sich in deren Kopf hineinversetzt, schaffen eine schaurige Atmosphäre.

Zwischensequenzen: Mit Störfilter überzogene Filme, die die Geschichte vermitteln.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



SILENT HILL 3

GRUSELFaktor

★★★★★

Story: Die junge Heather findet sich unerklärlicherweise in einem alpträumlichen Szenario wieder. Typisch Silent Hill. Die Story knüpft an das erste Silent Hill an.

Charaktere: Man begegnet ständig merkwürdigen Personen, die alle sehr überzeugend sind, aber einen gewaltigen Dachschaten haben.

Horror: Abartige Monster in allen Größen, Farben und Formen jagen einem genauso viel Angst ein wie die düsteren und bedrohlich wirkenden Umgebungen.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Sehr intuitive Steuerung. Allerdings verhält sich die Spielfigur Heather oft etwas hakelig.

Kampfsystem: Bis auf Bosskämpfe werden Gefechte gegen die „normalen“ Monster schnell eintönig. Dafür kommen zahlreiche Waffen, wie zum Beispiel ein Morgenstern zum Einsatz.

Rätsel: Man kann aus drei Schwierigkeitsgraden auswählen. Der mittlere und der schwere Modus sorgen teilweise für Kopfschmerzen.

Umfang: Geübte Spieler sind nach ca. 6 bis 8 Stunden durch. Allerdings ist die Spannungskurve optimal und freispielfähige Extras motivieren zum erneuten Durchspielen.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Texturen, Lichteffekte und die Animationen der Monster sind absolute Oberklasse und vermitteln eine einmalige Schöckeratmosphäre.

Sound: Von überallher hört man Knarren, Stöhnen und Ächzen. Das Raschen des mitgeführten Radars signalisiert Gefahr und treibt den Spieler in den sicheren Wahnsinn!

Zwischensequenzen: Sehr bedrohlich wirkende Sequenzen mit filmreifen Animationen.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

... bleibt cool.

Bis auf kleine Mängel gibt's an *Project Zero II* objektiv gesehen nur wenig auszusetzen. Dieser Titel ist das Gruseligste, was Sie derzeit auf der PS2 finden können. Wenn da nur der Vorgänger nicht wäre ... Wer wie ich schon das erste *Project Zero* gespielt hat, wird nur wenig Neues entdecken. Daher rate ich Kennern zum Probespielen. Wenn das Survival-Horror-Genre aber Neuland für Sie ist oder Sie von blutrünstigen Zombies genug haben und mal was Neues sehen wollen, dann greifen Sie unbedingt zu! Die Atmosphäre ist der absolute Hammer und das Kampfsystem erfrischend anders. Aber Achtung: Für etwaige Herzattacken übernehmen wir keine Verantwortung.

TEST PROJECT ZERO II: CB

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Tecmo
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Kapitel

Internet: www.projectzero2.com

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

- Einzigartiges Kampfsystem
- Supergruselige Atmosphäre
- Nur wenig Neues
- Etwas träger Spielablauf

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: (Bildschirm Menü)	R1: Foto schießen	C: Rennen
L2: (Bildschirm Menü)	R2: (Bildschirm Menü)	Δ: (Menü)
Start: Pause	X: Aktion	
Select: -	O: Kamera	
Steuerkreuz: Bewegungen (Menü)	Analogstick L: Bewegungen (Kamera)	Analogstick R: Bewegungen (Kamera)

Schnell verinnerlichte Steuerung. Die geringe Spielgeschwindigkeit lässt diese aber etwas träge wirken.

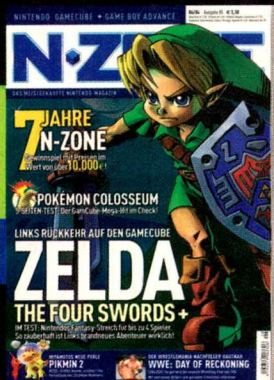
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
82%	84%	-	83%

„Super Atmosphäre und außergewöhnliches Kampfsystem. Hier wird nicht Survival, sondern Horror groß geschrieben.“

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ➔ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.




 A large, dynamic illustration of Transformers in battle. On the left, a large Autobot (Optimus Prime) is shown from the waist up, firing a weapon. On the right, a Decepticon (Megatron) is also shown from the waist up, firing a weapon. In the background, several other Transformers are engaged in combat, with bright energy blasts and explosions filling the sky. The scene is set against a bright, fiery yellow and orange background.

Transformers



Tonnenschwer und variabel wie ein Schweizer Taschenmesser – die TransFormers!

Es gibt Lizenzen, die ein Spiel ganz wie von selbst verkaufen. Vermutlich hätte man auch eine Scheibe Toast in die Spielepackung legen können, *Enter the Matrix* wäre dennoch ein Millionen-seller geworden. Und dann gibt es noch Lizenzen, die hierzulande niemanden hinter dem Ofen hervorlocken, jen-

seits des Atlantiks dagegen Begeisterungstürme entfachen. In Europa sorgt der Name *TransFormers* gerade bei jüngeren Spielern vermutlich eher für ein Stirnrunzeln. Dessen war man sich wohl auch bei Atari bewusst und ließ den Entwicklern bei der Interpretation der Lizenz freie Hand. Herausgekommen ist ein Action-Shooter, der auch

Spielern ohne Vorkenntnisse Spaß machen könnte.

ICH GUT, DU BÖSE!

Den Grundgedanken teilt sich die *TransFormers*-Serie mit unzähligen anderen Comic-Reihen – der Kampf Gut gegen Böse bestimmt das Geschehen. Die makellosen Autobots wollen Frieden, Freude, Eierkuchen, die ungemütlichen

Decepticons einfach nur alles kaputtmachen. Auf Cybertron, dem Heimatplaneten der Kontrahenten, kommt es zum Showdown, als plötzlich ein Signal von der Erde die handfeste Auseinandersetzung stört. Eine weitere Rasse der TransFormers ist dort gestrandet – die Minicons. Der Krieg wird vertagt und beide Seiten versuchen nun, die hilfreichen



WEG DA! Kleinere Gegner kann man auch über den Haufen fahren.



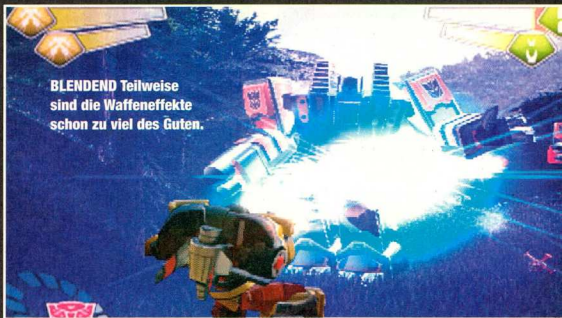
KAPUTT Truppentransporter lassen sich ebenfalls auseinander nehmen.

Mini-Transformers auf ihre Seite zu bringen. Die verstecken sich aber gut und wollen erst einmal gefunden werden. Die Suche startet am Amazonas. Dort beginnt auch für den Spieler das Abenteuer, vorher gilt es allerdings, einen der drei Autobots zu wählen. Anführer Optimus Prime ist dick gepanzert und kann die meisten Waffensysteme mit sich führen. Hot Shot ist flottes und wendiger, bei der Anzahl der mitgeführten Systeme aber eingeschränkt. Anfangs macht dies allerdings keinen Unterschied, denn alle drei Blechkameraden sind zu Beginn des Spiels identisch ausgestattet. Sie sind in den mitunter wirklich riesigen Umgebungen manchmal ganz offensichtlich platziert, teilweise aber auch sehr gut versteckt. Doch die Suche lohnt sich, denn bereits im zweiten Level sieht man mit dem poppligen Standard-Blaster ziemlich alt aus. Die Gegner sind zahlreich, aggressiv und erschreckend gut im Umgang mit den Waffen. Nur wer Haken schlägt und gut zielt, kommt weiter. Hält man sich an die Missionsvorgaben, trifft man früher oder später auf einen Boss-Gegner. Ist dieser besiegt, geht's ab in den nächsten Level. Ebenfalls gut versteckt sind die so genannten Datacons, die zahlreiche Extras wie Artworks, Musik oder unfreiwillig komische Ausschnitte der alten Fernsehserie freischalten. Da man beim ersten Besuch in einem

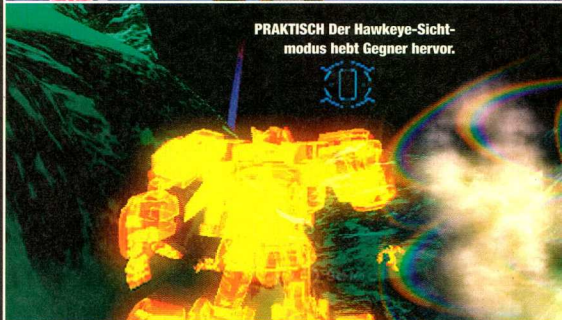
Level gar nicht alle versteckten Minicons und Datacons finden kann, besteht die Möglichkeit, bereits absolvierte Levels weitere Male aufzusuchen. Diese sind dann allerdings mit neu platzierten Gegnern gefüllt, die sorglose Forschungsausflüge erschweren. Meist machen direkte Auseinandersetzungen weniger Sinn als die schnelle Flucht im Fahrzeugmodus. Mit der Zeit erhält man zwar immer stärkere Waffen, man kann aber stets nur zwei offensive Systeme mit sich führen. Verschiedene Ausbaustufen des Blasters erklären sich selbst, ein zweites System kann der eigenen Spielweise angepasst werden. Ein durchschlagskräftiges Scharfschützengewehr ermöglicht die Dezimierung der Gegner auf große Distanz, im Nahkampf machen sich Raketen- oder Granatwerfer besser. Origineller ist ein Traktorstahl, mit dem sich kleinere Gegner durch die Luft wirbeln lassen, oder ein EMP-Schocker, der alle Gegner im Umkreis von 15 Metern zeitweise außer Gefecht setzt. Leider besteht während einer Mission nicht die Möglichkeit, die Waffen zu wechseln. Wer sich also mit einer Sniper-Rifle ins Gefecht stürzt, sollte Nahkämpfe unbedingt vermeiden. Das komplexe Waffen- und Ausrüstungssystem bietet viel Raum für Experimente.

VOGELFREI

Den größten Reiz an *Transformers* machen die riesigen



BLENDEND Teilweise sind die Waffeneffekte schon zu viel des Guten.



PRAKTISCH Der Hawkeye-Sichtmodus hebt Gegner hervor.



EDEL Die Rendersequenzen sehen klasse aus, sind inhaltlich aber banal.



PRACHTVOLL Die Umgebungen sind riesig und die Weitsicht ist enorm.



BOOM! Gegner vergehen in bildschirmfüllenden Explosionen.

Umgebungen aus. Die weitläufigen und teilweise mit vielen Details voll gestopften Schauplätze machen grafisch einiges her. Leider stört heftiges Kantenglänzen ein wenig den Genuss. Erfreulicherweise läuft das Spiel trotz der großen Levels und wirklich zahlreicher Gegner relativ flüssig. Der gut abgemischte Surround-Sound liegt ebenfalls an der Spitze des Machbaren. Die gerenderten Zwischensequenzen sind technisch auf allerhöchstem Niveau, inhaltlich sollte man allerdings nicht viel mehr als platte Drohungen und abgedroschene Formulierungen erwarten. Die technische Seite kann also beinahe voll überzeugen, spielerisch ist aber nicht alles frei von Kritik. Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad ist *Transformers* nichts für ungeduldige Spieler. Die Gegner tauchen meist im Rudel auf, schießen verdammt gut und verlorene Energie erhält man nur von zerstörten Widersachern zurück. Diese Energiekugeln verschwinden leider schon nach wenigen Augenblicken. Nur selten geht man ohne Energieverlust aus Gefechten hervor, wesentlich häufiger wird man trotz mächtiger Waffensysteme von Feinden auseinander genommen. Da kann schon mal Frust aufkommen, der in den fordernden Boss-Fights noch einmal erhöht wird. Diese Auseinandersetzungen am Ende jedes Levels sind zum Ausgleich wirklich hervorragend inszeniert und spannend. Wer einfach nur kurz eine Runde ballern will und die Herausforderung scheut, sollte sich den Kauf von *Transformers* gut überlegen. Hauptsächlicher Spielanreiz sind die vielen Extras und das Erforschen der Umgebungen. Geübte Spieler haben nach zehn Stunden alles gesehen.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK TRANSFORMERS

Kein Kinderspiel

Ballern, bis der Arzt kommt, bei einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Das klingt doch verdächtig nach Blowares Klassiker MDK 2: Armageddon!



TRANSFORMERS

UMFANG ★★★★★

Story: Gut kämpft gegen Böse, mehr hat die dürftige Story nicht zu bieten. Die Umgebungen dürfen nichtlinear durchforstet werden, in erster Linie wird aber viel geballert.

Spielzeit: Ca. 10 Stunden.

Spielfiguren: Drei verschiedene Transformer stehen zur Auswahl und unterscheiden sich in vier Kategorien.

GAMEPLAY ★★★★★

Fähigkeiten: 40 Minicons versprechen Abwechslung, dennoch rennt man die meiste Zeit des Spiels durch die Gegend und ballert Gegner sowie Teile der Umgebung zu Klump.

Aufstufen: Neue Minicons ermöglichen höhere Sprünge oder einen Gleitflug.

Schwierigkeitsgrad: Zum Levelende zu kommen, ist immer machbar, aber von heftigem Widerstand geprägt. Die Boss-Fights sind hart, aber fair.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der Detailreichtum und die Weitsicht sind enorm. Leider sind nicht alle Levels auf dem gleichen Niveau und einige Slowdowns nicht zu übersehen.

Sound: Gute deutsche und englische Sprecher, hervorragender Surround-Sound und fetzige Elektronik-Beats – hervorragend! 60-Hertz-Modus: Ja.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



MDK 2: ARMAGEDDON

UMFANG ★★★★★

Story: Die Aliens sind wieder da und wollen die Erde weiterhin einer interstellaren Autobahn weichen lassen. Die Levels sind sehr linear, aber abwechslungsreich.

Spielzeit: Ca. 12 Stunden.

Spielfiguren: Drei verschiedene Spielfiguren, die sich sehr unterschiedlich spielen, werden abwechselnd durch die Levels gesteuert.

GAMEPLAY ★★★★★

Fähigkeiten: Hauptdarsteller Kurt hat ein Scharfschützengewehr. Hund Max feuert mit sechs Waffen gleichzeitig. Der Doc muss Kombinationsgabe beweisen.

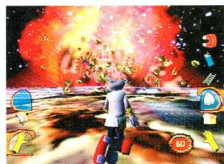
Aufstufen: Neue Waffen kommen dazu, die Fähigkeiten bleiben gleich.

Schwierigkeitsgrad: Nichts für Anfänger. Die Steuerung ist durchdacht, erfordert aber Feingefühl und Präzision. Speziell die Boss-Fights sind kein Zuckerschießen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Blockige Charaktere stehen hübschen Umgebungen gegenüber. Knallige Effekte sorgen für ein stimmiges Gesamtbild. Im direkten Vergleich etwas veraltet.

Sound: Die deutsche Sprachausgabe ist ordentlich, die Musik treibend und meist sehr passend gewählt – Techno dominiert. 60-Hertz-Modus: Nein.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür
lässt das
Gamepad fliegen.

Transformers sieht teilweise wirklich fantastisch aus, bietet krachende Effekte und eine edle Präsentation. Das kann aber nicht über den mitunter frustigen Spielablauf hinwegtäuschen. Die spielerische Freiheit und das umfangreiche Bonusmaterial entschädigen dennoch dafür.

TEST TRANSFORMERS

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Melbourne House
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch, Englisch
Video:	16:9, 60 Hz
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	8 große Levels

Internet: www.atari.de/transformers

Spieler	Termin
1 Spieler	6. Mai
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Flüssige und schöne Grafik
- Spielerische Freiheit
- Mitunter recht frustig
- Atmosphärisch schwach

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Auslastungs-Stoß	R1: Waffen-Stoß	□: Powerline
L2: Auslastungs-Stoß	R2: Waffen-Stoß	△: Transformieren
Start: Pause	X: Passen/ Benutzen	○: Ego-Sicht
Select: --	Steuerkreuz: Analogstick L: Gehen	Analogstick R: Zielen/zoomen

„Konfiguriert werden darf nur die Sicht nach oben und unten, ansonsten ist die Steuerung aber sehr gut.“

STEUERUNG 87%

GRAFIK 85% SOUND 90% MULTI 83% EINSPIELER 83%

„Grafisch und akustisch bombastisch präsentierter Action-Shooter für frustgestählte Spieler mit Forscherdrang.“



KOMBINATIONSGABE Farbgleiche Systeme erhöhen die Lebensenergie.



SICHERE DISTANZ Mit dem Scharfschützengewehr nimmt man weiter entfernte Gegner aufs Korn.

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Die **Wireless Gun** ist der optimale Controller, um jeden Lightgunshooter als Sieger zu bestehen und das befreit von lästigen Kabeln. Optimale Gewichtsverteilung, die Wireless-Technologie und die hohe Akku-Leistung bieten langen und entspannten Spielspaß.

- Tisladestation
inkl. Funkempfänger
- Auto Reload und Auto Fire (optional)
- Warnanzeige bei geringer
Batteriespannung
- 868 Mhz Technologie

PS One® | PlayStation 2 | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de



Akte X

Resist or Serve

Routiniertes Survival-Horror-Adventure

mit den beliebten TV-Serienstars Mulder und Scully



KEINEN SCHRITT WEITER
Mulder muss in einem Albtraum
gegen alte Gegner antreten.

Nein, Staffeln lang haben die unerschrockenen FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully geheimnisvolle Erscheinungen, unerklärliche Phänomene und eine mysteriöse Verschwörung untersucht. Nachdem die letzte Folge der überaus beliebten TV-Serie schon vor einiger Zeit über die deutschen Fernsehschirme geblinzt ist, dürfen sich die zahlreichen *Akte X*-Fans hierzulande nun endlich über Mystery-Nachschub in Form eines PlayStation-2-Spiels freuen.

BOSSKAMPF Diese drei besessenen Mädchen beschützen den Endgegner.

GEBLENDET Das Licht der Taschenlampe verwirrt Zombies.


DIE WAHRHEIT IST IRGENDWO DA DRAUSSEN *Resist or Serve*, bei dem lange Zeit nicht sicher war, ob es überhaupt noch erscheinen würde, ist ein typisches Survival-Horror-Adventure in Third-Person-Perspektive, bei dem Ähnlichkeiten zu *Resident Evil* oder *Silent Hill* unübersehbar sind. Die Handlung des Spiels erstreckt sich über drei Episoden, die vom Aufbau her den TV-Folgen – komplett mit Einleitung, Original-Serien-Intro und einem Cliffhanger am Ende – nachempfunden wurden und die zeitlich gegen Ende der siebten Staffel angesiedelt sind. Die Story ist einerseits so simpel, dass auch *Akte X*-Neulinge verstehen, worum es geht, und Spaß am Spiel haben; andererseits enthält sie viele Verweise auf die komplexe Verschwörungsgeschichte, die sich wie ein roter Faden durch die Serie zieht. Alles

beginnt mit einem Abstecher des beliebten FBI-Agenten-duos in das kleine Städtchen Red Falls, wo Mulder und Scully einen typischen X-Akten-Fall, bei dem es um Hexerei und verstümmelte Leichen geht, untersuchen wollen. Schon bald stellt sich heraus, dass Hexen noch das geringste Problem von Red Falls sind: In der verwüsteten Kleinstadt wimmelt es nämlich von Zombies und Menschen, die mit dem gefährlichen schwarzen Öl infiziert sind!

I WANT TO BELIEVE!

Vor Beginn des Abenteuers muss man sich entscheiden, ob man die Story aus der Sicht von Mulder oder von Scully erleben will. Anders als bei ähnlichen Spielen dieses Genres beeinflusst die Entscheidung für einen Charakter nachhaltig den Spielablauf. Obwohl sich die Hel-

den des Öfteren in einem Spielabschnitt treffen und auch mal eine Zeit lang miteinander unterwegs sind, haben die Entwickler für beide größtenteils unterschiedliche Handlungsstränge und Aufgaben konzipiert. Nur wer einen Abschnitt sowohl mit Mulder als auch mit Scully gelöst hat, kann sich ein vollständiges Bild von der Story machen. Was die Steuerung und die Spielmechanik angeht, orientiert sich *Resist or Serve* stark an vergleichbaren Konkurrenztiteln. Kämpfe laufen stets ähnlich ab und auch ein Großteil der Rätsel verdient nicht gerade einen Innovationspreis. Wie gewohnt, müssen meistens Gegenstände gefunden werden, mit denen man Türen öffnen, einfache Rätsel lösen oder Aufgaben erledigen muss, um die ziemlich lineare Story voranzutreiben. Einzig die Autopsien, die man als Scully – teil-

weise mit Zeitlimit – durchführen muss, sorgen hier für Abwechslung und kleine Ekelanfälle.

WIEDERSEHEN MIT ALTEN BEKANNTEN

Die Ähnlichkeiten zu diversen Konkurrenztiteln gehen sogar so weit, dass man das Gefühl nicht loswird, die Entwickler hätten bei der Adaption des Spielprinzips versehentlich nicht nur gute Ideen, sondern auch diverse Probleme mitkopiert, mit denen viele Spiele dieses Genres zu kämpfen haben. Unnatürlich wirkende Animationen, ungünstige Kameraperspektiven, eine teilweise recht hakelige Steuerung und Clipping-Fehler findet man zuhauf. Das Horror-Adventure ist dadurch zwar keineswegs unspielbar, der Gesamteindruck leidet aber dennoch. Eigentlich schade, denn abgesehen von den genannten Schwä-

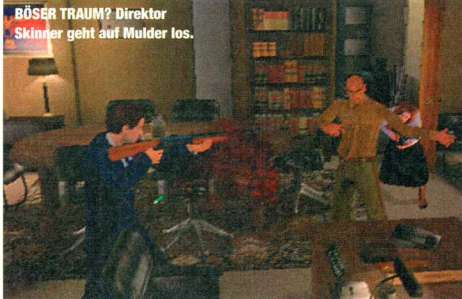
AUTOPSIE-MINIGAME Scully untersucht in der FBI-Akademie eine Leiche.


chen bietet *Resist or Serve* gute, stimmige Horror-Unterhaltung – grafisch selten aufregend, alles in allem aber dennoch solide umgesetzt. Dass man bekannte, gut nachgeblendete Schauplätze besucht, viele aus der Serie bekannte Charaktere – Direktor Skinner, Alex Krycek und die einsamen Schützen – trifft, trägt zur guten Atmosphäre bei. Vivendi Universal ist es sogar gelungen, alle Schauspieler als Sprecher für ihre jeweiligen Rol-

len im Spiel zu gewinnen. Einziger Wermutstropfen für deutsche *Akte X*-Fans: Das Spiel wird auch in Deutschland komplett in englischer Sprache und nur mit deutschem Handbuch erscheinen. Gute Englischkenntnisse sind also vonnöten, wenn man der Verschwörung auf den Grund gehen will. Und diese sind auch Pflicht, um das umfangreiche Bonusmaterial entsprechend genießen zu können.

WOLFGANG FISCHER

BÖSER TRAUM? Direktor Skinner geht auf Mulder los.



DETAIL-CHECK **AKTE X: RESIST OR SERVE**

Edelhorror kontra Lizenzgrusel

Die Konkurrenz im Survival-Horror-Genre ist schon ziemlich groß. Wie verraten Ihnen, wie sich *Akte X* im Vergleich mit *Project Zero 2* und *Silent Hill 3* schlägt.



AKTE X: RESIST OR SERVE

GRUSELFAKTOR

Story: Die FBI-Agenten Mulder und Scully untersuchen mysteriöse Vorgänge in einer Kleinstadt und kommen einer Verschwörung auf die Spur.

Charaktere: Der Spieler übernimmt entweder die Kontrolle über Mulder oder über Scully. Beide spielen sich relativ ähnlich – mit dem Unterschied, dass Scully Autopsien durchführen kann.

Horror: *Akte X*-untypisch müssen sich die Agenten hauptsächlich mit Zombies herumslagen. Passt eigentlich nicht ganz zur Serie.

GAMEPLAY

Steuerung: Standard-Survival-Horror-Steuerung. Stellenweise etwas hakelig.

Kampfsystem: Neben einer Standard-9-mm-Pistole dürfen Sie den Gegnern auch mit anderen Schusswaffen auf den Pelz rücken. Die Standardkämpfe sind nur anfangs spannend, die Bosskämpfe meist nervig.

Rätsel: Eine nette Mischung aus bekannten Rätselschemata und einigen neuen Ideen sorgt dafür, dass man sich so schnell nicht langweilt.

Umfang: Enorm. Wer das Spiel mit Mulder und mit Scully lösen will, muss schon deutlich mehr als 20 Stunden einplanen. Dazu gibt's massig freischaltbare Extras.

TECHNIK

Grafik: Optisch ist das *Akte X*-Adventure leider bestenfalls Durchschnitt. Nur Schauplätze, die man aus der Serie kennt, sind detailliert und gut umgesetzt.

Sound: Sehr gute, stimmige Musikuntermauerung und alle englischen Originalsprecher sorgen dafür, dass die Atmosphäre bei *Resist or Serve* stimmt.

Zwischensequenzen: Sehr atmosphärische Sequenzen, zumeist in Spielgrafik gehalten.



PROJECT ZERO 2

GRUSELFAKTOR

Story: Die Zwillinge Mio und Mayu verschlägt es in ein mysteriöses Dorf. Dort müssen sie das Geheimnis um ein grausames Opferitual lüften.

Charaktere: Der Spieler übernimmt hauptsächlich die Steuerung von Mio, Mayu läuft hinterher. Ansonsten nur Geister, die sie sich im Dorf herumtreiben.

Horror: Als Gegner gibt es zwar nur Geister, diese tauchen aber immer so überraschend auf, dass Herzattacken fast schon vorprogrammiert sind.

GAMEPLAY

Steuerung: Die gute Steuerung wird durch die langsame Gangart der Charaktere verdorben.

Kampfsystem: Nur mit einer Kamera lassen sich die Geister bannen. Das klingt etwas billig, erweist sich im Spiel aber als ausgefeiltes Kampfsystem und erzeugt zusätzlich Spannung.

Rätsel: Nicht der Rede wert. Die wenigen Rätsel sind extrem simpel und überfordern nicht einmal Genre-Neulinge.

Umfang: Mit ca. 8 Stunden scheinbar gering, der Spannungsbogen ist aber genau richtig gewählt. Freischaltbare Bonusmissionen motivieren auch nach dem Hauptspiel.

TECHNIK

Grafik: Detaillierte Umgebungen, wabernde Geistererscheinungen und besonders die hervorragenden Schatteneffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre.

Sound: Die Soundeffekte sind zurückhaltend, aber sehr gelungen. Stöhnende Geister sowie leises Knacken und Rauschen untermauern die düstere Atmosphäre.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Sequenzen lassen mit krassen Bildern das Blut gefrieren.



SILENT HILL 3

GRUSELFAKTOR

Story: Die junge Heather findet sich unerklärlicherweise in einer abstrakten Welt wieder. Ein durch und durch typisches *Silent Hill*-Szenario.

Charaktere: Man begegnet ständig merkwürdigen Personen, die alle sehr überzeugend sind, aber einen gewaltigen Dachsaden haben.

Horror: Abartige Monster in allen Größen, Farben und Formen jagen einem genauso viel Angst ein wie die bedrohlich wirkenden Umgebungen.

GAMEPLAY

Steuerung: Intuitive Steuerung. Allerdings verhält sich die Spielfigur oft etwas hakelig.

Kampfsystem: Bis auf Bosskämpfe werden Gefechte gegen die „normalen“ Monster schnell eintönig. Dafür kommen zahlreiche Waffen, wie zum Beispiel ein Morgenstern, zum Einsatz.

Rätsel: Man kann aus drei Schwierigkeitsgraden auswählen. Der mittlere und der schwere Modus sorgen teilweise für Kopfzerbrechen.

Umfang: Mittelmäßig. Geübte Spieler sind nach ca. 6 bis 8 Stunden durch. Allerdings motivieren freischaltbare Extras zum erneuten Durchspielen.

TECHNIK

Grafik: Texturen, Lichteffekte und die Animationen der Monster sind absolute Oberklasse und vermitteln eine einmalige Schockeratmosphäre.

Sound: Von überallher hört man Knarren, Stöhnen und Achzen. Das Rauschen des mitgeführten Radios signalisiert Gefahr und treibt den Spieler in den sicheren Wahnein!

Zwischensequenzen: Sehr bedrohlich wirkende Sequenzen mit filmreifen Animationen.

MEIN FAZIT **GUT**

Wolfgang Fischer
weint der Serie nach.

Vivendi hat sich damit zufrieden gegeben, beliebte Genregrößen fast schon schamlos zu kopieren. Fans, die sich daran nicht unbedingt stören, werden trotz diverser kleiner Designmängel ihren Spaß an *Resist or Serve* haben.

TEST **AKTE X: RESIST OR SERVE**

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Black Ops
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	20+ Stunden

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Spieler 1	Termin
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 30,-

- ✓ Gute Umsetzung der Lizenz
- ✓ Großer Umfang
- ✓ Für Nicht-Fans eher langweilig
- ✗ Grafisch nicht auf neuestem Stand

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

L1: Nachladen	R1: Zielen	□: Nahkampf
L2: Andern	R2: Laden	△: Taschenklappe
Start: Pause	Stattbildschirm	X: Aktion
Select: Karte/Notizen	Analogstick L: Bewegungen	O: Inventar
Steuerkreuz: Kamera/Notizen	Analogstick R: Kamera schwenken	

„Ordentliche Steuerung, an die man sich relativ schnell gewöhnt. Manchmal etwas hakelig.“

GRAFIK	SOUND	MULTI	ENTWICKLER
65%	79%	–	73%

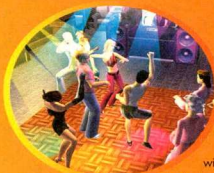
Für Fans ein gefundenes Fressen.
Wer mit *Akte X* nichts am Hut hat, muss dieses Spiel nicht unbedingt haben.“

[illegible]

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



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



Way of the Samurai 2

Begleiten Sie zum zweiten Mal den **letzten Samurai** auf seinen Wegen.

Einst waren die Samurai stolze Krieger, die im Auftrag der Ehre durchs Land zogen, um sich in Abenteuern zu beweisen und dem gemeinen Volk selbstlos zur Seite zu stehen. Diese Zeiten sind leider vorbei: Mittlerweile haben die Samurai den Ruf von gewissenlosen Söldnern und Tagedieben, die eher auf ihre Geldbörse als auf das Wohlergehen der Armen und Schwachen Acht geben. Als einer der letzten wandernden Samurai, der so genannten Ronin, kommen Sie hungrig und ziemlich mittellos an den Toren der Stadt Amahara an.

Hier beginnt die Geschichte Ihres Schwertschwingers.

VIELE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL

Wie beim Vorgänger liegt der größte Reiz des Action-Adventures *Way of the Samurai 2* in der freien Entwicklung Ihres Charakters und dem damit verbundenen Storyverlauf. So werden Sie zu Beginn des Spiels von einem kleinen Mädchen mit Reisbällen aufgepäppelt, was einer nebenstehenden Straßengang gar nicht gefällt und diese schnurstracks zu pöbeln anfängt. Nun ist es an Ihnen, der Kleinen entweder zu helfen, dem



INFO DIE SCHWERTER

Klingen ohne Ende

Warum den Charakter aufleveln, wenn es die Waffe genauso tut? In *Way of the Samurai 2* haben Sie die Möglichkeit, Dutzende von Schwertern zu sammeln, diese aufzurüsten und beim erneuten Durchspielen des Games weiterzuverwenden.

Getötete Gegner hinterlassen ihr Schwert immer an Ort und Stelle. Sie können jeweils drei dieser Mordwerkzeuge bei sich führen; zum Sammeln dient ein so genannter Schwertsafe, in welchem Sie Ihre Waffen einlagern können, um sie zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel oder sogar bei einem Neustart wieder zu benutzen. Die zahlreichen Klingen

unterscheiden sich in den Werten Angriff, Verteidigung und Haltbarkeit. Diese Werte können mit diversen Gegenständen aus den Läden oder beim Schmied gegen einen Aufpreis erhöht werden. Sogar die Anzahl der durch die jeweilige Klinge getöteten Feinde wird aufgeführt und so kann nach einiger Zeit jede Waffe ihre eigene kleine Geschichte erzählen.

Schwert auswechseln

Waffe	Art	Wert	Verf.	Stärke
Daikoku no Tsubokada	1	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	2	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	3	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	4	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	5	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	6	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	7	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	8	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	9	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	10	100	100	100

BEGRENZT Ihr könnt bis zu drei Schwerter mit euch führen.

Schwertsafe

Schwertname	Art	Wert	Verf.	Stärke
Daikoku no Tsubokada	1	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	2	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	3	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	4	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	5	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	6	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	7	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	8	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	9	100	100	100
Daikoku no Tsubokada	10	100	100	100

SICHER Im Schwertsafe können die Hackebeileichen gebunkert werden.

Garzen neutral gegenüberzustehen oder sich sogar der Gang anzuschließen. Solche Entscheidungen ziehen sich durch das ganze Spiel und so treiben Sie von Anfang an entweder für die Unterwelt Erpressungsgelder ein, sorgen aufseiten der regierenden Magistrate für Recht und Ord-

nung oder arbeiten für neutrale Auftraggeber. Erledigte Aufträge werden mit Geld entlohnt, von welchem man entweder in einem der zahlreichen Shops lebensaufreischende Ginseng-Wurzeln oder leckeren Sake kauft oder beim ansässigen Dorfschmied seine gefundenen Schwerter

ausrüsten lässt (siehe Extrakasten).

KEILEREI FÜR FORTGESCHRITTENE

Wer sein Schwert liebt, der benutzt es auch gerne und so kommt es des Öfteren zu Kämpfen, welche ein echtes Highlight des Spiels darstel-

len. Eine Taste dient zum Blocken, zwei weitere führen vertikale oder horizontale Hiebe aus, welche in Kombination mit den Richtungstasten zu fatalen Multi-Attacks führen können. Während eines Kampfes erlernt der tapfere Recke weitere Kombinationen, die in einem Menü



Einkauf beenden



nochmals verinnerlicht werden können. Dank der starken, wenngleich nicht sonderlich intelligenten Gegner und der Tatsache, dass sich die Klingen bei zu langem Blocken abnutzen und sogar zerbrechen können, ist taktisches Vorgehen gefragt. So kann es durchaus vorkommen, dass ein normaler Straßenkampf zum hitzigen Schwertduell auf Leben und Tod ausartet. Erledigte Gegner hinterlassen ihre Waffen, welche sich in Haltbarkeit sowie Angriffs- und Verteidigungswert unterscheiden und darum unbedingt aufgesammelt werden sollten. Hat ein Hackebeilchen einen guten Angriffswert, aber einen miesen Verteidigungswert, kann dieser mittels der Benutzung von magischen Gegenständen oder gegen Bezahlung vom Schmied verbessert werden. So kann ein harmloser Zahnstocher auf Dauer zu einem ultimativen Megaschwert mutieren.

EHRENVOLLER SIEG ODER HARAKIRI

Die Präsentation des Spiels ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits punkten die schönen Animationen der Figuren, ein stimmiger, fernöstlicher Hintergrundsound, gelungene Schattenwürfe und eine gute Übersetzung inklusive englischer Sprachausgabe. Andererseits nerven Clipping-Patzer, eine vor allem in den engen Gassen äußerst störrische Kamera und ein langsamer Grafikaufbau, wodurch Passanten im letzten Moment unvermittelt auftauchen. Ein großer Kritikpunkt sind auch die zehn sehr kleinen Arealen der Stadt, welche sich sehr ähnlich sehen und schnell erforscht sind; so kommt beim erneuten Durchspielen trotz einer fast komplett neuen Story und anderen Aufträgen schnell Langeweile auf. Schade, denn Gimmicks wie freispielfähige Charaktere oder die Möglichkeit, seine hochgezüchteten Schwerter ins nächste Spiel zu übernehmen, sind durchaus Garantien für eine hohe Langzeitmotivation. Wer sich von diesen Patzern nicht abschrecken lässt und Fan von taktischen Schwertkämpfen ist, kann getrost einen Blick auf das Spiel werfen.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK WAY OF THE SAMURAI 2

Hirn oder Muskeln?

Kann ein eleganter Samurai gegen einen gewalttätigen Gladiator bestehen? Wir schicken die zwei tapferen Recken in den Ring!



WAY OF THE SAMURAI 2

UMFANG ★★★★★

Story: Die Zeit der ehrenhaften Samurai ist vorbei. Sie entscheiden als einer der letzten edlen Kämpfer, ob Sie für die korrupte Regierung, die unterdrückte Bevölkerung oder die Unterwelt arbeiten.
Level: Eine Stadt mit 10 Schauplätzen, welche leider sehr klein ausfallen.
Spieldzeit: Ca. 3 Stunden pro Handlungsstrang. Schnell durchgespielt.
Extras: Mehrere Handlungsstränge erhöhen den Wiederspielwert.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die Spielfigur steuert sich etwas träge. Kämpfe sind gut gelungen; das automatische Anvisieren klappt nicht immer perfekt.
Kämpfe: Taktisches Geschick ist gefragt. Ständiges Blocken führt zum Bruch der Schwerter.
Waffen: Dutzende von Schwertern (aufrüsten) und Sägebälen, die sich in Angriffswert, Verteidigungswert und Haltbarkeit unterscheiden.
Abwechslungsgrad: Die Schauplätze ähneln sich sehr. Rätsel der Marke „Bringen Sie Gegenstand A nach B“ wechseln sich mit gelegentlicher Action ab.
Gegner-KI: Gut: wer nicht blockt, segnet schnell das Zeitliche. Auch „normale“ Gegner können länger beschäftigen.

TECHNIK

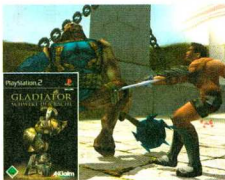
★★★★★

Grafik: Gute Schattenwürfe und ansprechende Texturen. Leider Clipping-Fehler und Pop-ups. Texturen etwas Detailarm.
Sound: Vom Schwertklingen bis zum ansprechenden fernöstlichen Musikstück stimmt hier alles.
Kamera: Frei bewegliche Kamera; muss oft nachjustiert werden. In engen Seitengassen (und davon gibt es viele) wird es sehr nervig.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GLADIATOR

UMFANG ★★★★★

Story: Im Jahre 106 steht Rom auf dem Kopf. Der Imperator ist unter der Erde. Arminius ist an der Macht und will natürlich die ganze Stadt vernichten. Nur Sie können das verhindern!
Level: 6 riesige Spielwelten, ordentlicher Umfang, der lange beschäftigt.
Spieldzeit: Ca. 10 Stunden. Gehen aufgrund der guten Atmosphäre schnell vorbei.
Extras: Mehrere Portale, in denen Specials erspielt werden.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Sehr gut gelöst. Der Gladiator reagiert sehr gut auf die Stockbewegungen. Angreifen und Ausweichen klappt sofort. Schnelle Eingewöhnungsphase.
Kämpfe: Button-Mashing ist ständig angesagt. Die diversen Bossfigs erfordern taktisches Vorgehen.
Waffen: Supercoole Armingklingen (aufrüsten), diverse Schwerter, mehrere Äxte und unterschiedliche Spezialattacken.
Abwechslungsgrad: Unterschiedliche Levels mit Dutzenden von Gegnern. Die Action regiert von Anfang an. Taktisches Geschick ist nur bei Endbossen gefordert.
Gegner-KI: Anspruchsvoll; einfach draufhauen führt zum Ziel. Ausnahme sind Zwischen- und Endgegner.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Sehr schöne Lichteffekte und exzellente Hintergrundgrafik. Etwas detailarme Figuren. Animationen sind gelungen.
Sound: Gelungene epische Sounduntermauerung, die sehr gut zur Atmosphäre passt – ebenso die Soundeffekte.
Kamera: Feste Kamera mit Zoomfunktion; sehr gut gelöst. Jederzeit übersichtlich, was der Action zugute kommt.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

... verträgt kein Sushi.

Eigentlich hat *Way of the Samurai 2* alle Voraussetzungen für einen Hit: taktische Kämpfe mit Tonnen von Combos, ein Multi-Story-Konzept, viele freispielfähige Gimmicks und aufladbare Schwerter, die bei erneutem Durchspielen wieder zur Verfügung stehen. Leider verhindern ein paar grobe Mängel eine höhere Wertung. Zum einen stören technische Patzer wie eine ungünstige Kamera oder Pop-ups, zum anderen sind die zehn äußerst kleinen Arealen schnell erforscht und verlieren somit beim erneuten Durchspielen schnell an Reiz. Schade, denn abgesehen von diesen Patzern ist das Spiel wirklich unterhaltsam. So bleibt am Ende ein gutes Action-Adventure mit genialen Kämpfen und einer sehr kurzen Spielzeit.

TEST WAY OF THE SAMURAI 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Acquire
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3; 60-Hz-Option
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 3 Stunden

Internet: www.capcom-europe.com

Spieler	Termin
1 Spieler	21. Mai
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Mehrere Storyverläufe
- Ansprechende Schwertkämpfe
- Störrische Kamera
- Zu kleine Arealen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffe herausholen	R1: Blocken	☐ Angriff horizontal
L2: Nicht belegt	R2: Remmen	☐ Angriff vertikal
Start: Pause/Menü	☐ Springen	
Select: Charakterwerte	☐ Benutzen	
Steuerkreuz: Bewegung	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Karte/Kamera

„Die Steuerung ist sich schnell verinnerlicht und geht vor allem in den taktischen Kämpfen gut von der Hand.“

80%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	78%	—	74%

„Solides Action-Adventure mit vielen Gimmicks, aber leider auch einigen Macken.“

EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:



SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!

**play
KING**



Denn ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, betastbar, 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!

SPHINX
UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

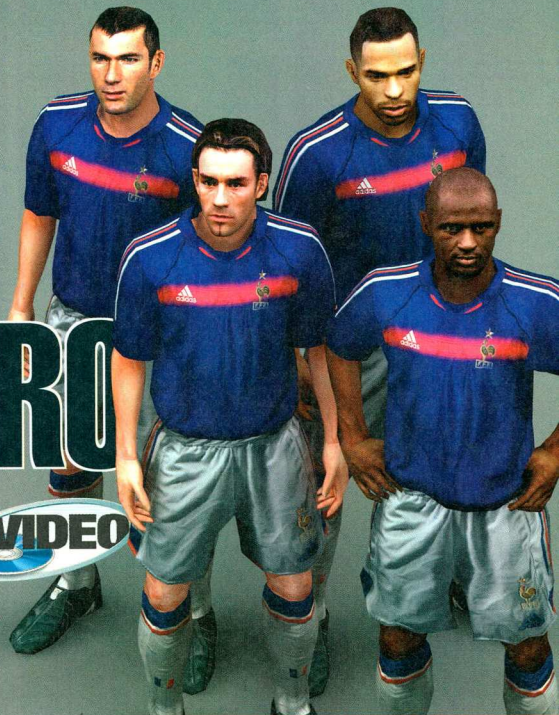


PlayStation.2

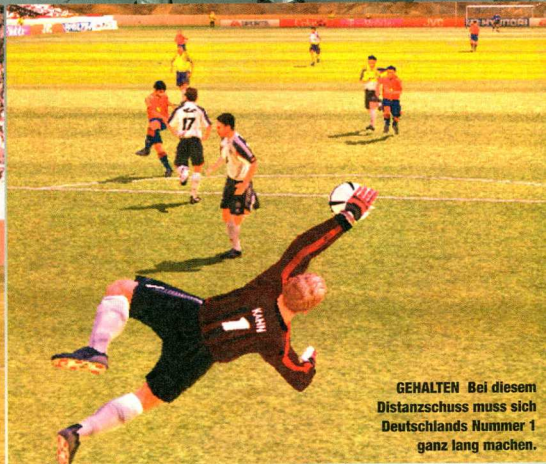


Die Europameisterschaft wirft ihre Schatten voraus –
das Spiel zum Fußball-Event des Jahres.

UEFA EURO 2004



GENIE Zidane läuft zum Freistoß an. Dem Torwart schlottern schon die Knie!



GEHALTEN Bei diesem Distanzschuss muss sich Deutschlands Nummer 1 ganz lang machen.

Am 12. Juni ist es wieder so weit: Zum zwölften Mal in der Geschichte der UEFA findet die Fußball-Europameisterschaft statt. Als Gastgeber gibt sich dieses Mal Portugal die Ehre. Bereits einen Monat vor dem Fußball-Event des Jahres 2004 erscheint jetzt das passende Spiel dazu. Wie schon bei früheren Welt- oder Europameisterschaftsspielen aus dem Hause Electronic Arts handelt es sich auch bei

UEFA Euro 2004 um kein vollkommen neu entwickeltes Spiel, sondern nur um einen angepassten Ableger aus der letztjährigen FIFA Football-Reihe.

ALLES EINE FRAGE DER EINSTELLUNG

Dem Spieler stehen nicht nur die 16 Teams zur Verfügung, die sich für die Endrunde in Portugal qualifiziert haben, sondern alle 51 europäischen Nationalmannschaften – jeweils mit den 40

besten Spielern des entsprechenden Landes. Als Spielmodi kann man zwischen Einzelspielen, dem Europameisterschaftsturnier oder der kompletten Qualifikationsphase eines Landes auswählen. Bei Letzterem ist erstmals auch ein Managerteil integriert: Als Nationaltrainer muss man sich nicht nur um die richtige Aufstellung und Taktik kümmern, sondern auch die Moral der einzelnen Spieler im Auge behalten. Vor allem die Stärke

der jungen Akteure hängt maßgeblich von deren Zufriedenheit ab und muss dementsprechend hoch gehalten werden.

ALTBEKANNTE EA-QUALITÄTEN

Auf dem Fußballplatz merkt der Spieler schnell, dass sich seit FIFA Football 2004 wenig verändert hat. UEFA Euro 2004 spielt sich genauso arcade-lastig wie der große Bruder: Die Grundsteuerung und das Passspiel gehen

TOR Italiens Superstürmer Christian Vieri schießt aus elf Metern unhaltbar ein.



KONSEQUENT Pierluigi Collina zeigt dem polnischen Spieler die rote Karte.

leicht von der Hand und so gibt es bei den flotten Matches massig Torraumszenen. Durch das wieder vorhandene „Off the Ball“-Feature (einer von drei Stürmern kann mittels des rechten Analogsticks parallel gesteuert werden) bietet *UEFA Euro 2004* auch den Leuten genügend Abwechslung, die sich länger mit der Steuerung beschäftigen. Etwas schade ist, dass die Programmierer von Electronic Arts auch die Schwachpunkte des Quasi-Vorgängers mit übernommen haben: Die Schussanimationen werden zum Beispiel immer noch viel zu schnell dargestellt und es sieht stellenweise so aus, als würde der Ball mit Überschallgeschwindigkeit auf Tor fliegen. Durch die viel zu trägen Animationen des ballführenden Spielers sind außerdem fast keine Dribblings möglich und das Angriffsspiel ist auf ein ausgeprägtes Passspiel beschränkt. Unverständlicherweise gibt es bei *UEFA Euro 2004* zusätzlich einige Mängel, die bei *FIFA Football 2004* nicht vorhanden waren: Die Schiedsrichter wissen zum Beispiel nicht mehr, was Vorteil ist, und pfeifen jedes Foulspiel konsequent ab. Außerdem sind die Ballanimationen unrealistischer, was sich gerade bei Pfosten- oder Lattenschüssen zeigt.

GELUNGENE PRÄSENTATION

In technischer Hinsicht hat Electronic Arts fast alles richtig gemacht: Die Grafik mit ihren polygonreichen Spielfiguren, hübschen Texturen und netten Lichteffekten ist gut gelungen. Einzige das ständig arbeitende DVD-Laufwerk und die hin und wieder auftretenden Ruckler stören. Und warum es keine Online-Unterstützung gibt, bleibt wohl für immer ein Geheimnis der Entwickler.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK UEFA EURO 2004

Eineiige Zwillinge?

Da es sich bei UEFA Euro 2004 nur um einen Ableger von FIFA Football 2004 handelt, halten sich die Unterschiede der Spiele in Grenzen



UEFA EURO 2004

PRÄSENTATION

Menüführung: Mit einem Wort: perfekt. Sehr übersichtlich und mit einigen coolen, stimmungsfördernden Liedern von bekannten Künstlern (z. B. Nelly Furtado, Shakka Boy).
Spielemodi: Training, Einzelspiele, Europameisterschaft (inklusive Relegation), Turnier, Situationsmodus, Mehrspielermodus.
Anzahl Mannschaften: Nationalmannschaften aller 51 europäischen Länder mit den jeweils besten 40 Spielern.
Schwierigkeitsgrade: Amateur, Semi Pro, Professional, World Class.
Kamerapositionen: 5 (Höhe und Zoom verstellbar).
Sofort-Wiederholung: Ja.

SPIELBARKEIT

Steuerung: Komplex, aber schnell erlernbar. Nur beim „Off the Ball“ kann man sich schnell die Finger brechen.
Ballphysik: Nicht immer realistisch! Gerade Pfostentreffer sind komisch.
Schiedsrichter: Viele Fehlentscheidungen beim Gedränge. Teilweise keine richtigen Entscheidungen. Schiedsrichter läuft über den Platz und kann angeschossen werden.
Vorteil-Regel: Nein, der Schiri pfeift immer alles ab.

TECHNIK

Grafik: Hübsche Darstellung der Stadion. Spielermodele sehen ebenfalls gut aus. Etwas schwache Rasendarstellung. Unkonstante Framerate.
Sound: Beinahe perfekte Soundunterlegung. Einzige die Kommentatoren und die Kopfballgeräusche sind seltsam. Die Fangesänge sind überlagert.
Ladezeiten: Kurz (ca. 10 Sekunden).
Onlinefähig: Nein.
60-Hertz-Modus: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FIFA FOOTBALL 2004

PRÄSENTATION

Menüführung: Übersichtlich im typischen EA-Stil und mit 28 lizenzierten Musikstücken, u. a. von Radiohead. Wir waren Heiden, Paul van Dyk und Timo Maas.
Spielemodi: Guter Karrieremodus, Einzelspiele, mehrere nationale Pokale, Training, Mehrspielermodus.
Anzahl Mannschaften: Über 500. Mannschaften aus 18 internationalen Ligen mit über 15.000 lizenzierten Spielern.
Schwierigkeitsgrade: Amateur, Semi Pro, Professional, World Class.
Kamerapositionen: 5 (Höhe und Zoom verstellbar).
Sofort-Wiederholung: Ja.

SPIELBARKEIT

Steuerung: Äußerst komplex, jedoch logisch aufgebaut. Das „Off the Ball“-Feature erfordert viel Training.
Ballphysik: Sehr realistisch. Der Ball springt z. B. originalgetreu vom Pfosten ab.
Schiedsrichter: Schiedsrichter und Linienrichter rennen sichtbar über das Feld und zeigen Fouls, Einwürfe und Ecken an. Allerdings gibt es auch viele Fehlentscheidungen.
Vorteil-Regel: Ja, der Schiedsrichter lässt oft weiterspielen.

TECHNIK

Grafik: Sehr schöne Spielermodele, realistische Stadien. Tolle Animationen der Spieler. Dabei läuft das Spiel fast immer mit einer konstanten Framerate.
Sound: Perfekt (bis auf die Kommentatoren). Die Fans generieren eine sehr gute Stimmung und singen über 300 verschiedene und bekannte Fangesänge.
Ladezeiten: Sehr kurz (ca. 10 Sekunden).
Onlinefähig: Ja.
60-Hertz-Modus: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck
... freut sich auf Zidane & Co.

Wer das passende Spiel zur Europameisterschaft 2004 haben will, kann zugreifen. Wer eher auf simulationslastigen Ballsport fixiert ist oder gerne mit Clubmannschaften spielt, sollte sich lieber *Pro Evolution Soccer 3* oder *FIFA Football 2004* kaufen.

TEST UEFA EURO 2004

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Electronic Arts

Genre: Sport

Sprache: Deutsch, Englisch

Video: 4:3, 16:9

Audio: Pro Logic II

Umfang: 51 Mannschaften

Internet: www.electronicarts.de

Spieler 1-4 Spieler	Termin 7. Mai
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Tolle Atmosphäre
- ✓ Geniale Präsentation
- ✓ Zu schnelle Schussanimationen
- ✓ Viel zu träge Dribblings

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Laufen	R1: Sprint	C1: Flanke/Rutsch
L2: „Off the Ball“	R2: Modifikator	A: Pass in Lauf
Start: Pass		K: Passen/Spitzenwechsel
Select: -		O: Schießen/Tackling

Steuerkreuz: Bewegungen

Analogstick L: Bewegungen

Analogstick R: Tricks, „Off the Ball“

„Die Steuerung ist komplex, aber schnell erlernbar. Einzige das „Off the Ball“-Feature benötigt viel Training.“

STEUERUNG
80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	81%	EINZEL
82%	83%		80%

„Sehr hübsches Fußballspiel mit fantastischer Europameisterschafts-Atmosphäre“



UNGEZIEFER
Solche Endbosse lassen sich auch freispielen.



VERKAUFTE SEELE Auch in Blade Warriors spielen sammelbare Seelen eine große Rolle.



Onimusha Blade Warriors

Nicht nur der Teufel stiehlt Seelen. Auch **Samanosuke, Jubei & Co.** sind auf Beutezug.

Es gibt wohl kaum einen PS2-Besitzer, der noch nie ein Onimusha-Spiel zumindest mal angezockt hat. Die Action-Adventures haben bereits Klassikerstatus und gehören mit zu Capcoms bekanntesten Videospielen der „Next Generation“. Und jetzt stellen Sie sich vor, man hätte sich bei Onimusha voll und ganz auf die Kämpfe konzentriert und die Story, sämtliche Adventure-Parts und Rätsel außen vor gelassen – jetzt wissen

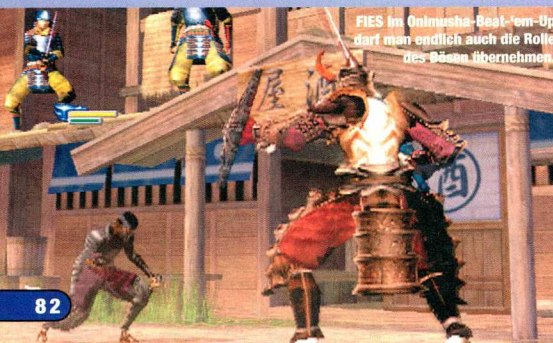
Sie in etwa, was Sie bei Blade Warriors, dem Onimusha-Beat-'em-Up, erwartet. Hier treffen bekannte Charaktere aufeinander und beharken sich gegenseitig mit einem Kampfsystem, das fast 1:1 aus den ersten beiden Onimusha-Titeln übernommen wurde. Dass mit so einem simplen Spielprinzip nicht der Tiefgang der Prügelspiel-Referenz Virtua Fighter erreicht werden kann, dürfte klar sein. Doch diesen Anspruch erhebt Blade Warriors auch gar nicht – hierbei

handelt es sich vielmehr um einen schnellen und richtig spaßigen Funprügler!

PARTNERTAUSCH

Trotz des arg simplen Kampfsystems, das sich auf zwei Angriffe, Blocken und einen Konter beschränkt, gibt es bei Blade Warriors auch eine taktische Komponente. Da wären zum Beispiel die

Seelen besiegter Feinde zu nennen, die Sie – wie schon in Onimusha 1 und 2 – per Knopfdruck aufsaugen können. Mit gesammelten Seelen wirken Sie dann vernichten-



FIES Im Onimusha-Beat-'em-Up darf man endlich auch die Rolle des Bösen übernehmen.



GELADEN Wer Items einsammelt oder seine Attacks auflädt, verstärkt seine Angriffe.

de Magieangriffe, frischen Ihre Lebensenergie auf oder benutzen sie nach einem Kampf dazu, Ihren Charakter aufzuleben. Ihren aufgewerten Kämpfer dürfen Sie dann abspeichern und in einem speziellen Versus-Modus gegen die Recken eines Freundes antreten lassen. Hier zählt dann logischerweise nicht nur die richtige Kampftechnik, sondern auch das optimale Levelling der Spielfiguren. Einen gewöhnlichen Mehrspieler-Modus gibt es natürlich auch. Bis zu vier Spieler treten hier per Multitap mit den Standard-Charakteren gegeneinander an: Die Kämpferriege besteht aus insgesamt 24 Figuren der *Onimusha*-Saga, von denen aber lediglich zwölf zu Beginn anwählbar sind. Eine weitere Besonderheit sind die Kampfarenen. Diese sind in mehrere Ebenen unterteilt, die Sie durch einen flinken Sprung erreichen. Auch die Umgebungen können Sie so in Ihre Kampftaktik einbauen.

FLOTTER PRÜGLER

Trotz solcher Gameplay-Elemente mangelt es *Blade Warriors* an Tiefgang und Umfang. Dafür macht dieses Spiel aber vor allem eins: Spaß! Diesen Titel können Sie immer wieder mal aus dem Regal holen. Langweilig wird's garantiert nicht! Dafür sorgt auch die gewohnt gute PAL-Anpassung. Ein 60-Hertz-Modus ist erfreulicherweise inzwischen Standard in allen Capcom-Spielen und stellt auch in *Blade Warriors* Kämpfer und Arenen flimmer- und ruckelfrei dar. Wer schnelle Funprügler – wie etwa *Super Smash Brothers Melee* (GameCube) – auf der PS2 bislang vermisst hat, sollte also hier zuschlagen. *Onimusha*-Fans, die sich ihr Lieblingsspiel nicht ohne Adventure-Parts vorstellen können, spielen aber lieber erst einmal Probe.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Rätseln oder prügeln oder beides?

So spielt sich *Onimusha Blade Warriors* im Vergleich zu den „normalen“ Onimusha-Action-Adventures.



ONIMUSHA BLADE WARRIORS

UMFANG ★★★★★

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

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

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

GAMEPLAY ★★★★★

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

Adventure: Einen Adventure-Spielmodus gibt es nicht. *Blade Warriors* ist ein reines Prügel-spiel. Items können lediglich durch gut gefochte Kämpfe erspielt werden.

Bewegung: Mehrere Ebenen, die der Spieler mit einem Sprung wechseln kann.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Ein echt spaßiges Prügel-spiel. Um ganz oben mitzumischen, mangelt es den *Blade Warriors* allerdings am richtigen Umfang und Tiefgang.



ONIMUSHA 1/2

UMFANG ★★★★★

Story: Der klassische Kampf Gut gegen Böse. In beiden *Onimusha*-Titeln müssen Sie – mit unterschiedlichen Hauptcharakteren – den Dämonenfürsten Nobunaga vernichten.

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

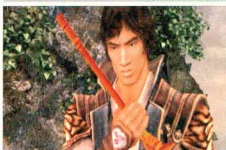
Spielemodi: Nur ein Story-Modus. Dieser ist recht storylastig und schaltet nach dem Durchspielen weitere Schwierigkeitsgrade frei. Kleine Extralevels sorgen für Kurzweil.

GAMEPLAY ★★★★★

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

Adventure: Die Hauptfiguren müssen simple Rätsel lösen und können im Spiel versteckte Items und Spezialwaffen finden. Unterhaltungen mit NPCs treiben die Story voran.

Bewegung: Bewegungsfreiheit innerhalb gesteckter Grenzen. Dadurch recht linear.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Echte Klassiker! Die ersten beiden *Onimusha*-Titel wirken inzwischen zwar etwas veraltet, der demnächst erscheinende dritte Teil konnte aber fette 91 Prozent abhaken.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

zieht erneut in die Schlacht.

Ich durfte für Ausgabe 02/2004 ja bereits die japanische Version zocken. Aber selbst nach so langer Zeit macht mir *Blade Warriors* immer noch Spaß. Klar, mit den Referenztiteln kann es nicht mithalten, dieser Fun-Prügler soll einfach nur Spaß machen.

TEST BLADE WARRIORS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Beat 'em Up
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: 24 Kämpfer

Internet: www.capcom.com

Spieler 1-4 Termin 4. Juni
USK-Freigabe Ab 16 Jahren Preis Ca. € 60,-

- ◆ Vierspielermodus
- ◆ Kurzweiliger Grugspaß
- ◆ Auf Dauer etwas eintönig
- ◆ Wenige Spielmodi

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken	R1: Bereitschaft	C1: Angriff
L2: Ablegen	R2: Ablegen	A1: Spezialangriff
Start: Pause		X: Springen
Select: -		O: Seelen saugen
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: -	Analogstick R: -

„Unkomplizierte und schnell verinnerlichte Steuerung. So richtig flott kommt das Spielgefühl aber nicht rüber.“

STEUERUNG 80%

INZELSPIELER

GRAFIK 86% SOUND 78% MULTI 78% 80%

„Spielt sich wie *Onimusha ohne Adventure-Parts*. Schneller Funprügler für zwischendurch.“

MULTIKULTI Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen per Multitap aufeinander losgehen.



SingStar



LA VIDA LOCA Christian singt zwar nicht so gut wie Ricky Martin, optisch gibt's aber kaum einen Unterschied.

She's liv - in' la vi - da lo - ca - -
She'll push and pull you down



ACE OF SPADES Wolfgang rührt wie Lemmy – und ist so heiß, dass er dabei in Flammen gerät.

The Ace of Spades - -



Y.M.C.A. Nico und Christian üben schon mal für den „Christlichen Verein junger Männer“.

Y M C A

It's fun to stay at the



TIME 03:57
VOL 09310 P1

COMPLICATED So kompliziert ist's gar nicht – wer keine EyeToy-Kamera hat, darf Musikvideos gucken.

Nach EyeToy das zweite Partygame für die PS2 mit absoluter Spaßgarantie.

Japan ist bekannt für völlig abgefahrene Videospiele und Karaoke-Bars. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis ein findiger japanischer Entwickler beides kombinieren würde. Tatsächlich gibt es in Fernost bereits die ersten *Karaoke Revolution*-Spiele, Ableger von Konamis *Dance Dance Revolution*-Tanzspielen. Da über einen Release dieses Titels hierzulande allerdings noch nichts bekannt ist, geht der Preis für das abgefahrenste Partyspiel bei uns in Deutschland an einen europäischen Entwickler! Das Sony Studio London, das bereits mit dem kultigen EyeToy für Partylaune in Zockerbuden sorgen konnte, legt jetzt einen nach. Hinter *SingStar* verbirgt sich ein Musikspiel, dem zwei Mikrofone beiliegen. Was Ihre Aufgabe ist, können Sie sich sicher denken.

SCHIEFE TÖNE

Musikspiel-Fans werden jetzt Einspruch erheben – es gibt doch bereits zwei Spiele mit Karaoke-Funktion, nämlich *Dance: UK* und *Karaoke Party*. Aber selbst wenn Sie es schaffen, die viel zu umständliche Zusatzhardware dieser Titel anzuschließen, hat Ihr Gesangstalent dabei keine Auswirkung auf das Spiel. Bei *SingStar* hingegen ist nicht nur die Hardware viel einfacher zu handhaben (und dennoch viel präziser), Sie können Ihre Sangeskunst sogar bewerten lassen. Möglich ist das durch die Mikrofone, die erkennen, wie hoch oder tief Sie singen und Ihr stimmliches Talent auch auf dem Bildschirm anhand farbiger Balken anzeigen. Sozusagen als Richtlinie werden zusätzliche Balken eingeblendet, die relativ zueinander die korrekte Stimmhöhe des jeweiligen Stückes anzeigen. Im Bestfall sind Ihre Stimm-



TAKE ON ME Der Stil des Musikvideos dieses Klassikers war vor gut 20 Jahren bahnbrechend.

Take on me
Take me on

INFO DIE SONGLISTE

Jukebox

Diese 30 Lieder machen Ihre PS2 zur Karaokemaschine.

Artist	Song
Falco	Rock me Amadeus
Peter Schilling	Major Tom
Patrick Nuo	5 Days
Bro'Sis	Do you
No Angels	Someday
Lightning Seeds	Three Lions – Football's coming Home
Die Fantastischen Vier	Sie ist weg
Laith Al-Deen	Bilder von dir
Die Toten Hosen	Steh auf, wenn du am Boden bist
A-Ha	Take on me
Pink	Get the Party started
Jamelia	Superstar
Motörhead	Ace of Spades
George Michael	Careless Whisper
Avril Lavigne	Complicated
Petula Clark	Downtown
Sophie Ellis-Bextor	Murder on the Dancefloor
Carl Douglas	Kung Fu Fighting
Rick Astley	Never gonna give you up
Westlife	World of our own
Ricky Martin	Livin' la Vida loca
Madonna	Like a Virgin
Roy Orbison	Pretty Woman
S Club 7	Don't stop movin'
Sugababes	Round Round
Elvis	Suspicious Minds
Village People	YMCA
Dido	Thank you
Atomic Kitten	Eternal Flame
Jamiroquai	Deeper Underground

lage und die angezeigten Balken auf gleicher Höhe. Je mehr Töne Sie richtig treffen, desto besser fällt die Bewertung nach einem Song aus. Welche Stücke genau Sie trällern dürfen, erfahren Sie in unserem Infokasten „Die Songliste“. Die Lieder sind natürlich alle lizenziert und somit die Originale, die Sie schon aus dem Radio kennen dürften. Und als Schmankerl gibt es die Musikvideos obendrauf. Diese werden eingeblendet, während Sie singen. Wer die Videos schon auswendig kennt, darf auch die EyeToy-Kamera anschließen. Dann sehen Sie statt Avril Lavigne und Ricky Martin sich selbst!

POP-SCHOCK

Die einzige Kritik, die man SingStar vorwerfen könnte, ist die etwas einseitige Auswahl der Songs. Unter den 30 Stücken findet sich zum Großteil viel schmaltzer Pop von gestern und heute. Aber egal welche Art von Musik Sie eigentlich mögen, im Mehrspieler-Modus (und im Optimalfall mit einem gewissen Alkoholpegel) entfaltet dieser Titel sein ganzes Party-Potenzial. Hier singen Sie und Ihre Freunde gegeneinander oder im Duett miteinander und das macht einfach tierisch viel Laune. Einzel-

gänger können wahlweise auch eine Musikerkarriere nachspielen. Das macht aber nicht halb so viel Spaß wie der Mehrspieler-Modus – alleine singen kann man schließlich auch unter der Dusche! Laden Sie also nächstes Wochenende ein paar Freunde ein, stocken Sie den Biervorrat auf und lassen Sie's bei einem „Y.M.C.A.“-Duett so richtig krachen! Auch wenn Ihre Nachbarn Sie dafür hasssen werden – diesen Spaß ist es allemal wert!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

INFO SO FUNKTIONIERT'S

Mikro inklusive!

SingStar wird mit zwei Mikrofonen ausgeliefert. Und so funktioniert die Hardware.

An einen der beiden USB-Ports der PS2 schließen Sie einen kleinen Adapter an. In diesem finden wiederum die Anschlüsse für die beiden Mikrofone Platz. Wieso Sie die Mikros nicht direkt einstöpseln? Durch den Adapter bleibt ein USB-Port unbesetzt. So können Sie auch die EyeToy-Kamera anschließen und sich nicht nur hören, sondern auch sehen.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
singt auch unter der Dusche.

Ein solches Spiel in der Redaktion zu testen, fällt schwer. Wenn die Blicke der Kollegen auf einem lasten, während man verzweifelt versucht, die richtigen Töne von „Pretty Woman“ zu treffen, ist das kein Vergnügen. Aber dem Zauber von SingStar kann man sich schwer entziehen. Da dauert es nicht lange, bis alle Kollegen mit-trällern und sich zum Bersten komische Gesangsduelle liefern. Gut, über Geschmack lässt sich streiten, aber ob Sie jetzt auf die No Angels stehen oder nicht – wenn Sie die schmalzigen Gas-senhauer erst einmal Arm in Arm mit einem Kumpel zum Besten geben, spielt die Musikauswahl auch keine Rolle mehr. Wieso Sony sich dazu entschlossen hat, Hits wie „I believe in a Thing called Love“ von The Darkness in der deutschen Fassung des Spiels mit Liedern von Bro'Sis und Kon-sorten zu ersetzen, ist uns ein Rätsel. Spaß macht's trotzdem. Und wie!

TEST SINGSTAR

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	30 Songs

Internet: www.playstation.de

Spieler 1-2	Termin 9. Juni
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Superwitzig im Multiplayer
- Sehr gute Hardware
- Viele Songs
- Etwas einseitige Songauswahl

CONTROLLER-CHECK MIKROFON



Erkennt Ihren Singang und die Stimmhöhe erstaunlich gut. Leider kann man nicht manuell kalibrieren.

STEUERUNG
89%

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
— %	— %	88%	70%

„Im Gegensatz zu manchen Billigprodukten funktioniert SingStar hervorragend und macht massig Spaß.“

ETERNAL FLAME „Say my Name“? Bei den Mädels von Atomic Kitten könnte man da glatt versauerte Gedanken bekommen.

TIME 01:35
VOL. 02800 P1



Say my name

Sun shines through the rain --- of

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen
Preise bei Ihrem **GamesProfil**

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



MEDIA GAMES

Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Bestellhotline:
030-43776555
Öffnungszeiten:
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr
www.media-games.net

Games-Store

Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
Tel.: 0381-2003330
games-store@freenet.de

Gameland

Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum
Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632
info@primalgames.de
www.primalgames.de

SIDGAMES

PC- und Videospiele
Versandhandel
Kornharpenerstr. 217
44791 Bochum
kontakt@sidgames.de
Bestellhotline:
0234-9503390
www.sidgames.de

GAMESTORE

Helmut-Käutner-Str. 13
45127 Essen
Tel.: 0201-777235
Fax: 0201-777236
info@gamestoreworld.de
www.gamestoreworld.de

SK GAMENATRIX

Paulinstraße 36
54292 Trier
Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212
www.gamenatrix.de

Gamestation24

Gartenstrasse 5
58636 Iserlohn
Tel.: 02371-827760
Fax: 02371-827766
info@gamestation24.de
www.gamestation24.de

SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main
Tel.: 069-884299
Fax: 069-826583
soundcheck@t-online.de
www.soundcheck-of.de



BFK IT-Shop

Hanauer Strasse 24
63755 Alzenau
Tel.: 06023-504851
Fax.: 06023-504853
info@bfk-web.de

PC CD ROM DVD PSone
Game-Shop
Neunkirchen
Das Haus der vielen Möglichkeiten
Ankauf Verkauf Verleih
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821 25517
www.cd-game-shop.de
info@cd-game-shop.de
Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10-21 Uhr
Sa.: 10-18 Uhr
Musik CD

GAMELAND

Stummstrasse 6
66763 Dillingen
Tel.: 06831-705612
sales@gameland-online.de
www.gameland-online.de

RG SOFTWARE & COMPUTER

Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen
Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org
www.rg-computer.org

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

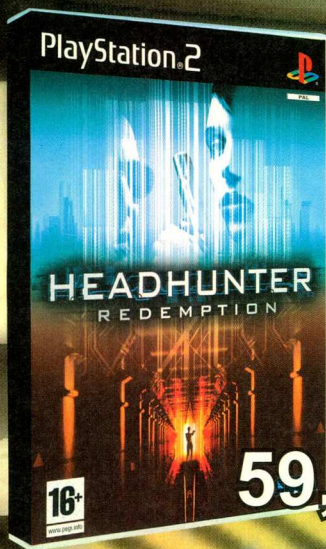
ekm-system

Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach
Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de
www.ekm-system.de

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Erscheint jeweils am 24. Juni



Headhunter Redemption

59,99



Headhunter Redemption

59,99



PlayStation 2 Aqua

194,-

inkl.
Vertical Stand*
für nur 5,-€ Aufpreis



29,95

Controller Aqua



9,95



29,95

Memory Card Aqua

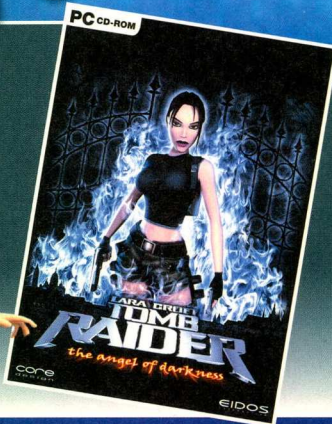
* Die ersten 33 Käufer erhalten bei Kauf einer PlayStation 2 Aqua einen 'Vertical Stand' für nur 5,- Euro Aufpreis dazu.

Sonderpreis*

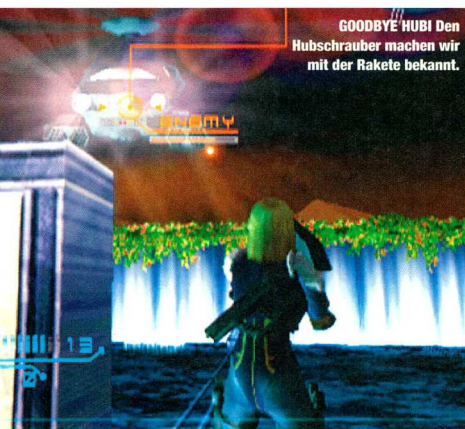
nur **4,99€**

Lara Croft Tomb Raider - Angel Of Darkness

***nur solange Vorrat reicht!**



Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



GOODBYE HUBI Den Hubschrauber machen wir mit der Rakete bekannt.



AUS DER DECKUNG Der Überraschungseffekt ist unsicher.



CyGirls

Zwei Heldinnen, doppelter Spielspaß?

Die Cy Girls erfüllen diese Erwartung nur ansatzweise.

Im Jahr 2094 hat sich die Menschheit fast von einer der größten Katastrophen der Weltgeschichte erholt. 15 Jahre zuvor waren jene Sonnenkollektoren im Weltall ausgefallen, die die weltweite Stromversorgung sicherten. Bürgerkriege, Plünderungen und eine globale Wirtschaftskrise waren die Folge. Sie übernehmen die Rolle von Ice und Aska, zwei so genannten Cy Girls, deren Hauptgegner Cyberterroristen sind. Diese Schurken wollen sowohl die internetähnliche Parallelwelt als auch die reale Welt für ihre Machenschaften

ausnutzen – und womöglich sind sie sogar in die weltweite Katastrophe von 2079 verstrickt.

MIT SCHWERT, CHARME UND KANONE

Zu jeder der Powerfrauen liegt der Spielepackung eine eigene DVD inklusive abgeschlossener Geschichte bei. Je nachdem, mit welcher Frau Sie beginnen, bietet *Cy Girls* unterschiedliche Vorgehensweisen. Ice benutzt Feuerwaffen, die fernöstliche Aska setzt mit ihrem Ninja-Schwert auf direkte Tuchfühlung mit dem Gegner. Ein paar Utensilien und Fähigkeiten unterscheiden

die beiden Charaktere zusätzlich: Aska beispielsweise greift auf einen Wurfhaken zurück, mit dem sie höhere Areale erreicht und Gegner heranzieht. Auch hat sie Ninja-Waffen wie etwa Wurfbsterne in petto und vollführt eindrucksvolle Spezialattacken. Welchen besonderen Angriff Sie wann auslösen, können Sie leider nicht bestimmen. Dies hängt lediglich davon ab, wo die Spielerfigur und Ihre Gegner stehen. Je nach Position bekommen Sie dann eine andere Attacke zu sehen. Was beide gemeinsam haben: An speziellen Stationen können Sie mit ihnen in eine

internetähnliche Parallelwelt tauchen, in der aufzusammelnde Programme die Fähigkeiten Ihrer Figuren ergänzen. Über eine Buttonkombination lösen Sie dann beispielsweise einen Supersprung aus oder „programmieren“ einen Schutzwall. Oft ist der Gang in diese Internetbereiche unabhängig, um zum Beispiel Türen in der realen Welt aufzuschließen.

WEDER FISCH NOCH FLEISCH

Obwohl Sie in *Cy Girls* zwei Heldinnen steuern dürfen, ähneln sich die Aufgabenstellungen



ELEGANT Askas Beinarbeit kann sich sehen lassen.

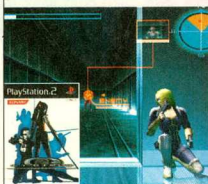
iher voneinander unabhängigen Abenteuer leider sehr. Regelmäßig absolvieren Sie simpel gehaltene, aber meist langwierige Aufträge, in denen Sie durch das Finden von Schlüsselgegenständen neue Bereiche freischalten. Auch optisch haben die Entwickler auf Synergieeffekte gesetzt: Arealen, die Sie mit Aska durchforschen, bekommt Ice zu großen Teilen ebenfalls zu sehen. Ähnlich verhält es sich bei den Internetwelten, die immer ein Spiegelbild der realen Spielwelt darstellen und lediglich andere Oberflächentexturen besitzen. Die Bewegungsmöglichkeiten beider Charaktere sind dagegen durchaus gelungen und passen wie die Zwischensequenzen gut zum Manga-Stil des Spiels. Leider sinkt die Geschwindigkeit der Spieldarstellung während der Hatz durch die Abschnitte spürbar, aber ohne ersichtlichen Grund: Sowohl diese Arealen als auch die Gegner bieten grafisch lediglich Durchschnittskosten.

NICO LINDNER

DETAIL-CHECK CY GIRLS

Leichtes Spiel für den Dämonenjäger

Devil May Cry mag eines der ersten PS2-Spiele sein, dem Detailduell mit den beiden Cy Girls kann Held Dante aber locker entgegensehen.



CY GIRLS

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfen: Ice wehrt sich vor allem mit Feuerwaffen, Aska mit Kantana, Fuß, Faust und ninjapinschen Wurfsternen.

Dazulernen: Zumindest im Cybernet lernen die Charaktere neue Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie weitere Arealen erkunden können. In der realen Welt sind alle Fähigkeiten vorgegeben.

Rätsel: Regelmäßig suchen Sie Gegenstände oder drücken Knöpfe, hierfür wechseln Sie auch ins Internet.

Kamera: Via rechten Analogstick veränderbar, die Anpassung an die Laufrichtung der Spielfigur ist möglich. Ab und zu verwirrende Momente bei Richtungswechseln.

Karte: Teils zu Beginn vollständig, in Ausnahmefällen erst nach der Erkundung.

Levels: Obwohl voneinander unabhängig, sehen Sie mit Ice und Aska grafisch ähnliche Bereiche. Suchaktionen zwingen zu mehrfachen Besuchen der Arealen.

Umfang: Durch zwei voneinander unabhängige Abenteuer der beiden Charaktere Aska und Ice brauchen Sie bis zu 15 Stunden. Umständliche Rätsel und missverständliche Bildschirmtexte kosten Sie unter Umständen weitere Spielzeit.

GRAFIK ★★★★★

Wenig Abwechslung und ohne Höhepunkte, auffälliges Kantenflimmern. Lichtblick sind die Sonderattacken von Aska sowie die Animationen der Cy Girls.

SOUND ★★★★★

Überdurchschnittlicher Soundtrack im Hintergrund, die Sprachausgabe kann qualitativ leider nicht überzeugen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

DEVIL MAY CRY

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfen: Mit Schwert und Schrotflinte heizt Dante Gegnern ein, später gibt es spezielle Handschuhe für den Nahkampf.

Dazulernen: Im Laufe des Spiels lernt Dante, in der Luft nochmals zu springen. Zudem sind kurzfristige Flugeinlagen in Dantes zweiter Erscheinungsform (als Teufel) möglich.

Rätsel: Die wenigen Rätsel sind nicht der Rede wert, die Lösung ist in aller Regel offensichtlich. DMC ist ganz klar ein Actionspiel.

Kamera: Die nicht beeinflussbare Kamera kann irritieren. Je nach Position sehen Sie Dante aus unterschiedlichen Blickwinkeln, die sich beim Laufen oft ändern.

Karte: Dante kann auf ein praktisches Automapping zurückgreifen.

Levels: Der Spielverlauf wirkt ziemlich geradlinig. Obwohl Sie manche Bereiche mehrmals betreten, ist Devil May Cry sehr linear aufgebaut.

Umfang: Nach gut zehn Stunden dürfen Sie das Spiel bereits beendet haben, sofern Sie nicht im verkürzten Easy-Schwierigkeitsgrad spielen. Erfolgreiche Dämonenjäger schalten zusätzliche Schwierigkeitsgrade frei.

GRAFIK ★★★★★

Obwohl Devil May Cry eines der ersten PS2-Spiele war, kann die Grafik auch heute noch begeistern: tolle Effekte, klasse Endpaper.

SOUND ★★★★★

Stimmungsvolle Mischung aus Orgelmusik und harten Gitarrenriffs. Coole Sprachausgabe und knackige Effekte.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GEHT SO



Nico Lindner
ist zweifach enttäuscht.

Die anfängliche Freude über gleich zwei Heldinnen im Manga-Style wich schnell Ernüchterung. Ice und Aska mögen zu zweit sein, langfristigen Spielspaß liefern sie aber nicht. Zu sehr verzettelt man sich in Such- und Kombinierrätseln, wieder auftauchende Gegner nerven zusätzlich.

TEST CY GIRLS

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Japan
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital 5.1
Umfang:	15+ Stunden

Internet: www.konami.com/cygirls

Spieler 1	Termin 7. Mai
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Teils schöne Animationen
- Zwei Charaktere
- Zäher Spielverlauf
- Mangelhafte Lokalisation

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Auswählen Seite vor (Menü)	R1: Angriff / Seite vor (Menü)	□: Untersuchen
L2: Verstecken/ Deckung aufgeben	R2: Gegenstand benutzen	△: Gegenstand benutzen
Start: Wechsel Menu/Spiel	K: Springen	○: Attacke Hauptwaffe
Select: Kommunikator	Steuerkreuz: Zeichenwechsel	Analogstick L: Spielfigur steuern
		Analogstick R: Kamera drehen
		STEUERUNG 75%

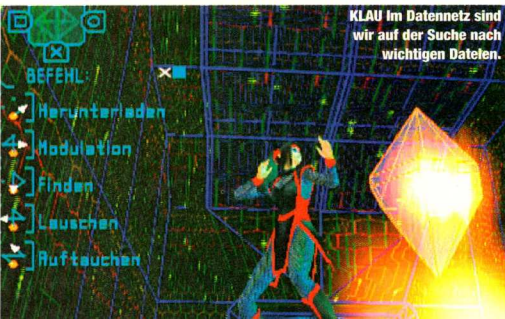
INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI
66%	65%	67%

„Abwechslungsarmer Actiontitel, trotz zweier Charaktere, gerade die langwierigen Rätsel kosten Motivation.“



UNTERSCHIED Die Zwischensequenzen sind im Vergleich zur Spielgrafik hochwertig.



KLAU im Datennetz sind wir auf der Suche nach wichtigen Daten.



Die Rollenspiel-Experten von Square Enix überraschen mit einem **heißen Actiontitel**.

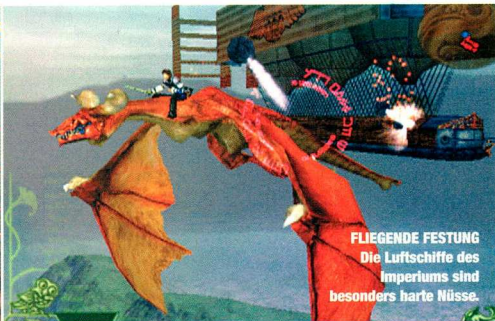
Die Eltern getötet, die Schwester von fiesem Imperialisten gejagt und man selbst hat ein dickes Breitschwert im Kreuz – kein guter Tag für Caim, den Hauptcharakter aus *Drakengard*. Beziehungsweise einen der Hauptcharaktere. Denn in Square Enix' Überraschungstitel dürfen Sie auch einen großen, roten Drachen steuern,

mit dem Caim einen Pakt eingehen muss, um sein Leben zu retten (schließlich hat er ja erwähltes Breitschwert zu spüren bekommen). Die japanische Software-Schmiede, die eigentlich auf Rollenspiele spezialisiert ist, hat sich mit diesem Titel an einem Actionspiel versucht! Das Ergebnis spielt sich ähnlich wie *Dynasty Warriors*, nur eben mit einem Drachen.

Tatsächlich erinnern die Missionen, die Sie mit Caim zu Fuß bestreiten, frapierend an Koeis Massenkeilereien. Da mähnen Sie wahre Gegnerhorden mit allen möglichen Nahkampfwaffen und magischen Spezialattacken nieder. Wie auch bei *Dynasty Warriors* sind die Gegner zwar zahlreich, aber alles andere als intelligent. Quantität geht hier eben über Qualität.

NUR AUF DRACHEN FLIEGEN IST SCHÖNER

Der Clou an *Drakengard* ist aber besagter Drache. Schwingen Sie sich nämlich auf dessen Rücken, so können Sie den Gegnern im wahrsten Sinne des Wortes einheizen. Damit aber noch nicht genug: Dem Ungetüm wurden sogar eigene Missionen spendiert, in denen Sie sich – ähnlich wie in diver-



sen Fliegerspielen – durch die Lüfte schwingen und andere flugtüchtige Feinde bekämpfen dürfen. Zusammengehalten werden diese Missionen durch eine spannende Fantasy-Story mitsamt vielen Wendungen und Nebenplots, die sich während des Spiels in Form alternativer Missionen eröffnen. Das kommt auch den Charakteren zugute, in deren Psyche der Spieler mithilfe zahlreicher Zwischensequenzen immer weiter eintaucht.

WAFFENKAMMER

Wem eine spannende Story und interessante Charaktere noch nicht genug sind, der findet vielleicht am ordentlichen Umfang Gefallen. So können Sie bereits erledigte Missionen – unabhängig vom eigentlichen Handlungsstrang – erneut spielen, um insgesamt 64 verschiedene Waffen zu finden und Ihre Spielfiguren aufzupeichern. Bis zu acht der gesammelten Waffen können Sie in jede Mission mitnehmen und auf Knopfdruck bequem durchwechseln. Leider hat *Drakengard* ein ähnliches Problem wie das große Vorbild *Dynasty Warriors*: Es wird zu schnell langweilig. Irgendwann ist das Dauergeklappe, so actionreich es auch sein mag, einfach eintönig. Auch in technischer Hinsicht haben beide Titel leider einige Gemeinsamkeiten. Zwar sehen die Figurenmodelle in *Drakengard* schöner und detaillierter aus als in *Dynasty Warriors*, dafür sind die Animationen nicht immer hübsch anzusehen und wegen einer dicken Nebelwand ist die Weitsicht gering und Gegner ploppen oft aus dem Nichts auf. Trotz dieser Mängel motiviert der Titel dennoch zum Zocken, besonders wegen der simplen und actionreichen Schlachten, der vielen freispielbaren Waffen und der spannenden Story. Dadurch ist *Drakengard* ein optimales Spiel für zwischendurch – ein Titel, den man immer wieder mal für eine Stunde einlegt, bis man die 100-Prozent-Marke erreicht hat. Für einen Actionkracher, der sich deutlich von der Konkurrenz abhebt, wären aber mehr Abwechslung und noch etwas Feintuning, sowohl in Sachen Gameplay als auch bei der Optik, nötig gewesen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK | DRAKENGARD

Lassen auch Sie Drachen steigen

Im Text haben wir *Drakengard* bereits als „*Dynasty Warriors* mit Drachen“ bezeichnet. Ein ähnliches Spielprinzip gab es schon einmal ...



DRAKENGARD

GAMEPLAY

Zu-Fuß: Verpöhlen Sie, ähnlich wie in *Dynasty Warriors*, mit verschiedenen Waffen Hunderte von Gegnern.

Drachen: In speziellen Missionen fliegen Sie umher und holen andere Gegner vom Himmel. Zu Fuß können Sie den Drachen ebenfalls herbeirufen.

Rollenspiel: Relativ gering. Waffen werden bei Gebrauch stärker, die Spielfiguren erhalten Erfahrungspunkte, mit denen sich die Charaktere kaum gezielt leveln lassen.

UMFANG

Story: Cairn geht einen Pact mit einem Drachen ein, damit er stark genug wird, um seine Schwester vor Imperialisten zu beschützen. Um den Hauptplot winden sich zahlreiche Nebenstorys.

Levels und Waffen: 64 Waffen mit individueller Magie; 13 Kapitel mit insgesamt über 90 kurzen Missionen, die sich alle sehr ähnlich spielen.

Wiederspielwert: Mittel. Zahlreiche Waffen animieren dazu, bestandene Missionen erneut zu spielen. Da die Missionen ähnlich verlaufen, wird es aber schnell eintönig. Fluglevels sorgen für etwas Abwechslung.

TECHNIK

Grafik: Von Square Enix ist man Besseres gewöhnt. Schöne Modelle, aber durchschnittliche Animationen. Dicke Nebelschwaden verhindern die Weitsicht. Dafür läuft *Drakengard* zu jedem Zeitpunkt superflüssig.

Sound: Passende, orchestrale Musik, manche Stücke wiederholen sich aber schnell. Die englischen Sprecher sind gut.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Zwischensequenzen – teils gerendert, teils in Spielgrafik – erzählen die Story weiter.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Drakengard teilt sich einige Schwächen mit *Drakan*. Leider kann der Square-Enix-Titel mit der riesigen Spielwelt und der damit verbundenen Abwechslung nicht mithalten.



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATE

GAMEPLAY

Zu-Fuß: Die Gegner sind nicht so zahlreich wie in *Drakengard*, aber genauso dumm. Leider auch keine Rätsel.

Drachen: Sie können den Drachen jederzeit besteigen und so den Luftraum erkunden (und dort auch kämpfen). So gelangen Sie auch zu neuen Missionen.

Rollenspiel: Mittel. Erfahrungspunkte müssen in verschiedene Werte investiert werden. Interaktion mit NPCs, um Nebenquests zu erhalten.

UMFANG

Story: Kriegerin Rynn und ihr Drachenfreund Arokh müssen Tote finden, um die Drachmutter zu erwecken. Diese ist die Einzige, die die dämonischen Herren der Wüste unschädlich machen kann.

Levels und Waffen: 50 Waffen; 30 Zauber, die unabhängig von den Waffen sind; 15 riesige Levels in acht unterschiedlichen Umgebungen.

Wiederspielwert: Gering. Dafür gibt es viele Nebenquests und bis Sie den Abspann das erste Mal gesehen haben, dauert es etwa 20 Stunden. Wenn Sie alles vom Spiel sehen wollen, brauchen Sie noch länger!

TECHNIK

Grafik: Damals beeindruckende Effekte. Heute wirkt die Optik etwas veraltet, spielt aber noch in der gleichen Liga wie *Drakengard*. Die Umgebungen sind etwas detaillierter gestaltet.

Sound: Etwas langweiliger Soundtrack, Marke 08/15-Fantasy. Dafür überdurchschnittliche deutsche Synchro.

Zwischensequenzen: Die Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gehalten, aber sehr gut in Szene gesetzt.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Drakan bietet zwar nicht die spannende Story von *Drakengard*, dafür ist die Spielwelt gigantisch und fesselt förmlich vor den Bildschirm. Ein paar Rätsel hätten dem Titel aber gut getan.

MEIN FAZIT | GUT



Christian
Schönlein

... lässt Drachen steigen.

Hack & Slay? Gerne! Dann sollten aber die Levels wenigstens etwas abwechslungsreicher sein. Leider spielt sich *Drakengard* zu jedem Zeitpunkt gleich. Die Flugmissionen sind dabei eine willkommene Abwechslung, täuschen aber nicht über die Eintönigkeit der Zu-Fuß-Missionen hinweg. Ob Sie sich nun in einer Burg oder im Wald befinden: Den Unterschied zwischen den Locations sieht man – „dank“ der dicken Nebelschwaden – eigentlich eh nie. Lediglich die zahlreichen Waffen lassen Abwechslung aufkommen. So spiele ich *Drakengard* trotz fehlender Gameplay-Abwechslung gerne immer wieder, um meine Waffensammlung zu vervollständigen. Wenn die *Dynasty Warriors*-Spiele gefallen haben, der wird auch hier seinen Spaß haben.

TEST | DRAKENGARD

Hersteller:	Square Enix/Take 2
Entwickler:	Cavia
Genre:	Action
Sprache:	Dt. Texte, engl. Ton
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	13 Kapitel, 90+ Levels

Internet: www.drakengard-europe.com

Spieler	Termin
1 Spieler	21. Mai
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

⊕ Tolle Story und Charaktere

⊕ Hoher Wiederspielwert, ...

⊖ ... aber tierisch eintönig

⊖ Schwache Optik mit viel Nebel

CONTROLLER-CHECK | STANDARD

L1: Ausweichen	R1: Ausweichen	□: Angriff
L2: Blocken	R2: Waffe wechseln	△: Magie
Start: Pause		X: Springen beschleunigen
Select: Auf-, absteigen		O: Figur wechseln/animieren
Steuerkreuz: Bewegung	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Karte/Kamera

„Trotz verschiedener Spielfiguren sind die Steuerungen gut aufeinander abgestimmt, aber etwas widerspenstig.“

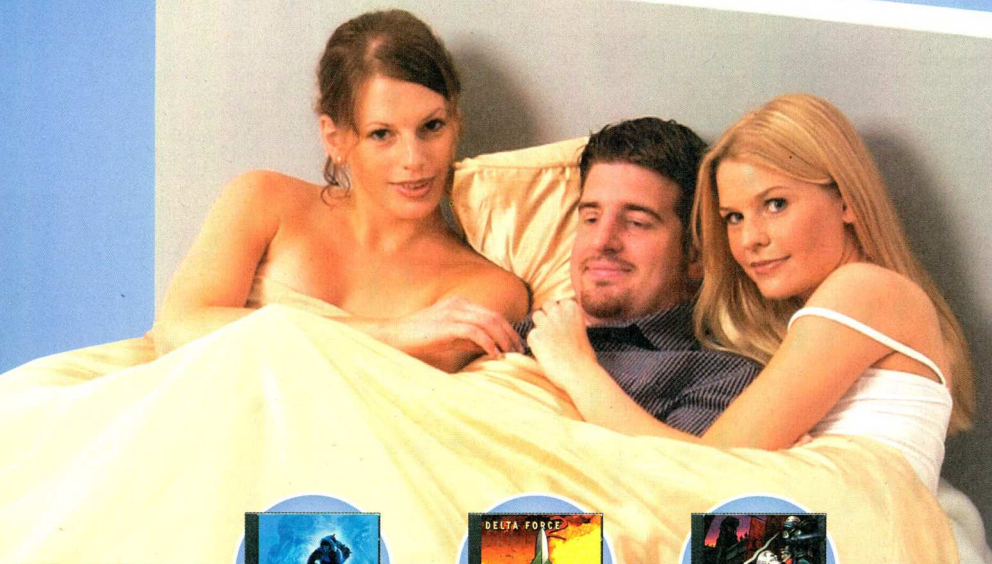
STEUERUNG
77%

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZELSPIELER

73% | 78% | – % 78%

„Spaßiges Hack & Slay, das trotz zweier unterschiedlicher Spielfiguren und des großen Umfangs schnell eintönig wird“

Playboy?



SIERRA Das Ding



EA GAMES Delta Force 2



EIDOS Blood Onen 2



SIERRA Der erste Kaiser



UBISOFT Midtown Madness 2



DISNEY INTERACTIVE Achterbahn Design



ATARI Men in Black



PC-Software 10,- € je Titel*



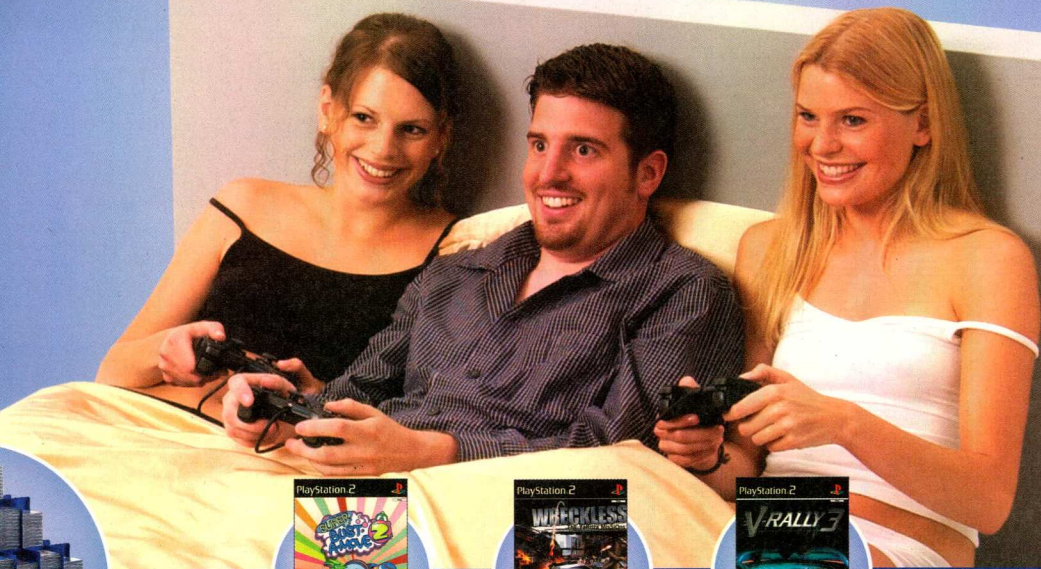
phenomedia AG Moorhuhn Kart XL



UBISOFT Rainbow Six

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc,
MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!

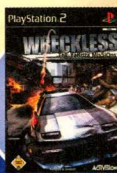


Playstation 2
15,-€ Je Titel*



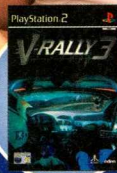
UBISOFT

Bust a Move 2



ACTIVISION

Wreckless



ATARI

V-Rally 3



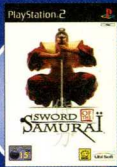
EA SPORTS

NBA Live 2002



SIERRA

Der Herr der Ringe



UBISOFT

Sword of the Samurai



SIERRA

Die Mumie kehrt zurück



Disney

Der König der Löwen



EA GAMES

Harry Potter



Playstation 2
20,-€ Je Titel*



Budget-Offensive

Ich glaub, mein Sparschwein pfeift! Publisher Bigben bietet auch **Spielern mit kleinem Geldbeutel** Futter für ihre PlayStation 2. Wir geben einen Überblick.



SOS: THE FINAL ESCAPE

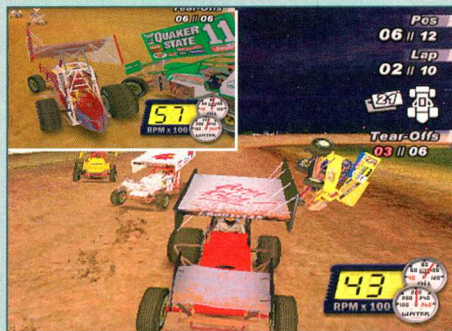


Atmosphärisches Katastrophenabenteuer, bei dem Sie Held Keith nach einem gigantischen Erdbeben durch die Ruinen einer Großstadt steuern. Gegner sind hier keine Zombies, alleine die Widrigkeiten der Natur stehen Ihrem Erfolg entgegen. Selbst wenn Sie Ihr virtuelles Leben aushauchen sollten, können Sie flugs an derselben Stelle weiterspielen. Die technische Umsetzung ist zwar nicht berauschend, dafür entschädigen eine beklemmende Atmosphäre und das Gefühl, ständig auf alles gefasst sein zu müssen.

Preis: Ca. € 20,-

INZELSPIELER
GRAFIK 61% | SOUND 70% | MULTI -% | **75%**

WORLD OF OUTLAWS: SPRINTCARS



Mit mächtigen Spoilern ausgestattete Mini-Buggys rasen auf Schlammstrecken immer munter im Kreis herum. Hierzulande ist dieses Prinzip allerdings recht unpopulär und für den Spieler mit der Zeit eher langweilig. Für ein wenig Abwechslung sorgt der Karriere-Modus, in dem Sie sich von Rennen zu Rennen erneut beweisen müssen. Mit dem gewonnenen Geld dürfen Sie sich dann größere Rennschlüssel kaufen und an deren Ausstattung teilen. Wer gerne driftet und schwindelfrei ist, sollte den Sprintcars eine Chance geben.

Preis: Ca. € 15,-

INZELSPIELER
GRAFIK 72% | SOUND 63% | MULTI -% | **70%**

Bigben Interactive

SUPER FARM



Prügle Sie sich mit Schaufel, Kuhlfladen und allem, was der Bauernhof noch so zu bieten hat. Alleine ist das leider reichlich öde, denn auf der Suche nach der verehrungswürdigen Pute Pamela entwickelt sich nicht allzu viel Spielspaß. Anders verhält es sich beim Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Teilnehmern – der macht zumindest kurzfristig Laune. Besonders Anteil daran haben die abgefahrenen Charaktere vom verrückten Gockel bis zum fiesem Schwein, deren Aktionen grafisch sowie soundtechnisch solide präsentiert werden.

Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
60% | 67% | 62% | 52%

BILLIARDS XCITING



Präsentationstechnik und von der Ballphysik her zwar eher schlicht, dennoch ein brauchbares Billardspiel. Sogar ein Storymodus wurde integriert: Als bargeldloser Queue-Benutzer spielen Sie sich von Schauplatz zu Schauplatz, immer auf der Suche nach willigen Gegnern, denen Sie Geld abknöpfen können. Aber auch wenn Sie nur auf der Suche nach einem Spielchen für zwischendurch sind, werden Sie zufrieden gestellt. Dank Tutorial kommen auch Einsteiger mit Modi wie Nine Ball, Eight Ball und Rotation schnell zurecht.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
52% | 50% | - % | 53%

BASKETBALL XCITING

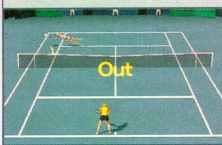


Drei gegen drei, alle wollen ihren Ball im Korb versenken. Optisch und in puncto Spielspaß macht *Basketball Xciting* selbst zu zweit nicht satt, woran unter anderem die gruselig aussehenden Spielermodelle schuld sind.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
38% | 45% | 38% | 35%

TENNIS COURT SMASH



Bis zu vier Spieler können sich in diesem Titel Filzballen um die Ohren hauen. Zehn Männer und Frauen stehen als Spielfiguren zur Auswahl, trotzdem sinkt die Motivation selbst im Turniermodus rapide. Zu banal ist die Grafik, zu simpel die Animationen.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
25% | 35% | 36% | 30%

VOLLEYBALL XCITING



Sie mögen putzig aufgemachte Comic-Charaktere mit großen Augen und außerdem beschäftigen Sie sich gerne mit Volleyball? Dann dürfte *Volleyball Xciting* Sie interessieren. Krone aller Volleyball-Kunst: mit der Mannschaft Ihrer Wahl schließlich den Weltmeistertitel zu holen! In Freundschaftsspielen können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, sogar Beachvolleyball steht zur Auswahl. Der Sound ist eher durchwachsen, die Optik leicht angestaubt. Trotzdem geeignet für launige Spielchen zwischendurch.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
51% | 48% | 56% | 50%

POLICE CHASE DOWN



Unermüdet versuchen Sie mit einem von vier Helden, Terroristen den Garaus zu machen. Diese erdreisten sich nämlich, zu beschützende Personen töten zu wollen. Entweder schießen Sie die Widerlinge mit Ihrer Pistole vom Bildschirm oder Sie rammen sie schlichtweg mit Ihrem robusten Motorrad vom Highway. Mit letzterer Angriffsvariante dürfen Sie weit schneller zum Erfolg kommen als mit Ihrer ungenauen Handfeuerwaffe. Das Spielprinzip wird schnell langweilig, die Präsentation hinkt weit hinter aktuellen Standards her.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
34% | 40% | - % | 39%

TANK ELITE



Mit diversen Panzern sind Sie auf Gegnerjagd, im Koop-Modus übernimmt Ihr Mitspieler nach Wunsch die Kanone oder die Steuerung. Sempelgrafik, immer gleiche Effekte sowie schlichte Missionen beschreiben mehr Frust als Spiellust.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
33% | 39% | 30% | 29%

MAZE ACTION



Im Spitscreen kämpfen sich bis zu zwei Spieler durch Labyrinth, als Waffen kommen unter anderem Aktenkoffer zum Einsatz. Für Uraltgrafik und Gruselanimationen aus der Steinzeit sollten Sie aber keine 15 Euro auf den Tisch legen.

Preis: Ca. € 15,-

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL
09% | 09% | 08% | 07%



**MEISTERHAFT INSZENIERTE
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK.
EINSCHÄTZUNG: SUPER**

PLAYZONE, MAI 04

**„SCHON JETZT DIE
PERFEKTE SIMULATION
VON GANGSTERFILMEN
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN.“**

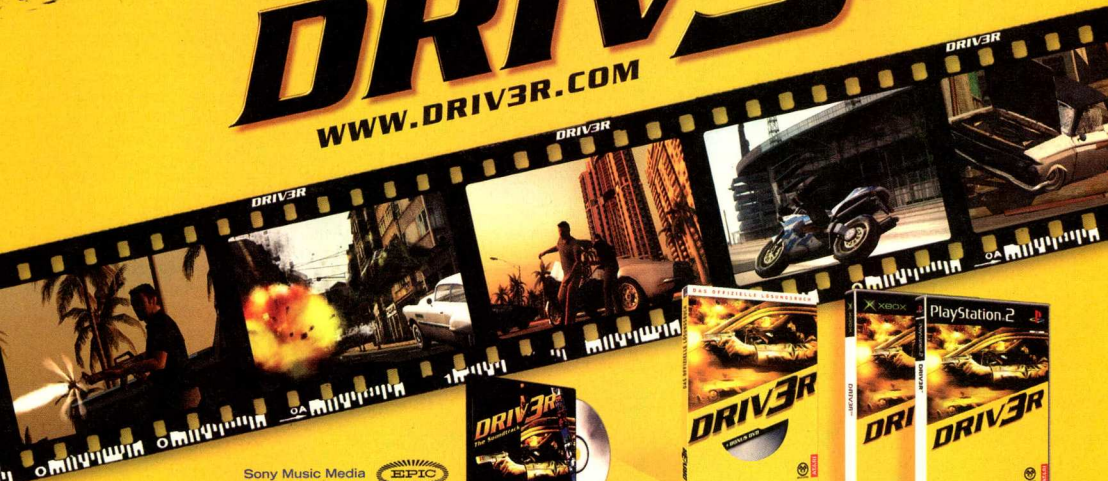
VGA, FEBRUAR 04





GOOD. BAD. BOTH. **DRIVER**TM

WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media



DRIVER The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch

PlayStation.2



"Driver"™, "3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

HARDWARE

Wireless Gun

ZUBEHÖR Sie ist zwar kabellos, kommt uns aber sehr bekannt vor.



In der vorherigen Ausgabe haben wir bereits die 65 Euro teure, kabellose Lightgun von Logic3 unter die Lupe genommen. Bigben Interactive bringt nur kurze Zeit später eine eigene Version in den Handel, die der Logic3-Lightgun überraschend ähnelt. Der Akku ist der gleiche, das Design fast komplett übernommen und sogar die Schalter zum Kanalwechseln sowie die Zielprecision sind gleich. Fans von Ballerspielen wird das vermutlich nicht stören – schließlich waren Lightguns lange genug an Kabel gefesselt.

DER AKKU LÄSST SICH ÖFFNEN

Wird sie einmal nicht gebraucht, steckt die Plastikwaffe in einer Ladehalterung, die mit dem Netzteil verbunden wird. Der Akku wurde stilecht im Griff untergebracht und dient gleichzeitig als Netzschalter. Außerdem haben die Designer bei dem Akku mitgedacht und einen Deckel integriert, über den man die drei AAA-Batterien manuell wechseln kann. Der Schließmechanismus des Akkus

ist sehr zuverlässig, sodass die Batterien festsitzen. Der Trigger arbeitet präzise, ebenso das rückseitig angebrachte, digitale Steuerkreuz. Im Praxistest mit *Vampire Nights* und *Ninja Assault* überzeugte uns die Lightgun durch überraschende Präzision. Die Wireless Lightgun besitzt ebenfalls einen Stromsparmodus, der sie nach drei Ruheminuten automatisch ausschaltet. Fazit: Eine durchaus empfehlenswerte Ergänzung für Ihren PS2-Waffenschrank. (bh)

TEST WIRELESS GUN	
Typ:	Lightgun
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet: www.bigben-interactive.de	
Preis Ca. € 65,-	Preis-Leistung Befriedigend
✓ Präzise ✓ Kabellos ✓ Mitgelieferte, austauschbare Akkus ✓ Keine Ersatzakkus erhältlich	
GESAMTWERTUNG	
AUSSTATTUNG	76%
EIGENSCHAFTEN	85%
LEISTUNG	83%
81%	

USB Headset

ZUBEHÖR Vier Meter Kabel mit Lautstärkeregelung – endlich!



Viele Spieler sehen sich durch die unglaubliche Online-Welt vielleicht etwas geblendet. Allerdings bringt uns das Internet auch näher zusammen – per Online-Spiele. Mitte März erschien in Deutschland *SOCOM II* als Paket mit einem neuen, verbesserten Headset von Logitech. Was ist neu? Das Kabel ist mit vier Metern immerhin rund 50 Zentimeter länger und etwas fester als das vom Headset zu *SOCOM I*. In das Kabel eingearbeitet sind eine Hemdklemme sowie eine runde Kabelfernbedienung, über die Sie die Kopfhörerlautstärke regeln und das Mikrofon ein- und ausschalten können. Die maximale Lautstärke ist für die Online-Übertragung von Sprache gut geeignet, das Mikrofon arbeitet mit akzeptabler Klangqualität und besitzt einen Windschutz aus Schaumstoff, um Atemgeräusche zu filtern.

MAUL AUF?

In der Spiele-Lobby von *SOCOM II* können Sie über das Headset mit anderen Spielern reden, auch wenn das oft nur zu einem wirren Kauderwelsch führt. In Spie-

len können Sie allerdings erkennen, wer zum Beispiel wild umherkreischt, und die entsprechende Person schließlich stumm schalten. Im Praxistest macht das Headset einen durchweg besseren Eindruck als das windige und billige Headset, das dem ersten *SOCOM*-Teil beilag. Außerdem hat das neue Gerät einen weiteren Pluspunkt: Der Kopfhörer und das Mikrofon funktionieren dank USB-Anschluss auch an jedem PC mit Windows-XP-Betriebssystem. (bh)

TEST USB HEADSET	
Typ:	Headset
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet: www.logitech.de	
Preis Ca. € 40,-	Preis-Leistung Befriedigend
✓ Kabelfernbedienung ✓ PC-kompatibler USB-Anschluss ✓ 4 Meter langes Kabel ✓ Hoher Preis	
GESAMTWERTUNG	
AUSSTATTUNG	87%
EIGENSCHAFTEN	79%
LEISTUNG	81%
83%	

SCART Box



ZUBEHÖR Ein günstiger SCART-Umschalter, der auch RGB-Signale überträgt

Viele Konsolen-Einsteiger sind sich vermutlich nicht darüber im Klaren, dass zahlreiche etwas ältere Fernseher nur einen SCART-Eingang besitzen. Wollen Sie gleichzeitig eine PlayStation 2 und zum Beispiel einen Videorekorder anschließen, müssen Sie erst das Kabel umstecken. Billige SCART-Umschalter sind meist nicht RGB-fähig und liefern deshalb nur geringe Bildqualität, allerdings kosten reguläre RGB-fähige Umschalter bis zu 50 Euro. Bigben Interactive bietet jetzt einen solchen Schalter für einen Bruchteil dieses Preises an, aber taugt der auch?

der Qualität der SCART Box machen konnten, haben wir sie an zwei identischen TV-Sets ausprobiert. Tatsächlich verschlechtert sich die Bildqualität durch die zwischengeschaltete SCART Box unwesentlich. Davon abgesehen wird Otto Normalverbraucher dies aber ohne direkten Vergleich vermutlich kaum wahrnehmen.

ALLES DRIN, ALLES DRAN
Neben vier SCART-Eingängen besitzt die SCART Box noch drei Cinch-Anschlüsse, einen S-VHS-Stecker und einen Stereo-Ausgang, über den Sie das analoge Audiosignal weiterleiten können. Die PS2 können Sie ohne SCART-Adapter anschließen, ebenso wie eine Videokamera (S-VHS) oder das

Monitorbild eines PCs (Cinch, S-VHS). Die flache Form ist dabei auf der einen Seite sicherlich von Vorteil, allerdings zeigen die SCART-Kabel stets nach vorn in die Schalterrichtung. Das sieht blöd aus und führt bei fünf angeschlossenen Geräten zu einem wüsten Kabelsalat direkt vor den Tasten: sehr unpraktisch! Das Anschlusskabel der SCART Box birgt ein weiteres Problem: Es ist so kurz, dass Sie die Box kaum weiter als 15 Zentimeter abseits des Fernsehers parken können. Fazit: Für magere 20 Euro ist diese Verteilerbox zwar ein verdammt gutes Angebot, allerdings müssen Sie dafür auch ein paar Design-Nachteile ertragen. (bh)

TEST SCART BOX

Typ: Zubehör
Hersteller: Bigben Interactive
Info-Telefon: 0700-227877678
Internet: www.bigben-interactive.de

Preis
Ca. € 20,-

Preis-Leistung
Sehr gut

- RGB- und S-Video-fähig
- 5 Eingänge mit Schalter
- Unpraktisches Design
- Zu kurzes Anschlusskabel

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LESTUNG
89% | 88% | 88% **87%**

EMPFEHLENSWERT

Damit wir uns im wahrsten Sinne des Wortes ein Bild von

Cruiser Quatro



LENKRAD Ein Gerät für vier Konsolen - eher schlecht als recht

Irgendwie kam uns das Cruiser Quatro gleich bekannt vor. Kein Wunder, denn das Lenkrad für Xbox, PlayStation 2, GameCube und PSone gleicht unterhalb der Lenkstange dem 4 in 1 Blue Lightning (ca. 40 Euro, Speed Link) bis aufs kleinste Detail. Es ist aber etwas besser verarbeitet und lässt sich im Praxistest mit *Need for Speed: Underground* und *Mario Kart: Double Dash!!* akzeptabel steuern – nicht zuletzt dank der Programmierfunktion, mit der Sie die Lenkempfindlichkeit auf 30, 60 oder 90 Grad einstellen können. Die Pedale sind für kleine Spielerfüße gut geeignet, für Erwachsene sind sie aber definitiv zu klein. Ein großes Manko: die Beschriftung der Feuertasten. Leider können nur PlayStation-2-Spieler mit den Tasten spielen, ohne einen Blick in das Handbuch zu

werfen. Erst dort werden die PlayStation-2-Symbole nämlich auch für die Xbox und den GameCube übersetzt. Fazit: Das Cruiser Quatro ist ein sehr günstiges Allround-Lenkrad, das mit dem Referenz-Lenkrad von Logitech jedoch nicht mithalten kann. (bh)

TEST CRUISER QUATRO

Typ: Lenkrad
Hersteller: Madics
Info-Telefon: 06222-935816
Internet: www.madics.de

Preis
Ca. € 35,-

Preis-Leistung
Gut

- Für 4 Systeme einsetzbar
- Programmierbare Empfindlichkeit
- Etwas kleine Pedale
- Komplizierte Bedienung

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LESTUNG
80% | 83% | 74% **78%**

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%
LENKRADER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRADER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENTUNGEN			
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	Logic3	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:

Ape Escape 2: Die witzige Affenjagd ging letztes Jahr leider ein wenig unter. Unser Spielstand schaltet alle Levels frei.



Extreme G III: Extrem ist an diesem Spiel nicht nur der Titel, auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade von Pappe. Der Spielstand schaltet alle Strecken und Bikes frei.



Stuntman: Noch so ein schweres Spiel. Dank dieses Spielstands können Sie sämtliche Stunts direkt anwählen und alle Fahrzeuge steuern.



Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Amplitude	Alle Songs anwählbar
ATV Offroad Fury 2	Alle Quads, alle Strecken
Crashed	Freie Levelwahl
MDK 2 Armageddon	Alle Kämpfer
Tekken 4	Alle Kämpfer
Tekken Tag Tournament	Alle Boards, alle Kurse
Wakeboarding Unleashed	Alle Boards, alle Kurse

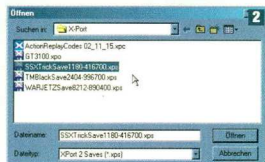
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände vornehmen.



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.

BDFL Manager 2004

**SPIELT NICHT UM PUNKTE.
SPIELT UM EVER LEBEN!**



"Trainer, Manager und Vereinsvorstand in einem.
So viel Einfluss würde ich mir mal wünschen."
(Ralf Rangnick)



Stählerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.

Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadionausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Zurufen von der Trainerbank zum Sieg. Dann ist Mitfiebern angesagt. In grafisch exzellenter 3D Live-Match-Action erlebst Du, ob Deine Spieler ihr Geld wert sind. Oder es Dir selbst ans Leder geht.

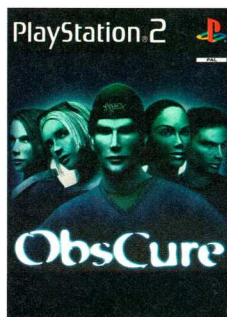
www.codemasters.de

Codemasters

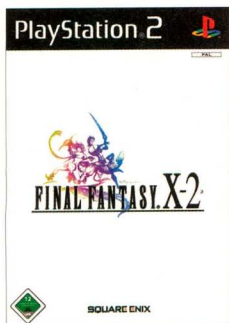
GENIUS AT PLAY™

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.



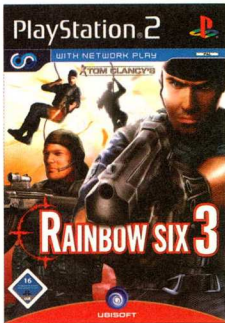
Obscure
Gänsehaut und Adrenalinschübe sind ganz garantiert! Die atmosphärischen Licht- und Schatteneffekte sorgen für actiongeladenen Nervenkitzel und die zahlreichen anspruchsvollen Rätsel bringen jede Menge Abwechslung beim Meistern des Abenteuerers. Ein Survival-Horror der nächsten Generation erwartet Sie: decken Sie die rätselhaften Schrecken an der High School der amerikanischen Kleinstadt Leafmore auf!
Release: 17.06.04.
Prämien-Nr. 002493



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: 2. Quartal 04.
Prämien-Nr. 002456



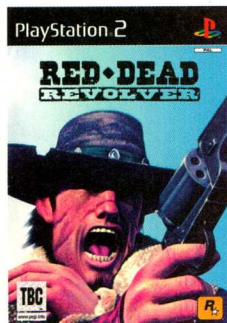
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Retten Sie mit der multinationalen Anti-Terrorereinheit wieder einmal die Welt.
Prämien-Nr. 002457



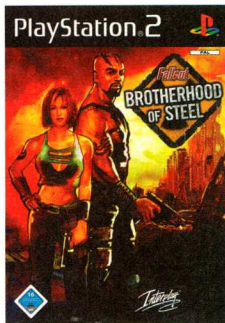
Uefa Euro 2004
Das offizielle Spiel zur Fußball-Europameisterschaft in Portugal. Release: 07.05.04.
Prämien-Nr. 002495



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fishers zweiter Auftritt – noch geheimnisvoller und beweglicher. Ein geniales Spielerlebnis! Release: 2. Quartal 04.
Prämien-Nr. 002458



Red Dead Revolver
Mischen Sie beim neuen Actionspiel von Rockstar Games als Revolverheld Red den Wilden Westen auf.
Prämien-Nr. 002496



Fallout: Brotherhood of Steel
Dieses düstere Endzeit-Rollenspiel basiert auf Baldur's Gate: Dark Alliance und glänzt mit witzigen Dialogen.
Prämien-Nr. 002497



Gran Turismo 4 Prologue
Gran Turismo 4 verschoben? Kein Problem, überbrücken Sie die Wartezeit mit der Prologue-Version! Release: 26.05.04.
Prämien-Nr. 002494

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 abonniert haben, als Abonnent werden lassen! Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei 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)

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

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



LESERBRIEFE

Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik
oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!

Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!

Schreiben Sie an
folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@compu-tec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

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



ÜBER DEN WOLKEN

Einen wunderschönen! Ich habe beim Stöbern in meiner Spielesammlung noch mal *Ace Combat 4* ausgepackt und wieder entdeckt, wie viel Spaß das Spiel nach so langer Zeit noch macht. Daher wollte ich eigentlich nur kurz wissen, wie's derzeit um *Ace Combat 5 – The Unsung War* steht. Ich habe im Netz ein paar Screenshots gefunden, aber keine Infos zum Release. Daher war ich mir sicher, dass ihr Bescheid wisst! (=) Also: Wann dürfen wir mit dem Release hierzulande rechnen und was wird das Spiel Besonderes mit sich bringen?

MAX PER E-MAIL

PLAYZONE: Wie es der Zufall will, erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss die Info, dass Sony den Titel im ersten Quartal 2005 in Europa herausbringen wird. Mehr Infos und Bilder gibt es auf der offiziellen Homepage, zu erreichen unter <http://acecombats5.namco.com>. Sobald wir etwas Genaueres wissen, werden wir natürlich darüber berichten.

ONLINE-ANGST

Liebe PLAYZONE-Redaktion, Ich habe einige Fragen:
1. Welche Sport- und Rennspiele kann man online spielen?

PLAYZONE: FIFA 2004 und *This is Football 2004* sind genauso online spielbar

wie *Need for Speed: Underground*, *Destruction Derby Arenas*, *Midnight Club II*, *SSX 3* und *Tony Hawk's Underground*. Im Laufe des Jahres stehen noch potenzielle Hits wie *Burnout 3*, *Juiced* und natürlich *Gran Turismo 4* an.

2. Welche Kosten entstehen, wenn man online spielt (von den Internetgebühren abgesehen)?

PLAYZONE: Abgesehen von den Kosten für den Netzwerkadapter und ein Onlinespiel null Komma nichts. Lediglich das Online-Rollenspiel *EverQuest* verlangt die Entrichtung einer monatlichen Gebühr.

3. Wie viele PS2-Spieler sind in Deutschland und in Europa online? Das war es auch schon.

DARIUS ZYDRA PER E-MAIL

PLAYZONE: Genaue Zahlen sind Mangelware, 70.000 registrierte SOCOM-Spieler zeigen aber deutlich, dass Online-Gaming in Zukunft ein immer größeres Thema werden wird.

ALT GENUG!

So, da ihr meinen ersten Brief nicht abgedruckt habt, schreibe ich euch heute mit einer anderen Bitte, beziehungsweise zwei Bitten.

1. Wieso macht ihr keine 18er-Version für euer Heft, die man nur über ein Abo beziehen kann? Ich als 18-Jähriger fände das viel besser, wenn

ich eine unzensurierte Version des Heftes haben könnte. Und da wären sicherlich noch andere Leser froh.

PLAYZONE: Wir haben dieses Thema bei uns lange diskutiert, unterm Strich macht es für uns aber absolut keinen Sinn. Eine Ausgabe ab 18 wäre ein erheblicher Mehraufwand und natürlich auch sehr teuer. Seitdem wir unsere DVD von der USK prüfen und ab 16 Jahren freigeben lassen, sind wir in der Gestaltung des Datenträgers ziemlich frei. Wozu also noch eine zweite DVD produzieren, wenn am Ende nur winzige Details geändert würden? Davon abgesehen wollen wir unseren Stammlesern, die keine Ausgabe mit einem 18er-Stempel wollen, kein unvollständiges Heft bieten oder das Gefühl geben, irgendetwas zu verpassen.

2. Was soll eigentlich die ellenlange (ca. 20 Seiten) Komplettlösung am Schluss des Heftes. Das verschwendet einfach zu viel Platz. Stattdessen könntet ihr diese Seiten mit weiteren Tests füllen. Wenn man eine Komplettlösung haben will, soll man ins Internet gehen, da gibt es davon genug.

LENNY PER E-MAIL

PLAYZONE: Zum einen hat nicht jeder Leser unbedingt Zugriff auf das Internet, zum anderen sind die dort verfügbaren Lösungen meist in englischer Sprache verfasst und kommen gänzlich ohne Screenshots aus. Viele unserer Leser

freuen sich nach wie vor über die Komplettlösung und vielleicht gibt es eines Tages ja auch mal ein Spiel, bei dem du nicht weiterkommst oder eine Hilfestellung gebrauchen kannst.

OFFROAD-FRUST

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team! Sie testeten *MX Unleashed* und gaben eine Bewertung von nur 79 % ab! Ich bin ein begeisterter Offroadspiel-Fan! Ich besitze jedes Offroadspiel für die PS2! Wir PS2-Zocker fragen uns immer wieder, warum Top-Offroadspiele teilweise so schlecht bewertet werden! *ATV Offroad Fury* 84 %! *MX Unleashed* 79 %! Diese beiden Spiele von Rainbow Studios sind das Beste, was es im Bereich PS2-Offroad gibt! Grafik perfekt, Fahrverhalten perfekt, Sound top! Sie legen großen Wert auf die Musik! Dabei ist diese total nervig bei solchen Spielen! Was zählt, sind Fahrverhalten, Motorsound, Grafik und Steuerung! Und das besitzen diese beiden Spiele! Teilweise werden von Ihnen richtige Flopspiele besser bewertet, zum Beispiel *MX Superfly* oder *Ricky Carmichael*. Warum? Rainbow Studios ist im Bereich Offroad unschlagbar, besser kann man kein Spiel mehr für PS2 herstellen! Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit, ich würde mich auf eine Rückantwort freuen!

RIDE-RED1 PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir könnten an dieser Stelle mal wieder das alte Lied von immer wieder subjektiven Ansichten herunterbeten, doch das ist gar nicht nötig. Rainbow Studios konnten vor längerer Zeit auf dem PC mit *Motocross Madness* einen Achtungserfolg verbuchen. Seitdem hat sich leider spielerisch kaum

STRITIG
Ist *MX Unleashed*
wirklich das beste
Motocross-Spiel?

INFO WWW.PLAY-ZONE.DE

Der Chat

Am 13. Mai um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der PLAYZONE mal wieder Ihren Fragen, Anregungen und Ihrer Kritik zur PLAYZONE 06/04. 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.

etwas verändert. Die Grafik der aktuellen Spiele *MX Unleashed* und *ATV Offroad Fury 2* ist sicherlich ordentlich, aber wohl kaum perfekt. Videospiele sollen in erster Linie Spaß machen, Realismus führt nicht zwangsläufig zu mehr Spaß. Die Fahrphysik der Spiele von Rainbow Studios ist weder Fisch noch Fleisch – nicht realistisch, genauso wenig außerordentlich Spaßig. Beide Spiele konnten durchaus gute Wertungen abfahren, sind aber beim besten Willen keine Ausnahmeprodukte. Wenn Sie die Spiele mögen, ist das absolut legitim, nur wollen wir möglichst allen unseren Lesern eine Kaufempfehlung geben und die ist bei den genannten Titeln nur eingeschränkt möglich.

NICHT LUSTIG

Hey Boys and Girls von PLAYZONE, ich finde eure Zeitschrift voll cool, aber eine Kritik muss ich euch sagen. Die Leute von der *N-ZONE* schreiben immer voll die fetten Kommentare zu den Bildern. Ihr auch, aber ihre sind witziger! Ach ja, noch was. Ich will mir

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

www.play-zone.de
PLAYZONE IM INTERNET!

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 Steuerungen in Videospielen.

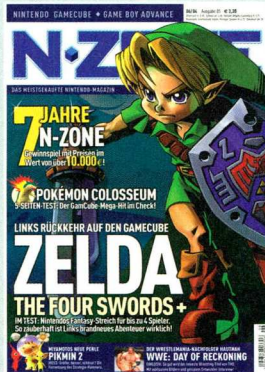
S. Markt	Kontrollen Check Up - eigentlich eine gute Sache für einen Miststand!
Rang: Angemeldet seit: 02.04.01 IP: 80.128.171.151 Keine Autorenpunkte Geopostet: 06.04.04 20:39	Sicher eine gute Sache, die einzelnen Tastenbefehle übersichtlich vor Augen zu haben. Dahinter verbirgt sich aber ein Miststand, der immer ärgerlicher gemacht wird. Jedes popelige PC-Spiel für 9,99 Euro bietet heutzutage die Möglichkeit, die Steuerung dem eigenen Bedürfnis anzupassen. Bei der PS2 ist der Anteil an Spielern, die nur eine begrenzte, bzw. gar keine Einstellmöglichkeit der Steuerung bieten leider viel zu hoch. Macht nie werden viele sagen, die vorgegebene Steuerung ist doch in Ordnung. Stimmt schon, solange man kein Linkshänder ist, oder PS2 Veteran (ja, es gibt uns noch). Damals, in der digitalen Welt, da lag die rechtslinkste Steuerung der Kamera bei Shootern noch auf dem Steuerkreuz. Später gab es komplexere Steuerungen, wie bei Blam! Machinehead, welche es zuließen die Kamera über das Steuerkreuz zu steuern, die Bewegungen über die Symboltasten und Feuer über die Schultertasten. Mit Max Payne begann das Desaster. Es war das erste Spiel, das die klassische PC-Steuerung ohne Alternativen auf die PS2 portierte. Am PC wird bei gängigen Spielen die Sicht über die Maus, also normalerweise mit der rechten Hand gesteuert. Wenn man aber ein Jahrzehnt lang gewohnt ist, rechts die Sicht zu steuern, kann man sich jeden Umstellungsversuch getrost sparen. Das kriegt man nicht mehr raus. Steht sich die Frage, warum es nur wenigen Programmieren, wie denen von Red Faction oder Timesplitters möglich ist, eine frei wählbare Steuerung einzubauen, bei der man jedem Analogstick die Achsen frei zuweisen kann. Früher hab ich Spiele wie <i>Rainbow Six 3</i> und <i>Ghost Recon</i> wieder zurückgebracht, weil sie für mich unspielbar waren, heute spiele ich mit einem Logitech-Kontroller, den ich umgelegt habe, allerdings muss ich jetzt auch wieder ständig Dual Shock und Logitech umstellen. Wäre klasse, wenn Playzone dieses Problem mal zum Thema machen würde, evtl. mit einer Poll "Wollt ihr frei wählbare Steuerung", denn ich gebe genug Geld für mein Hobby aus und hätte dafür gerne ein Mindestmal an Komfort, wie es jeder 9,99 Euro Spieler auf dem PC bekommt.
Dzocken	AW: Kontrollen Check Up - eigentlich eine gute Sache für einen Miststand!
Rang: Angemeldet seit: 12.01.04 IP: 195.14.219.30 Geopostet: 06.04.04 20:51	Frei WÄHLBARE STEUERUNG FÜR ALLE Ich kenne das Problem und unterstütze diese Aktion Suche alles was mit Demos für PS2 1 zu tun hat! Alle cds mit bewegten Bildern bitte an mich entsorgen! Keine Playzone=Komplett,bis auf Uncut DVDs aus dem Abol
purchaser	AW: Kontrollen Check Up - eigentlich eine gute Sache für einen Miststand!
Rang: Angemeldet seit: 01.08.02 IP: 217.83.30.244 Keine Autorenpunkte Geopostet: 06.04.04 21:23	Ich hab meinen Controller noch nie umgestellt, immer die vorgegebene Tastenbelegung übernommen - und keinerlei Probleme. Wer wie beim PC nur ein einziges Schema beherrscht, selber Schuld. Ich hab so das Gefühl, da fordern einige, dass in Zukunft alle Spiele vollkommen gleich aussehen müssen. Sogar bei der Steuerung. Langweilig. geändert am 06.04.04 um 21:24 Uhr von purchaser there's nothing you can play, that can't be played
Dzocken	AW: Kontrollen Check Up - eigentlich eine gute Sache für einen Miststand!
Rang: Angemeldet seit: 12.01.04 IP: 195.14.219.30 Geopostet: 06.04.04 21:29	am 06.04.04 um 21:23 schrieb purchaser: Ich hab meinen Controller noch nie umgestellt, immer die vorgegebene Tastenbelegung übernommen - und keinerlei Probleme. Wer wie beim PC nur ein einziges Schema beherrscht, selber Schuld. Ich hab so das Gefühl, da fordern einige, dass in Zukunft alle Spiele vollkommen gleich aussehen müssen. Sogar bei der Steuerung. Langweilig. Warum ist alles gleich wenn man seine Steuerung selber einstellt??? Das ging sogar bei Street Fighter auf dem SNES oder dritter anderer Oames was ist also verkehrt daran??? Suche alles was mit Demos für PS2 1 zu tun hat! Alle cds mit bewegten Bildern bitte an mich entsorgen! Keine Playzone=Komplett,bis auf Uncut DVDs aus dem Abol

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Der Killer mit dem Strichcode ist wieder unterwegs – Hitman: Contracts ist bereits der dritte Teil der Serie. Unser Test klärt, warum es auch der beste ist. Im 28-seitigen Extra zeigen wir Ihnen detaillierte Infos zum kommenden Strategie-Hit Full Spectrum Warrior. Die Komplettlösung zum Schleicht-Hit Splinter Cell: Pandora Tomorrow hilft gleichwohl Einsteigern als auch Profis bei der Suche nach dem besten Weg. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Zum siebenjährigen Geburtstag der N-ZONE lassen wir ordentlich die Korken knallen. Ein Mega-Gewinnspiel lockt mit Tönnen von Preisen. Nintendo lockt dagegen mit einem neuen Zelda-Abenteuer und dem Nachfolger zur Strategie-Perle Pikmin. Im Testcenter nehmen wir unter anderem Pokémon Colosseum unter die Lupe. Solid Snakes aufgefrieschtes Abenteuer The Twin Snakes ist Thema der Komplettlösung. Jetzt im Handel!

Rainbow Six 3 kaufen – wie ist eure Meinung dazu? Soll ich mir eher einen anderen Shooter kaufen? Ist das Gameplay gut oder eher schlecht?

TIM PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Kommentare der N-ZONE sind witziger als unsere? Das kann einfach nicht sein, schließlich verdienen wir hier alle nebenbei noch Kohle als Gag-Schreiber für sehr bekannte und beliebte TV-Shows. Gerüchtweise arbeiten die Redakteure der N-ZONE freiberuflich für Sieben Tage, sieben Köpfe, und wer das witzig findet, der lacht auch über folgenden Witz: Kommt ein Skelett an die Bar und bestellt sich ein Bier und einen Aufnahme! Rainbow Six 3 ist übrigens ein klasse Spiel und kann von dir bedenkenlos erworben werden.

ICH WEISS WAS

Mittlerweile müsste doch die Testversion zu *Serious Sam: Next Encounter* in eurem Briefkasten gelandet sein (es sei denn, es wird verschoben). Da ich momentan nach einem Fun-Shooter suche, den ich mit meinem Freund zocken kann, interessiert mich vor allem, wie es mit der Grafik und dem Level- und Monsterdesign aussieht. Ich habe vor allem Angst, dass die Grafik entweder ziemlich stark ruckelt oder dass die Texturen sehr matschig wirken, da das auf der Xbox eingesetzte Mip-Mapping auf der PS2 nicht möglich ist, obwohl Guerrilla eine ähnliche Technik benutzt.

ANDREAS HAMBERGER PER E-MAIL

PLAYZONE: Oh, oh! Das klingt verdächtig nach gefährlichem Halbwissen. Mip-Mapping bedeutet nichts anderes, als dass für jedes Objekt auf dem Bildschirm mehrere, verschie-

den hoch aufgelöste Texturen vorhanden sind, die je nach Entfernung ausgewechselt werden. Dadurch wirkt das Bild weicher, die Texturen sind schärfer. Die PS2 beherrscht diese Technik sehr wohl. Problematisch ist in erster Linie der geringe Texturspeicher, Beispiele wie *Gran Turismo*, *Prince of Persia* oder aktuell *Transformers* zeigen aber, dass es sehr wohl möglich ist, hübsche Spiele auf den Bildschirm zu zaubern. *Serious Sam: Next Encounter* ist fertig und ganz nett, genauere Informationen findest du in unserer Testübersicht ab Seite 51.

BETRUG?

HI PLAYZONE,

in eurer neuesten Ausgabe habe ich die Vorschau zu *Def Jam Vendetta II* gesehen und nicht schlecht gestaunt. Die Figuren auf den Bildern sehen fast aus wie gezeichnet. Kommt das Spiel wirklich noch für die PS2 oder stimmt da was mit den Bildern nicht?

THOMAS PER E-MAIL

PLAYZONE: Wie Christian im Text bereits erwähnt hat, stammen diese Bilder direkt vom Hersteller und sind offensichtlich nachbearbeitet. Das fertige Spiel wird zweifelsohne gut aussehen, allerdings sollte man sich dessen bewusst sein, dass eine Qualität wie auf den Bildern nicht möglich ist.

NIPPEL DURCH DIE LASCHE

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe eine Frage zu der Ausgabe 05/2004. Auf der Seite mit den Leserbriefen ist eine Abbildung von einer Frau aus dem Spiel *Final Fantasy XI* zu sehen, die anscheinend nicht richtig von Square-Enix proportioniert wurde. Ich habe mich

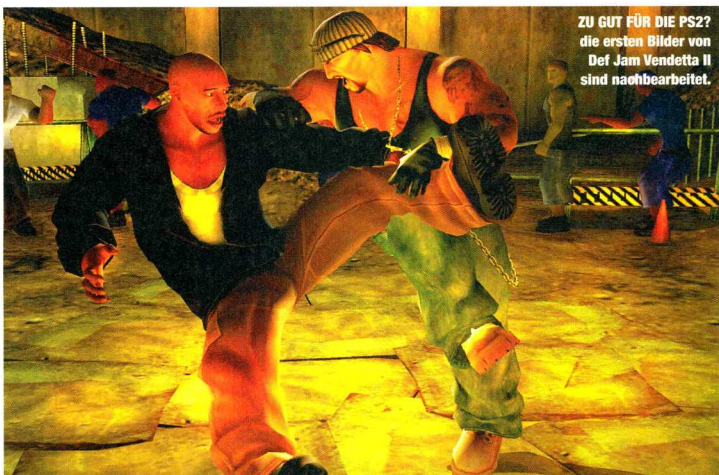
schon mit einem anderen Leser Ihrer Zeitschrift darüber unterhalten, welcher ein außerordentlicher *Final Fantasy-Fan* ist, dass die Person laut meiner Meinung Nippel, laut der Meinung meines Freundes nur Knöpfe zeigt. Ich bin aber der Meinung, dass Knöpfe nicht nach oben hin kleiner werden und auch keine gigantischen Schatten werfen. Aber ich bin auch der Meinung, dass Nippel sich nicht so hoch am weiblichen Körper befinden können. Deshalb auch die Aussage „nicht richtig proportioniert“.

PLAYZONE: Wir möchten Sie ja nicht beunruhigen, aber das sind in der Tat keine Nippel, sondern Knöpfe. Die Tatsache, dass Sie sofort auf Teile der weiblichen sekundären Geschlechtsmerkmale schließen, spricht nicht für Ihre sexuelle Ausgeglichenheit. Vielleicht sollten Sie sich mal wieder von der Spielkonsole lösen und den Kontakt zu Ihren Mitmenschen auf-frischen.

Dann noch etwas zum Nacktcheat von *Final Fantasy X-2*, den Sie in der Ausgabe 04/2004 abgebildet haben. Ich wollte es erst nicht glauben, habe auf mehreren Cheat-seiten im Internet nach diesem Thema geschaut und mehrere Einträge gefunden. Ich habe mir zu diesem Zweck zwei Freundinnen und die EyeToy-Kamera geschnappt und diesen Cheat ausprobiert. Ich kann nur sagen, dass er vollkommen funktioniert. Es war zwar etwas merkwürdig, aber es bringt einen doch etwas näher zu seinen Mitspielern. Ein sehr nützlicher Cheat.

CARLOS BIZARRE PER E-MAIL

PLAYZONE: Ganz schön clever! Das erklärt zudem, warum Sie auf jeder Abbildung einer Frau nur Nippel sehen.

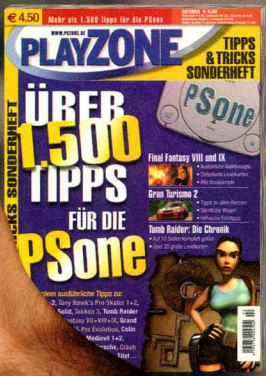


ZU GUT FÜR DIE PS2?
die ersten Bilder von
Def Jam Vendetta II
sind nachbearbeitet.

Abräumen und sparen

MINIABO

ANGEBOT



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE** + **1 Sonderheft**.

P **LAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer**
Das neue **PLAYZONE-Sonderheft** bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

P **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**
In diesem Heft finden Sie neben detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztips 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 **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone**
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der **PLAYZONE** dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

**JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei
Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich 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 Göttsche

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.

Def Jam Vendetta II YO, MAN!

8,6%

Phat! Ich fand schon den Vorgänger klasse.

Die prügelnden Rapper steigen bei Def Jam Vendetta II wieder in den Ring.

41,4%

Ist schon vorgemerkt, könnte was richtig Gutes werden.

50,0%

Rapper im Wrestling-Ring interessieren mich nicht die Bohne.



28-Seiten-Sonderhefte

MEHR INFOS

35,7%

Ja, denn sie bieten alle gewünschten Informationen.

7,2%

Ich will nur das Heft, keine Sonderbeilagen.

Unsere 28-Seiten-Sonderhefte werden immer regelmäßiger. Gut so?

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ÜBERSINNLICH

17,9%

Ist mir zu abgefahren, hat mir gar nicht gefallen.

28,6%

Hab's im Heft und auf der DVD gesehen, das ist jetzt schon gekauft!

Psi-Ops scheint ein echter Überraschungs-Hit zu werden.

53,5%

Sieht ja ganz nett aus, aber bei Midway bin ich skeptisch.



Death Jr. (PSP)

TRAGBARER TOD

12,5%

Ich hab 'nen Game Boy, mehr brauch ich nicht.

34,3%

Wow! Ich bin beeindruckt, das sieht echt gut aus.

Endlich gibt's erste Bilder von einem PSP-Spiel – Death Jr.

23,6%

Handhelds sind doch nur was für Kiddies.

29,3%

Na ja, ob's am Ende wirklich so hübsch wird?

Red Dead Revolver HOWDIE!

16,4%

Yiehaaa! Mein Leben hat wieder einen Sinn!

Red Dead Revolver taucht wieder aus der Versenkung auf – ein Grund zum Feiern?

30,2%

Western sind von gestern, ich brauch es nicht.

53,4%

Schöne Sache, klingt interessant.



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 sämt-
licher Abo-Angebote
von PLAYZONE und wei-
terer COMPUTEC-
Magazine

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 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 (Prämienlieferung ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Gellert

Hitman Teil 1 Contracts

Mit dieser Lösung erledigen Sie **die ersten sechs Aufträge des Spiels** ohne Probleme und bringen die Zielpersonen geschickt um die Ecke.

In den folgenden Abschnitten erklären wir Ihnen, wie Sie die komplexen Aufträge des Berufskillers auf dem normalen Schwierigkeitsgrad still und heimlich ausführen.

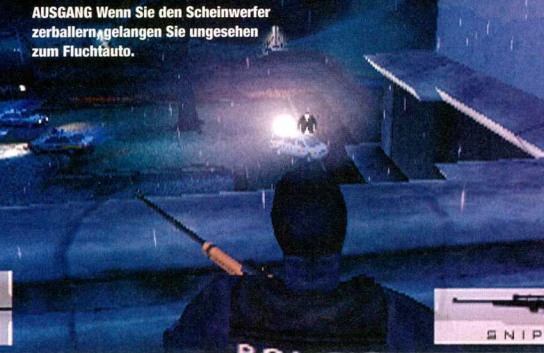
Allgemeine Tipps

Wenn Sie die Mission mit der Silent-Assassin-Bewertung abschließen wollen, dürfen Sie keinerlei Leute umbringen oder Alarm auslösen. Benutzen Sie Spritzen, um Gegner für einige Zeit außer Gefecht zu setzen. Greifen Sie nur zu Waffen, die keinen Lärm machen. Obwohl Sie mit Verkleidungen die meisten Gegner täuschen, sollten Sie Ihr Glück nicht herausfordern. Wenn Sie sich zu schnell bewegen oder zu nahe an

UNIFORM Schnappen
Sie sich den Anzug der Spezialeinheit, damit Sie an den Polizisten vorbeikommen.



AUSGANG Wenn Sie den Scheinwerfer zerballern, gelangen Sie ungesehen zum Fluchtauto.



METZGER Der verrückte Fleischer läuft zwischen zwei Räumen hin und her. Warten Sie einen günstigen Moment ab, um einen sauberen Mord auszuführen.

einen Feind herangehen, fliegt Ihre Tarnung auf. Auf der Übersichtskarte sind sämtliche Personen des gesamten Bereichs markiert. Prägen Sie sich deren Laufrouen ein und finden Sie so den passenden Moment, um sich voranzuschleichen.

Nachspiel im Sanatorium

Silent-Assassin-Belohnung
CZ2000 Dual

Wie komme ich an eine Polizeiuniform?

Durchsuchen Sie den leblosen Körper und nehmen Sie den Autoschlüssel an sich. Bei dem Ausrufezeichen finden Sie einige Spritzen. Schnappen Sie sich zudem einen der Patienten und nehmen Sie ihm die Kleidung ab. Begeben Sie sich zum Aufzug und fahren Sie zum ersten Stockwerk. Schleichen Sie an dem Krankenpfleger vorbei oder schalten Sie ihn leise aus. Eine vierköpfige Spezialeinheit der Polizei ist bereits im Gebäude. Verstecken Sie sich deshalb in einem der Räume, da die Cops nur die Gänge durchsuchen. Beobachten Sie die Bewegungen der Polizei auf der Karte. Sobald die Luft rein ist, verlassen Sie den Raum und schleichen über die Treppen in das zweite Stockwerk. Laufen Sie nach Süden und knacken Sie das Türschloss. Auf der anderen Seite schnappen Sie sich die Shotgun und die Polizeiuniform. Nehmen Sie sich dennoch in Acht – auch auf

diesem Stockwerk ist eine Spezialeinheit auf der Suche nach Ihnen.

Wie verlasse ich ungesehen das Gebäude?

Sobald die Polizisten im Ostteil des Gebäudes beschäftigt sind, eilen Sie zum Treppenhaus im Südwesten. Sprinten Sie die Stufen hinauf und betreten Sie das Dach. Kriechen Sie vorwärts und nehmen Sie das Präzisionsgewehr an sich. Zurück bei der Tür, feuern Sie eine Kugel auf den Suchscheinwerfer ab. Danach geht's zurück ins zweite Stockwerk. Warten Sie erneut, bis die Polizisten den Ostflügel überprüfen, und schleichen Sie in den runden Raum. Dort eilen Sie durch die Tür im Süden. Mit der Polizeiuniform und der Spas 12 können Sie unauffällig an den vier Wachen vorbeilaufen. Öffnen Sie die Doppeltür im Osten und laufen Sie die Wendeltreppe bei den Patienten nach oben. Gehen Sie ruhig an dem Polizisten vorbei und öffnen Sie das Fenster im Westen. Die Leiter führt Sie nach unten, direkt zum Fluchtauto.

Meat King's Party

Silent-Assassin-Belohnung:
Micro Uzis

Wo finde ich das Mädchen?

Im Wagen schnappen Sie sich die Klamotten des Metzgers und legen Ihre Feuerwaffen ab. Verlassen Sie das Vehikel und schließen Sie die Türen. Betreten Sie

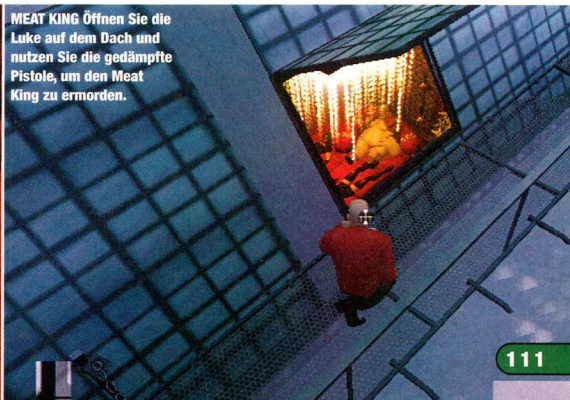
jetzt das Gebäude und laufen Sie zur nördlichen Treppe. Auf diesem Stockwerk finden Sie im Westen einen unauffälligen Metzger, den Sie neutralisieren, und danach durchsuchen Sie die Räume. Nach der kurzen Zwischensequenz schnappen Sie sich die Hand, die als Beweismaterial dient.

Wie bringe ich den Anwalt um die Ecke?

Jetzt geht's weiter nach Osten zu dem Wächter. Warten Sie, bis der Kerl nach draußen verschwindet, und schleichen Sie sich dann zur Tür. Ducken Sie sich in der Ecke, bis der Gangster wieder nach innen kommt. Sobald er Ihnen den Rücken zuwendet, erledigen Sie den Kerl. Verstecken Sie Ihr Opfer in einem Nebenraum und nehmen Sie seine Waffe und Kleidung mit. Von hier aus gehen Sie zurück ins untere Stockwerk und nach Süden zu dem ersten Ausrufezeichen. Ziehen Sie die rote Uniform an und stecken Sie die Waffen weg. Danach müssen Sie den richtigen Kellner und seine Freundin ruhig stellen. Laufen Sie nach Süden bis zur Bar und holen Sie die Opium-Pfeife ab. Jetzt betreten Sie den Privatraum des Ehrengastes und erfüllen das nächste Missionsziel. Gehen Sie bei diesem Mord leise vor, da die Gegend nur so von Wächtern wimmelt. Danach laufen Sie zurück in die Umkleidekabine, ziehen die Klamotten des Wächters an und gehen die Treppen nach oben.



ANWALT In dem roten Kittel und mit der Opium-Pfeife in der Hand gelangen Sie in den Bereich der Zielperson.



MEAT KING Öffnen Sie die Luke auf dem Dach und nutzen Sie die gedämpfte Pistole, um den Meat King zu ermorden.

Wie gelange ich zum Meat King?

Durch die kleine Tür eilen Sie auf das Dach und zur gegenüberliegenden Tür. An der Dachkante harren Sie aus, bis ein Wächter nach außen kommt. Stellen Sie den Kerl ruhig. Beachten Sie die beiden Transporter, die in dem Hof stehen, da Sie mit einem dieser Fahrzeuge flüchten müssen, sobald Sie den Auftrag erfüllt haben. Klettern Sie an der Leiter nach oben und laufen Sie bis zum Fenster. Von dort aus können Sie den Fleischkönig ohne Probleme erledigen. Anschließend sprinten Sie zu den Transportern.

Die Bjarkhov-Bombe

Silent-Assassin-Belohnung:
Dual Silverballers Silenced

Wo finde ich eine passende Verkleidung?

Warten Sie, bis der Mann auftaucht, der das Flugzeug entladen soll. Nehmen Sie die Pistole mit dem Schalldämpfer und erledigen Sie den Kerl, sobald er sich nach der ersten Kiste bückt. Schlüpfen Sie in seinen Wintermantel, nehmen Sie eine Kiste und laufen Sie die Rampe hinab. Ihr Ziel ist die Kantine im Norden. Sprechen Sie mit dem Mann in der Küche und nehmen Sie die kleine Flasche an sich. Schütten Sie das Abfuhrmittel in die Suppe, die auf dem Herd steht. Jetzt begeben Sie sich zur Toilette und verstecken sich hinter der Tür. Nachdem Ihr erstes Opfer die Suppe verzehrt hat, tritt es den Gang zur Toilette an. Schalten Sie den Kerl leise aus. Ziehen Sie seine Jacke an und stecken Sie Ihre Waffe weg. Danach folgen Sie dem Soldaten. Starten Sie den Wagen und halten Sie sich von dem Wächter fern.

Wo finde ich den Kommandanten?

Auf der anderen Seite des Tunnels geht's weiter nach Süden. Nachdem Sie die Wachen passiert haben, betreten Sie die Kabine des Kommandanten. Warten Sie nach der kurzen Zwischensequenz ab, bis Ihr Opfer den Wodka holt. Vorsicht – der Kommandant dreht sich noch einmal kurz um, wenn er an dem Tisch steht. Danach können Sie sich anschlei-

chen und den Kerl erdrosseln. Schnappen Sie den Universalschlüssel und gehen Sie durch die zweite Tür nach unten. Nehmen Sie die AK und betreten Sie den Raum, in dem sich die drei Wächter aufhalten. Ballern Sie sich den Weg frei und eilen Sie in den dahinter liegenden Lagerraum. Dort nehmen Sie die drei Bomben an sich. Jetzt verlassen Sie das Schiff und begeben sich zum U-Boot. Bei den drei Ausrufezeichen platzieren Sie je eine Bombe und suchen dann das Weite. Nachdem Sie die Bomben per Fernbedienung gezündet haben, geht's mit dem kleinen Wagen durch den Tunnel. Steigen Sie in dem Flugzeug die Leiter nach oben, um diese Mission abzuschließen.

Beldingford Manor

Silent-Assassin-Belohnung:
Magnum 500 Dual

Wie stelle ich die Pferde ruhig?

Schleichen Sie an den Wachen vorbei und begeben Sie sich zu der Tür im Südwesten. Weiter geht's durch den südlichen Ausgang des Tennisplatzes. Warten Sie, bis sich die Wachen entfernen, und schleichen Sie dann äußerst vorsichtig zu der großen Scheune im Westen. Erledigen Sie die Wache im Norden und arbeiten Sie sich zum Westeingang des Gebäudes vor. Durchqueren Sie den ersten Raum und öffnen Sie die linke Tür im zweiten Zimmer. Nehmen Sie die Chemikalien an sich und vergiften Sie damit das Wasser im ersten Raum. Anschließend gehen Sie nach außen und legen den Satellitenempfang lahm. Sprinten Sie zum Nordeingang und eilen Sie zum Raum der Wächter. Dort nehmen Sie den Schlüssel und befreien den Sohn Ihres Auftraggebers, der im Norden dieses Gebäudes eingesperrt ist.

Wie gelange ich ins Herrenhaus?

Bei dem langen Weg verstecken Sie sich hinter dem Gebüsch und warten, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Jetzt haben Sie genug Zeit, den kleinen Hinterhof zu betreten. Erledigen Sie die

Wache, gehen Sie die kleine Treppe hinab und betreten Sie das Haus. Natürlich nehmen Sie Waffe und Kleidung mit. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und eilen Sie zum Heizungskeller, der mit einem Blitzsymbol markiert ist. Dort stellen Sie das warme Wasser ab. Kehren Sie zurück in den Hinterhof und steigen Sie die Leiter nach oben. Im Schlafzimmer packen Sie das Gift ein, das auf der Kommode steht. Im gegenüberliegenden Badezimmer schieben Sie den Spiegel beiseite und steigen die Treppe hinauf. Schleichen Sie in das Schlafzimmer und verstecken Sie sich, sobald der Mann aufsteht. Wenn er den Raum verlassen hat, schleichen Sie zu seinem Nachttisch und vergiften seine Milch. Flüchten Sie erneut in den Gang und warten Sie, bis der Hausherr ins Bett geht, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Im angrenzenden Raum öffnen Sie den Geheimgang hinter dem Bücherregal und folgen dem engen Korridor.

Wie erledige ich die letzte Zielperson?

Steigen Sie die Wendeltreppe nach unten und schlagen Sie sich zum Foyer durch. Unter der Treppe finden Sie den Eingang zum Keller, wo Sie einen wichtigen Gegenstand einpacken müssen. Sobald die Luft rein ist, laufen Sie nach Norden und nehmen den Benzinkanister mit. Kehren Sie jetzt zurück zur Wendeltreppe und marschieren Sie ganz nach oben. Auf dem Dachboden schütten Sie das Benzin in den Kaminschacht. Verlassen Sie das Anwesen auf demselben Weg, auf dem Sie auch gekommen sind.

Rendezvous in Rotterdam

Silent-Assassin-Belohnung:
Sawn Off Shotgun Dual

Woher bekomme ich ein Biker-Outfit?

Verlassen Sie sofort den Raum und steigen Sie die Treppe hinab. Warten Sie ab, bis der erste Biker im Haus verschwunden ist. Den zweiten Gegner erledigen Sie, wenn er kurz vor der Tür steht. Ziehen Sie sich um und betreten Sie das Gebäude. Verlassen Sie die Fabrik durch



VIP In dieser Verkleidung folgen Sie dem Barkeeper, um den Boss der Bande zu treffen.



eine der Türen im Norden und schlüpfen Sie durch das Loch im Holzzaun. Weiter im Norden gehen Sie die Laderampe hinauf.

Wo finde ich die Fotografien?

Ihr Ziel sind die Toiletten in der nordöstlichen Ecke der Bikerbasis. Betreten Sie das Badezimmer auf der rechten Seite. Jetzt warten Sie, bis der VIP das Badezimmer betritt. Er ist auf der Karte durch ein Ausrufezeichen markiert. Beachten Sie, dass Sie schnell genug sein müssen, damit Sie diese Stelle des Skripts nicht verpassen. Sobald die Luft rein ist, legen Sie den Kerl lahm und schnappen sich seine Habe und seinen Anzug. Legen Sie Ihre Waffen ab. Danach folgen Sie dem Verlauf des Korridors in Richtung Süden und reden mit dem Barkeeper. Der Mann führt Sie zu seinem Boss. Sobald er vor dem Safe steht, schicken Sie den Kerl ins Jenseits. Schnappen Sie sich die Fotos aus dem Safe und gehen Sie zurück zu den Toiletten, um erneut das Outfit zu wechseln.

Wie gelange ich zur Folterkammer?

Zurück im Treppenhaus gehen Sie nach unten in den Keller und biegen dort nach links ab. Verstecken Sie sich in einem der Räume und warten Sie ab, bis alle Wachen aus der Folterkammer verschwunden sind. Schalten Sie den Strom ein, um das letzte Auftragsziel zu erreichen. Danach eilen Sie ungesehen ins oberste Stockwerk und verlassen das Gebäude durch den Ausgang im Nord-

westen. Klettern Sie die Leiter hinab und marschieren Sie durch den Lagerraum. Anschließend überqueren Sie den Hof und schlüpfen durch den Zaun. In der Fabrik gehen Sie nach Osten, um zu einem Fluchtpunkt zu gelangen.

Tödliche Fracht

Silent-Assassin-Belohnung:
M4 Carbine Assault Rifle Silenced

Wie lenke ich den Kerl am Auto ab?

Laufen Sie geradeaus und betreten Sie das Striplokal auf der rechten Seite der Straße. Durch die große Doppeltür erreichen Sie das obere Stockwerk. Bevor Sie nach oben gehen, warten Sie allerdings ab, bis zwei Biker nach unten kommen und sich die Show ansehen. Jetzt ist nur noch ein einziger Gegner im obersten Stockwerk. Eilen Sie ins Badezimmer, packen Sie das Rattengift ein und laufen Sie zur Bar. Dort knacken Sie das Schloss der Tür und betreten den Keller über die Treppe. Vergewissern Sie sich vorher, dass die Luft rein ist! Bei dem Ausrufezeichen vergiften Sie den Whiskey und machen sich anschließend aus dem Staub. In der Bar sprechen Sie mit dem Arbeiter, der in der Nähe der Theke sitzt. Nach kurzer Zeit bestellt sich der Mann einen weiteren Drink. Nachdem er genug getrunken hat, folgen Sie ihm auf sein Zimmer und schnappen sich seine Kleider. Lassen Sie sich nicht von dem Biker erwischen. Im unteren Stockwerk marschieren Sie zum Schaufenster und

unterhalten sich mit der Prostituierten. Sobald der Kerl abgelenkt ist, schleichen Sie zum Auto und platzieren den Peilsender. Danach gehen Sie in Richtung Tor.

Wie komme ich an der Polizeikontrolle vorbei?

Bei dem Blitzsymbol schalten Sie den TV-Empfang ab und schleichen in den Container, der neben der Schalttafel steht. Legen Sie den Polizisten lahm, der nach dem Rechten sieht, und schnappen Sie sich die Uniform. Sobald Sie das Wasser erreichen, betreten Sie das mit einem Ausrufezeichen markierte Gebäude. Schnappen Sie sich den Werkzeugkasten und ziehen Sie die Arbeiterklamotten an. Laufen Sie erst weiter nach Süden, sobald keine Polizisten mehr in der Nähe sind. Eilen Sie zum untersten Gebäude.

Wie erledige ich die Zielperson?

Warten Sie am Südeingang ab, bis die SWAT-Einheiten die Lagerhalle verlassen haben (Achtung: aus diesem Gebäude kommen zwei Teams). Innen laufen Sie zur Treppe im Norden und klettern die Leiter nach oben. Schalten Sie den Scharfschützen leise aus und nehmen Sie das Präzisionsgewehr an sich. Inzwischen versteckt sich die Zielperson auf der Brücke. Sie erkennen den Bösewicht an dem roten Hemd. Mit einem gezielten Schuss erledigen Sie den Auftrag. Werfen Sie das Gewehr weg und ziehen Sie die Polizeiuniform an. Anschließend verlassen Sie das Gebäude durch die Vordertür und rennen schleunigst zum Ausgangspunkt.

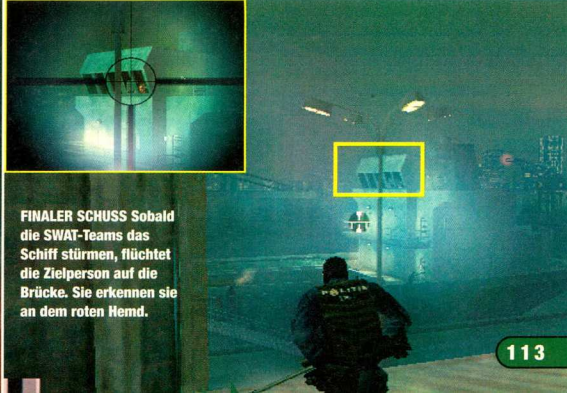
ABLENKUNG Solange der Gangster mit der Prostituierten beschäftigt ist, haben Sie die Gelegenheit, den Peilsender an dem Auto anzubringen.



FOLTERKAMMER Ihre zweite Zielperson finden Sie wie auf dem Präsentierteller vor. Schalten Sie den Strom ein und rüsten Sie den Kerl.



FINALER SCHUSS Sobald die SWAT-Teams das Schiff stürmen, flüchtet die Zielperson auf die Brücke. Sie erkennen sie an dem roten Hemd.





NEBENJOB Servieren Sie dem Chauffeur das Ortungsserum.

Alias

Mithilfe unserer Komplettlösung
ermittelt Sydney Bristow
erfolgreich als Agentin der CIA.

Die Superagentin aus der bekannten TV-Serie *Alias* spioniert jetzt auch auf der PS2 mit Frauenpower. Retten Sie als Sydney die virtuelle Welt vor Annas diabolischer Maschine.

Schnappen Sie sich dazu eine der zahlreich herumliegenden Waffen. Wechseln Sie die Kleidung, um Syd vor der Kälte zu schützen.

Kasino Monte Carlo

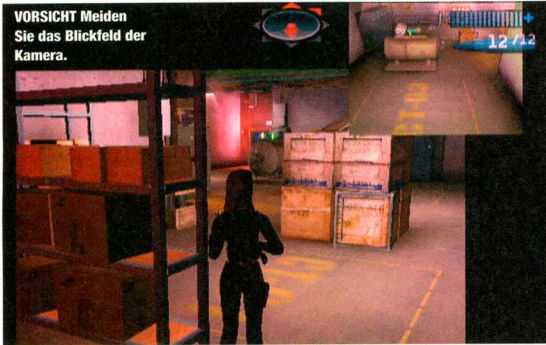
Im Kasino

Lassen Sie sich von Dixon, der in der hinteren Ecke des Raums sitzt, zusätzliches Equipment geben. Gehen Sie mit dem Serum an die Bar und bestellen Sie einen Drink für den Fahrer. Wenn die Oberkellnerin nicht hinsieht, geben Sie das Serum in den Drink und servieren dem Chauffeur das Gebräu. Laufen Sie hinter der Bar in die Küche und schleichen Sie zum Kühlraum. Sollten Sie entdeckt werden, stellen Sie sich dem Kampf.

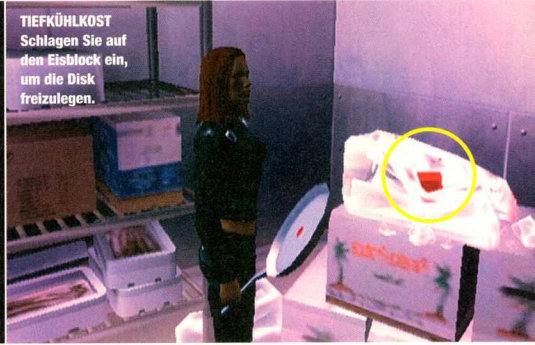
Die Disk

Zerschlagen Sie den Eisblock, um an Jacobs Disk zu kommen. Gehen Sie zum Aufzug durch die Tür gegenüber dem Kühlraum. Schleichen Sie sich an den Wachen und einer Kamera vorbei. Laufen Sie hinter der Kamera nach links zum Aufzug und fahren Sie in den dritten Stock. Bekämpfen Sie die Wachen, wenn sich die Lifttüren öffnen. Beim Betreten der Suite müssen Sie eine weitere Wache hinter der Bar ausschalten. Hacken Sie sich dann mit dem Modem in den Computer auf dem Tisch. Der Code dieser Mini-Games wird jedes Mal neu generiert.

VORSICHT Meiden Sie das Blickfeld der Kamera.



TIEFKÜHLKOST Schlagen Sie auf den Eisblock ein, um die Disk freizulegen.



Die Waffenfabrik

Fahren Sie sich mit dem Aufzug nach unten. Schleichen Sie zum zweiten Lift und schieben Sie die Kiste rechts der Türen vor den Aufzug. Klettern Sie hinauf und durch das offene Fenster. Hangeln Sie sich im Schacht nach rechts und klettern Sie an der Leiter herunter. Schalten Sie die Wache vor der Tür mit einem Stealth-Angriff aus und öffnen Sie die nächste Tür mit dem Dietrich. Am Kupplungskasten benutzen Sie das Schneidprisma, um die Bilder der Kameras zugespielt zu bekommen. Umgehen Sie die Kameras mit Ihrem PDA. Laufen Sie die Treppe hinunter. Holen Sie das Schneidprisma von der Wache zurück, indem Sie die Wache, die die Treppe herabkommt, niederschlagen und durchsuchen. Eliminieren Sie die vier Wachen in der Fabrikhalle und laufen Sie in den Lagerraum. Steigen Sie die Treppe weiter hinab. Im Montageraum erwarten Sie drei Gegner. Dann geht es eine weitere Treppe hinunter.

Zum Forschungslabor

Holen Sie die Keycard aus dem Überwachungsraum und hacken Sie den PC. Benutzen Sie die Keycard an der blauen Tür im Verpackungsraum. Betätigen Sie dort den Schalter und kehren Sie zum Maschinenraum

zurück. Drücken Sie den Schalter am Fahrstuhl, damit die Drahttür sich öffnet. Fahren Sie mit dem Lift in die dritte Etage. Laufen Sie an den Kisten entlang und klettern Sie durch das offene Fenster am anderen Ende des Gangs in den Hof. Schalten Sie die Wachen aus und umgehen Sie die Selbstschussanlage, indem Sie an der Mauer unter dem Geschütz entlangschleichen. Gehen Sie dann zum LKW. Klettern Sie die Leiter vor dem LKW hinauf. Bewegen Sie sich über die gelben Stahlträger zum Lüftungsschacht. Kriechen Sie durch den Schacht und klettern Sie durch das Gitter. Springen Sie hoch, um das Rohr zu erreichen und hangeln Sie daran bis zum PC in der Mitte des Raums. Hacken Sie sich in den PC.

Der Laser-Prototyp

Überwältigen Sie die beiden Wissenschaftler im auf der Karte grün markierten Labor und nehmen Sie deren Fingerabdrücke. Hacken Sie den Computer. Nach dem Download müssen Sie in 50 Sekunden ins Labor auf der anderen Seite und dort den zweiten Fingerabdruck am PC benutzen. Holen Sie den Laser aus dem Safe. Schalten Sie das Sicherheitssystem aus, indem Sie den Laser an den drei Sicherungskästen benutzen, um das System zu überlasten.

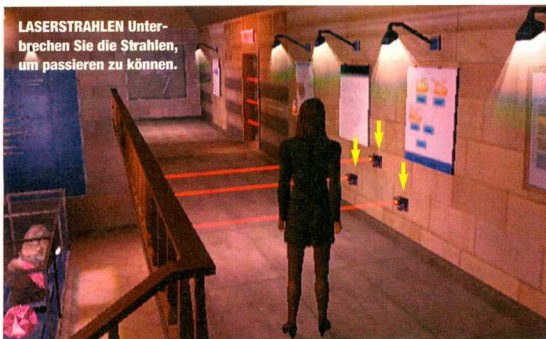
Damit Sie Anna und Sark in der Vorstandssuite belauschen können, laufen Sie zum Aufzug hinter den Labors und fahren in den dritten Stock. Verstecken Sie sich hinter der Bar. Wenn Sie das Gespräch belauscht haben, fahren Sie mit dem Fahrstuhl wieder ins Erdgeschoss. Betreten Sie die Küche und stellen Sie sich Sark. Sobald Sie ihn besiegt haben, eilt Verstärkung in die Küche. Flüchten Sie ins Kasino zurück und laufen Sie auf das Fenster gegenüber der Bar zu, durch das Syd entkommt.

Museum Saudi-Arabien

Die sechs Knochen

Durchqueren Sie die Hauptausstellungshalle und steigen Sie die Treppe hinauf. Benutzen Sie den Strahlenunterbrecher an den Lasern. Sie können sich jetzt für die obere oder die untere Tür entscheiden. Die untere Route ist schwieriger. Welche Route Sie wählen, ist egal, Sie gelangen in beiden Fällen in einen Korridor und danach in einen Raum mit einer Art Fontäne in der Mitte. Gehen Sie in den nächsten Korridor und dort durch die Tür. Unterbrechen Sie wieder die Laserstrahlen, um zum Terminal zu gelangen und dieses zu hacken. Damit erhalten Sie Zugang zum Hauptrechneraum. Der Weg dorthin führt durch die Tür unterhalb des Terminals. Gehen Sie

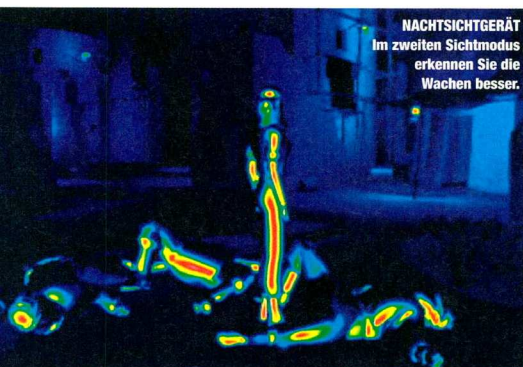
LASERSTRAHLEN Unterbrechen Sie die Strahlen, um passieren zu können.



KNOCHENARBEIT Zerschlagen Sie die Scheiben, damit Sie die Knochen einsammeln können.



B Gegenstand aufnehmen



NACHTSICHTGERÄT
Im zweiten Sichtmodus erkennen Sie die Wachen besser.



BOMBENSTIMMUNG Nachdem Sie das Schloss geknackt haben, hacken Sie den Computer, um den Countdown zu stoppen.

durch die nächste Tür. Betreten Sie einen weiteren Korridor und halten Sie sich links, um zum Haupttrechner-Raum zu gelangen, wo Sie erneut den Computer hacken. Sammeln Sie die sechs Knochen an den grün markierten Stellen ein. Meiden oder vernichten Sie die Wachen und zerschlagen Sie die Glasscheiben, um die Knochen zu erreichen.

Der Tresorraum

Laufen Sie die Treppe wieder hinauf und durch die nächste Tür. Klettern Sie an den Leitern hinab, bis Sie in den Tresorraum gelangen. Fotografieren Sie die Rambaldi-Skizzen, bevor sich die Tresortür schließt. Klettern Sie die Leitern wieder hinauf und verfolgen Sie Anna mithilfe des Signatursignals. Anna rennt aus dem Museum, überquert den Hof und verschwindet in einer Seitenstraße. Da Sie Anna nicht verlieren dürfen, müssen Sie die Wachen ignorieren, bis Anna im bereitgestellten Hubschrauber flüchtet.

Ruinen

Innere und äußere Ruinen

Erkunden Sie zuerst die äußeren Ruinen. Benutzen Sie Ihr Nachtsichtge-

rät, um die Wachposten im Dunklen besser zu erkennen. Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihren Gegnern lieber ausweichen oder sich auf Kämpfe einlassen. Dann sollen Sie die inneren Ruinen erkunden. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Steinblock kommen. Ziehen Sie sich nach oben und steigen Sie die Treppe hinauf. Sydney wird gefangen genommen. Sie müssen innerhalb von 40 Sekunden mit den Dietrichen das Schloss öffnen und den Computer des Sprengkörpers hacken, um mit Marshall entkommen zu können.

Klinik

Das Tätowierstudio

Besiegen Sie den Gegner im ersten Raum und durchsuchen Sie ihn nach einem Schlüssel. Benutzen Sie diesen an der Tür des Tresens. Wehren Sie sich gegen die vier Feinde. Wenn Sie sie durchsuchen, entdecken Sie die Keycard-Tätowierung. Im Anschluss tätowiert Syd sich selbst. Verschaffen Sie sich nun Zugang zur Klinik. Schieben Sie den Müllbehälter zum Eisenzaun, um über den Zaun klettern zu können. Schleicht Sie um die Wachen herum und stören Sie die

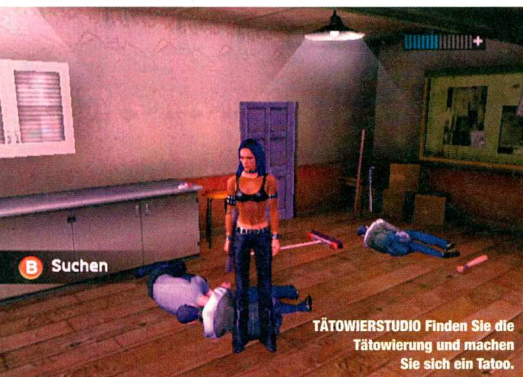
Kameras für 60 Sekunden mit der EMP-Pistole. Wenn Sie es bis zum Eingang geschafft haben, öffnen Sie die Tür und betreten die Klinik.

Dr. Caplan

Finden Sie nun Dr. Caplan. Schleicht Sie um die Wachen und die Kameras herum und suchen Sie einen Weg vom Foyer zur grün markierten Zelle. Schalten Sie die drei Wachen vor der Zelle aus und durchsuchen Sie das Trio nach dem Gummizellen-Schlüssel. Bringen Sie den Doktor zum Haupteingang zu Dixon. Dr. Caplan verrät Ihnen als Dank den Code für den Aufzug: 4747.

Die Leichenhalle

Um zur Leichenhalle zu gelangen, laufen Sie zum Aufzug zurück und benutzen dort die Kombination des Doktors. Meiden oder vernichten Sie weitere Kameras und Wachen. Die Leichenhalle ist verschlossen. Besorgen Sie den Sicherheitsschlüssel aus dem Überwachungsraum im Keller. Durch die Tür gelangen Sie in den Wachraum – oder über den Seitenkorridor. Die Wache mit dem Schlüssel ist grün markiert. Schalten Sie den Aufpasser aus und durchsuchen Sie



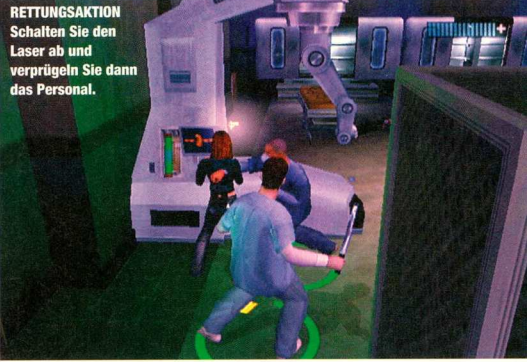
TÄTOWIERSTUDIO Finden Sie die Tätowierung und machen Sie sich ein Tattoo.



EMP-PISTOLE Visieren Sie die Kamera an und stören Sie diese für 60 Sekunden.



DA SCHNALLST DU AB
Befreien Sie Jacobs mithilfe des Dietrichs.



RETTUNGSAKTION
Schalten Sie den Laser ab und verprügeln Sie dann das Personal.

ihn. Kehren Sie mit dem Schlüssel zur Leichenhalle zurück. Darin werden Sie sofort von drei Ärzten angegriffen. Erledigen Sie das Personal und führen Sie DNA-Scans bei den Leichen in der Kühlung durch, bis Sie eine neue Tätowierung finden. Schieben Sie das Röntgengerät über die Leiche und bedienen Sie es.

Die Upgrade-Chemikalien

Es gibt zwei Wege, um an die Chemikalien zu kommen. Knacken Sie das Schloss zum angrenzenden Lagerraum oder betreten Sie den inneren Büroraum. Besiegen Sie den Gegner und holen sich den Lagerraumschlüssel. Im Lagerraum hangeln Sie am Rohr entlang durch das Loch im Zaun und sammeln die Chemikalien ein. Kehren Sie zur Leichenhalle zurück, wo Sydney sich tätowiert.

Das Labor

Bevor Sie sich auf den Weg zum Labor machen, sollten Sie den Arztkittel aus dem einzelnen Raum am Ende der Stufen im Keller anziehen. Laufen Sie zur Leichenhalle zurück und von dort ins Treppenhaus. Gehen Sie zur Tür mit dem Biohazard-Symbol und betreten Sie das Labor durch die Luftschleu-

se. Die Prismen liegen in den drei Sicherheitsschränken an der Wand. Klettern Sie auf die graue Kiste und hangeln Sie am Deckenrohr entlang zu der Plattform, deren Treppe mit einer Selbstschussanlage gesichert ist. Hacken Sie den Computer, um die Schränke zu öffnen. Fotografieren Sie ein Prisma und sammeln Sie die Prismen dann von links nach rechts ein.

Jacobs

Da Sark auf dem Weg zum Labor ist, müssen Sie schnell die Prismen in den Laser einsetzen und sich in der grauen Kiste verstecken. Sobald Sark das Labor verlassen hat, deaktivieren Sie den Laser und eliminieren die beiden Ärzte. Befreien Sie Jacobs mit den Dietrichen. Schießen Sie mit dem Laser auf den Stromkasten an der Plattform. Ein Sicherheitsgitter fährt herunter. Sie sehen einen zweiten Stromkasten im gelben Raum, auf den Sie ebenfalls feuern. Holen Sie die Prismen zurück und fügen Sie der Treibstoffzelle Nitroglycerin zu. Verlassen Sie das Labor durch das Loch in der Wand im gelben Raum. Klettern Sie im Lagerraum über das Regal auf die andere Seite und laufen Sie auf die Tür zu.

Sarks DNS-Probe

Beobachten Sie Sark im Splitscreen und schleichen Sie im richtigen Abstand hinter ihm her. Holen Sie sich zuerst die Spritze von der Ärztin und das Beruhigungsmittel aus der Apotheke (beide auf der Karte grün markiert). Verfolgen Sie Sark mit dem DNS-Monitor, schlagen Sie ihn nieder und geben Sie ihm die Spritze. Sie finden den Rollstuhl beim Tresen vor dem Raum der Ärztin mit der Spritze. Schieben Sie Sark in den Aufzug. Holen Sie sich den Stahltisch aus dem Lagerraum gegenüber des Fahrstuhls, schieben Sie ihn unter das Loch in der Decke und klettern Sie nach oben. Aufgrund einer Planänderung haben Sie fünf Minuten Zeit, um Sark aus der Klinik zu bringen. Schalten Sie Angreifer auf dem Weg zum Haupteingang so schnell wie möglich aus und bringen Sie Sark aus der Klinik.

Botschaft in Hongkong

Foyer der Botschaft

Laufen Sie die Treppe hinunter, folgen Sie der Wache in die Damentoilette und nehmen Sie ihr die Keycard ab. Benutzen Sie die Karte einen Raum weiter rechts. Gehen Sie zum Kontroll-



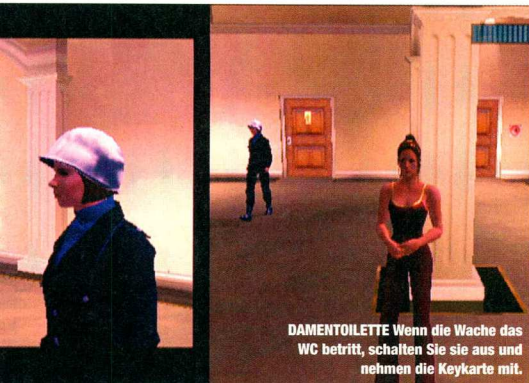
DNS-Scan Beobachten Sie Sark im Splitscreen und schleichen Sie hinter ihm her.



RETTUNGSAKTION
Schalten Sie den Laser ab und verprügeln Sie dann das Personal.

B Festhalten

RASENDER ROLLI Schaffen Sie Sark aus der Klinik, bevor der Countdown abgelaufen ist.



DAMENTOILETTE Wenn die Wache das WC betritt, schalten Sie sie aus und nehmen die Keykarte mit.



B Gegenstand aufnehmen

FRACHTKRAN Bedienen Sie den Kran und klettern Sie dann auf den Container, um über den Zaun zu kommen.

raum und heben Sie den Gebäudeplan auf. Platzieren Sie den CCTV-Störsender in der hinteren, linken Ecke des Raums. Mit dem Dietrich öffnen Sie die Tür neben der Stahltür. Stören Sie die Kamera mit dem Sender und suchen Sie einen Weg durch die Büros. Im Treppenhaus gehen Sie bis ganz nach oben und betreten ein weiteres Büro. Laufen Sie den Korridor entlang, bis Sie vor Sloane gewarnt werden. Verstecken Sie sich so lange in der Abstellkammer, bis Sloane vorbei ist, und betreten Sie dann die Bibliothek.

Die Bibliothek

Erliegen Sie die Wachen und durchsuchen Sie diese nach dem Bibliotheksschlüssel. Bewegen Sie das Buch im Regal, auf das der Schatten der Säule fällt, um Sloanes geheimes Büro zu öffnen. Am PC infizieren Sie den Memory-Stick mit einem Virus. Während des Downloads schließen Sie die Tür zur Bibliothek ab. Holen Sie sich dann den Stick wieder und fliehen Sie durch das rechte Fenster der Bibliothek.

Die Satelliten-Schlüssel

Laufen und hangeln Sie auf dem Sims nach rechts. Hüten Sie sich davor, von

den Suchscheinwerfern erfasst zu werden. Am Ende des Simses steigen Sie die Leiter hinauf. Klettern Sie auf dem Flachdach am Abflussrohr hoch und hangeln Sie sich nach links, bis Sie auf dem Container landen. Klettern Sie an einem weiteren Abflussrohr hoch, damit Sie die Satellitenschlüssel erreichen. Übertragen Sie das Virus zur CIA-Rotunde, indem Sie die Schlüssel schwenken, bis alle Balken dunkelgrün leuchten.

Der Rambaldi-Diamant

Klettern Sie am Flachdach an der anderen Leiter zum Balkon hinab. Bekämpfen und durchsuchen Sie die Wachen, um die Keycard zu erhalten. Öffnen Sie die Tür mit dem Pass und kehren Sie ins Treppenhaus zurück. Laufen Sie ganz nach unten und betreten Sie das Parkhaus. Gehen Sie durch die Stahltür und die Treppe hinunter. Sie betreten die Lagerhalle. Umgehen Sie die Wachen mithilfe des Krans, klettern Sie über den Zaun und benutzen Sie dann den Festplatten-Downloader am Terminal, um das Labor betreten zu können. Beseitigen Sie die Angreifer und öffnen Sie den Safe mit dem Dietrich, um den Diamanten zu erhalten. Steigen Sie in den Service-Lift und fahren Sie zum

Parkhaus zurück. Laufen Sie auf den Truck zu, um den Signatursprung zu finden. Klettern Sie in den Truck und hacken Sie den Computer.

Die Feuermelder

Sie haben zehn Minuten Zeit, um die grün markierten Feuermelder, zuerst in der Lagerhalle, dann im Parkhaus im ersten Stock und zuletzt im Erdgeschoss, einzuschlagen und zu aktivieren. Laufen Sie in den Ballsaal und schalten Sie die drei Angreifer aus. Gehen Sie zu Dixon, der gerade die Bombe am Piano entschärft. Fliehen Sie mit ihm aus dem Haupteingang der Botschaft.

Nachtclub in Rio de Janeiro

Zum Nachtclub

Verfolgen Sie Anna. Schleichen Sie über die Dächer bis zur Feuerleiter und klettern Sie dort zur Straße hinunter. Gehen Sie durch die Tür gegenüber der Leiter und folgen Sie dem Weg durch mehrere Lagerräume und Verbindungsflure bis zu einem Gatter, das sich hinter Anna schließt. Gehen Sie zum grün markierten Punkt, um Dixon zu treffen und zusätzliches Equipment zu erhalten. Laufen Sie zum Tor gegenüber von



FEUERMELDER Aktivieren Sie die vier Sirenen, um die Botschaft zu evakuieren.



UMKLEIDERAUM Sie entkommen aus der „Gaskammer“, indem Sie den Chip einfräsen und die Tür eintreten.



**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

Dixon und benutzen Sie die Kühlpistole am Vorhängeschloss. Rennen Sie hinter dem blauen Auto durch die Tür. Sie durchqueren zwei Werkstätten und erreichen dann den Service-Lift. Benutzen Sie den Code-Entschlüsselser am Lift und fahren Sie in den Keller des Clubs.

Zum Dach

Deaktivieren Sie die Laser und eine Kamera mit der Kühlpistole und betreten Sie das Erdgeschoss des Nachtclubs. Folgen Sie dem Korridor durch die Küche und weiter durch die Bar bis zum Raum mit der bunten Tanzfläche. Erklimmen Sie hier im hinteren Bereich die Treppe, deaktivieren Sie die Kamera vor der Doppeltür und begeben Sie sich in den ersten Stock. Folgen Sie dem Gang bis zur Abzweigung nach links. Sie gelangen in einen Umkleideraum für Künstler. Im PC bei den Spiegeln steckt eine Keycard. Wenn Sydney diese herauszieht, strömt Gas in den Raum und die Tür wird blockiert. Schießen Sie mit der Kühlpistole auf den Chip an der Tür und treten Sie diese ein. Folgen Sie dem Korridor und betreten Sie den Billard-Raum durch die Tür rechts. Benutzen Sie die Keycard an der Doppeltür gegenüber der Bar und laufen Sie über die Treppe hinauf zum Dach.

Das Gespräch

Gehen Sie nach rechts und sofort wieder nach links zum Haupttrechner-Raum. Benutzen Sie den Code-Entschlüsselser vor der Glastür. Hacken Sie sich dann zweimal in den Computer, um die Sicherheitsvorrichtungen des Daches zu deaktivieren. Gehen Sie durch eine der Stahltüren aufs Dach und verwenden Sie am Glasdach den DV-Rekorder, um das Gespräch aufzuzeichnen. Für kurze Zeit steuern Sie Vaughn. Schleichen Sie um den achteckigen Raum herum zum grün markierten Konferenzraum. Entledigen Sie sich der Gegner und nehmen Sie eine Pfeilpistole vom Tisch. Schleichen Sie zu Sarks grün markierter Zelle. Schalten Sie die drei Wachen mit der Pfeilpistole aus und betreten Sie die Kammer. Nun steuern Sie wieder Sydney und verlassen in einem Zeitfenster von zehn Sekunden das Dach. Um die Laser zu umgehen, schlagen Sie die Kühlleitungen kaputt und stellen sich in den Dampf. Danach können Sie die Laser passieren, ohne Alarm auszulösen. Erledigen Sie die Angreifer und fliehen Sie durch die Vordertür des Nachtclubs.

Bunker in Russland

Zum Bunker

Laufen Sie zum hinteren Ende der Klippe und eliminieren Sie die Wache. Beziehen Sie Stellung mit Blick auf den Bunker. Benutzen Sie die Schallpistole,

um das Passwort zu erfahren. Klettern Sie die Felsen hinunter und schalten Sie die Wache hinter den Containern aus. Schleichen Sie zur linken Seite des Bunkers, klettern Sie die Leiter hinauf und hacken Sie den Computer, um die Geschütze zu deaktivieren. Benutzen Sie das aufgenommene Passwort am Mikrofon und betreten Sie den Bunker.

Der Panzerlift

Benutzen Sie den Schalter neben der Tür und durchqueren Sie die drei Räume. Am Ende des Gangs öffnen Sie die Tür mit dem Dietrich. Sie betreten einen Hangar mit Panzern. Benutzen Sie das Schneidprisma am Schaltkasten des zweiten Stützträgers, um in einem Bild im Bild den Code ablesen zu können. Gehen Sie die Treppe zum Kontrollraum hinauf und hacken Sie den Computer. Sie haben nun 50 Sekunden Zeit, um den Code des Zahlenschlosses einzugeben, die Wache auszuschalten und den Schalter für den Panzerlift zu bedienen. Steigen Sie in den Lift, fahren Sie nach unten und verteidigen Sie sich, wenn der „Kultist“ durch das Glasdach bricht. Sobald der Lift anhält, laufen Sie nach links und klettern die Leiter hoch. Gehen Sie den Sims entlang zum Ventilatorschacht. Blockieren Sie dabei die Laser mit dem Strahlenunterbrecher.

Der Computerraum

Sie befinden sich in einer gefrorenen Kaverne. Schleichen Sie auf dem Rohr entlang und klettern Sie die Leiter herunter oder lassen Sie sich vorsichtig fallen. Beseitigen Sie die beiden Sektanenanhänger und durchsuchen Sie die besiegt Feinde. Bekämpfen Sie die

Gegner nur auf der felsigen Kante, um die Selbstschussanlagen zu umgehen. Wechseln Sie Ihre Kleidung und gehen Sie durch zwei Stahltore zum Computerraum. Durchqueren Sie den Korridor mit den Kultanhängern und gehen Sie die Treppe hinab. Hacken Sie die Computer auf beiden Seiten der Mittelsäule, um Informationen über den Bunker zu bekommen. Nach dem Download werden Sie von vier Gegnern angegriffen. Sobald Sie diese besiegt haben, öffnet sich ein großes Stahltor.

Die Maschine

Gehen Sie durch das Tor und springen Sie vom Balkon. Öffnen Sie Sloanes Handschellen mit den Dietrichen und kämpfen Sie mit ihm. Laufen Sie durch die offene Tür und die Treppe hinauf. Eliminieren Sie drei Sektanmitglieder, klettern Sie auf den Panzer und zielen Sie auf das zugefrorene Tor. Laufen Sie die Treppe hinunter und stellen sich Anna zum Kampf. Wenn deren Gesundheit in den kritischen Bereich gerät, bricht sie zusammen und wird von Sloane niedergestochen. Gehen Sie in den anschließenden Raum mit der Maschine. Benutzen Sie den Strahlenunterbrecher in der Mitte und dann das Schneidprisma an der rechten Laserseite, um den Laser umzulenken und die Maschine zu zerstören. Sobald die Maschine explodiert, fliehen Sie in einem Zeitfenster von 3:45 Minuten aus dem Bunker. Laufen Sie zu einer der oberen Etagen. Bedienen Sie dabei Aufzüge und erklettern Sie Plattformen. Wenn Sie den Bunker rechtzeitig verlassen, können Sie sich zurücklehnen und das Finale genießen.

DIE MASCHINE Lenken Sie den Laser mit dem Schneidprisma um, damit die Maschine zerstört wird.



Model Contest

MONSTERMAN MONSTERWOMAN



So geht's :

Sende ein monstermäßiges Foto von Dir (ob du dich dafür schminken oder verkleiden musst, überlassen wir dir) an:

Kinowelt Home Entertainment
z.Hd. Monster Man
Karl-Tauchnitz-Straße 10
D-04107 Leipzig

oder an: monsterman@kinowelt.de.

EINSENDESCHLUSS: 1. JUNI 2004

Eine unabhängige Jury wählt aus allen Einsendern die würdigen Sieger aus. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und unter

www.kinowelt.de/monstermann

präsentiert.

Tolle Preise :

MONSTER WOMAN & MONSTER MAN werden mit jeweils einer Begleitung für ein Wochenende nach Hamburg eingeladen, besuchen das Hamburg Dungeon und anschließend als VIP das Fantasy Filmfest. Darüber hinaus winken zahlreiche Trostpreise.

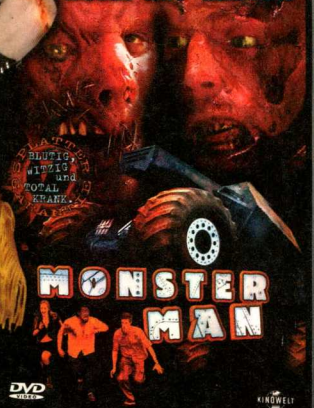
Die Stimmungsrakete vom
Fantasy Filmfest 2003

Auf DVD ab 4. Mai 2004
im Handel erhältlich

Teilnahme berechtigt sind Personen ab 18 Jahren.
Mit der Teilnahme stimmen alle Einsender
der Veröffentlichung ihrer Bilder zu.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



HÖLLE AUF RÄDERN



Ton: Deutsch / Englisch 5.1 dolby digital

DVD SPECIALS: Making of • Animatic
Gag Reel • Fotogalerie • Trailer



www.hamburgdungeon.com

FANTASY FILM FEST

www.fantasyfilmfest.com



KINOWELT HOME ENTERTAINMENT GMBH • EIN UNTERNEHMEN DER KINOWELT GRUPPE

Conan

Wir helfen dem Barbaren durch sein episches Abenteuer.

Unsere Tipps wurden auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“ erstellt. Aufgrund des linearen Spielverlaufs beschränken wir uns auf allgemeine Tipps und Endgegnerstrategien, die Ihnen aber dennoch einen optimalen Einstieg in TDKs umfangreiches Hack&Slay-Adventure ermöglichen.

Fähigkeiten

Sparen Sie anfangs nicht Ihre Erfahrungspunkte auf. Sobald Sie genügend Punkte für eine neue Fähigkeit haben, sollten Sie sich diese auch kaufen. Zuerst werten Sie die Fertigkeiten „Blitzschnelle Reflexe“, „Kampfkonzentration“, „Ausdauerfähigkeit“, „Heilungsfähigkeit“ und „Barbarenkräfte“ auf. Danach investieren Sie Ihre Erfahrungspunkte in den Ausbau Ihrer Standard-Moves, die Sie daran erkennen, dass sie mit den beiden Hauptkampf-Buttons ausgelöst werden. Kaufen Sie sich unbedingt den „Wirbelwindangriff“. Hierbei handelt es sich um einen Befreiungsschlag, mit dem Sie sich wunderbare Luft verschaffen können, sobald Sie von mehreren Gegnern umringt werden.

Heilige Steine

Halten Sie stets Ausschau nach diesen sehr nützlichen Steinen, mit denen Sie

das Spiel speichern können. Gehen Sie sehr sparsam damit um, da Sie diese nicht an jeder Ecke finden. Überlegen Sie sich also gut, wann Sie Ihre heiligen Steine einsetzen. Meistens finden Sie die Steine etwas abgelegen, oft werden Sie aber auch nach Kämpfen damit belohnt.

Symbole

In der rechten oberen Bildschirmcke sehen Sie hin und wieder verschiedene Symbole. Diese sind ein Hinweis, dass Sie in Ihrer Umgebung etwas Besonderes tun können. Der Pfeil nach oben weist auf einen Ausgang hin, die Hand bedeutet, dass Sie etwas, zum Beispiel einen Hebel, benutzen können oder sich eine brüchige Wand beziehungsweise ein Ausgang in der Nähe befindet. Achten Sie immer darauf, ob eines der Symbole erscheint. Wenn Sie feststecken, helfen Ihnen die Symbol-Einblendungen weiter.

Kämpfe

Nutzen Sie Ihre Umgebung, indem Sie sich bei Schüssen zum Beispiel hinter Bäumen oder Säulen verstecken. Wenn Ihnen mehrere Gegner an den Fersen kleben, fliehen Sie am besten durch eine Tür oder einen Spalt. So reißen Sie die Gegner hintereinander auf und können

einen nach dem anderen über den Jordan schicken. Außerdem gehen Sie so nicht das Risiko ein, umzingelt und verletzt zu werden. Finden Sie heraus, welche Waffen Sie am besten gegen bestimmte Feinde einsetzen. Eiskrieger vertrimmen Sie mit Keulen, gegen Höhlenmenschen greifen Sie zur Axt. Das Riesenschwert eignet sich hervorragend für Schlangenmonster.

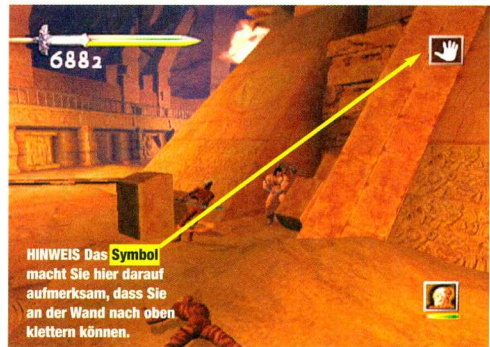
Wie besiege ich schießende Gegner?

Einige Gegner – ganz besonders die Flammenskelette in den Lavahöhlen – feuern ununterbrochen auf Sie, sodass Sie sich ihnen nur sehr schwer nähern können. Hier unsere Taktik: Rennen Sie gerade auf den Feind zu und ändern Sie Ihre Richtung, sobald der Gegner seinen Schuss abgefeuert hat. So können Sie dem Schuss gerade noch ausweichen, bevor Sie wieder auf den Feind zurennen. Wiederholen Sie das Ganze, bis Sie nahe genug an den Gegner herankommen und ihn verletzen können.

Gegnerstrategien

Der Eiswurm

Diese Bestie ist der erste schwerere Bossgegner, gegen den Sie sich bewei-



Waffen	Inventar	Fähigkeiten
⬆️ Schwingschlitzer		225 🗡️ 🗡️ 🗡️
Zornessturm		150 🗡️ 🗡️ 🗡️
Blitzschnelle Reflexe		45 🗡️ 🗡️ 🗡️
Kampfkonzentration		45 🗡️ 🗡️ 🗡️
Heilungsfähigkeit		45 🗡️ 🗡️ 🗡️
Ausdauerfähigkeit		45 🗡️ 🗡️ 🗡️
Barbarenkräfte		45 🗡️ 🗡️ 🗡️
AUSDAUER: ◯ SCHADEN: ◯ FÄHIGKEITS PU		
Damit werden Conans Heilungs- und Ausdauerkr		
FÄHIGKEITEN Ganz am Ende der Liste finden Sie die wichtigsten Fähigkeiten, die Sie zuerst verbessern sollten.		





EISWURM Schlagen Sie bei der ersten Gelegenheit auf den Stachel des Wurms ein.



MUTTER Schlagen Sie auf das Herz auf dem Podest ein, damit sich der Sockel mit der Mutter senkt.

sen müssen. Bleiben Sie während des Kampfes stets in Bewegung, um nicht getroffen zu werden. Die empfindliche Stelle des Wurms ist der Stachel an seinem Kopf, der nach manchen Attacken kurz verwundbar ist. Weichen Sie einfach sämtlichen Angriffen aus, aber entfernen Sie sich wiederum nicht zu weit von dem Ungetüm, da Sie nur kurz die Gelegenheit haben, es zu verwunden. Sammeln Sie die Gesundheitstränke ein, wenn Conans Lebensenergie zu gering wird. Benutzen Sie Ihre Keule, um mehr Schaden anzurichten. Bei Ihrem zweiten Zusammentreffen in der Höhle des Wurms wenden Sie dieselbe Taktik wie im Kampf zuvor an.

Die Mutter

Zuerst erledigen Sie die kleinen Angreifer. Bleiben Sie immer in Bewegung, um nicht von den Schüssen der Endgegnerin getroffen zu werden. Dann kümmern Sie sich um das Herz auf dem Podest. Schlagen Sie ständig darauf ein und hören Sie nur dann kurz auf, wenn die Mutter wieder auf Sie feuert. Nach zahlreichen Treffern senkt sich das Podest, auf dem die Mutter steht, und der Schutzschild verschwindet. Jetzt erst

können Sie den eigentlichen Endboss angreifen, der bis auf einzelne Schüsse relativ wehrlos ist. Beeilen Sie sich, da sich der Sockel mit dem Endboss wieder erhebt. Nach wenigen Hieben mit Ihrer stärksten Waffe hat der Spuk ein Ende.

Priester

Bevor dieser Gegner von seinem Balkon herabsteigt, müssen Sie sämtliche normale Gegner ins Jenseits geschickt haben. Erst dann können Sie dem Priester die Hölle heiß machen. Weichen Sie einfach seitlich aus, sobald Sie attackiert werden, und lassen Sie starke Combos los. Nach nur wenigen Treffern haben Sie den Priester besiegt.

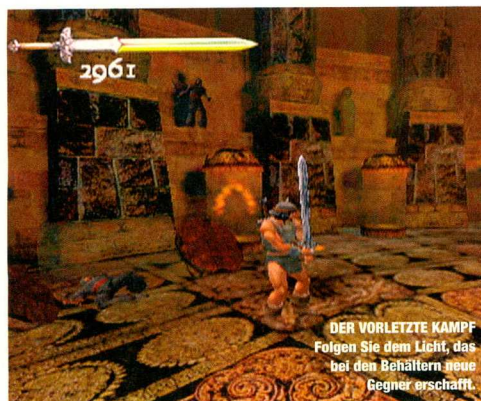
Die Lotusblume

Gegen diesen Giganten sollten Sie keine Probleme haben. Anstatt sich um die kleinen Triebe am Rand zu kümmern, eilen Sie zur Mitte. Dort schlagen Sie ein paarmal auf die große Pflanze ein, die schon nach wenigen Treffern reif für den Kompost ist.

Der letzte Kampf

Zuerst treten Sie in dem runden Saal gegen zahlreiche kleine, aber dennoch nicht ungefährliche Gegner an.

Beobachten Sie das blaue Licht, das den Raum umkreist und einen Behälter nach dem anderen im Uhrzeigersinn aktiviert. Bei jedem Behälter erscheint ein mehr oder weniger starker Gegner, den Sie problemlos ausschalten können. Vorsicht aber bei den letzten Behältern – hier erscheint ein schießender Gegner, dessen Schüssen Sie nur schwer ausweichen können. Hier gehen Sie mit der üblichen Taktik gegen schießfreudige Feinde vor, die wir in unseren allgemeinen Spiel Tipps (Abschnitt „Wie besiege ich schießende Gegner?“) erklären. Nachdem Sie den letzten Gegner ins Jenseits geschickt haben, bekommen Sie es mit einer gigantischen Schlange zu tun. Suchen Sie sofort Schutz hinter der kleinen Mauer und springen Sie über die blaue Bodenwelle. Bleiben Sie hinter Ihrer kleinen Deckung aber stets in Bewegung, um nicht von den herabfallenden Trümmern getroffen zu werden. Nach einigen Angriffen legt sich das Reptil kurz zu Boden – Ihre Chance, zur Offensive überzugehen. Schlagen Sie mit Ihrer stärksten Waffe auf das Monstrum ein, das bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche segnet.



DER VORLETZTE KAMPF Folgen Sie dem Licht, das bei den Behältern neue Gegner erschafft.



JETZT ABER FLOTT! Sobald die Schlange am Boden liegt, schlagen Sie auf ihren Kopf ein.

CHEATS & CODES



Nico Lindner
27, Redakteur

Besonders die Cheats zu Pitfall haben es diesmal in sich. Spielen Sie **als Oldschool-Harry im Neuzeit-Pitfall.**

Tom Clancy's Rainbow Six 3

CHEATCODE Im Team müssen Sie mehr Vorsicht walten lassen.

Dank dieses Cheats schalten Sie unter „Eigene Missionen“ alle Maps frei und können diese gleich im Anschluss mit dem Schwierigkeitsgrad

Ihrer Wahl erkunden. Sie geben die Kombination im Auswahlbildschirm ein (siehe Screenshot). Nach jeder Mission muss er erneut

eingegeben werden:
L1, R2, L2,
R1, ←, →, ■, ●



BEGINN Hier geben Sie den Cheat ein ...



... und stürzen sich gleich danach ins Gefecht.

MX Unleashed

CHEATCODE Wer betrunken rast, der blast, äh, bläst ...

Wir haben für Sie weitere Passwörter für THQs Rennspiel parat. Die Eingabe erfolgt über das Cheatmenü, das Sie im Bereich „Optionen“ finden. Unsere Empfehlung: Steigen Sie in einen der Monsterrucks, wenn die Gegner Motorräder benutzen. Dann macht die Jagd nach Punkten umso mehr Spaß.

Passwort	Effekt
BIGDOGS	500cc-Bikes
WRECKINGBALL	A.I. Bowling
OBTGOFAST	Expert A.I.
BUSTBIG	Alle Freestyle-Tracks
ECONATION	Alle National-Tracks
STUPERCROSS	Alle Supercross-Tracks
MINIGAMES	Alle Fahrzeuge



HIER ... sind Sie für die Cheateingabe richtig. **Back**

ROMANTISCH Unser fetter Monsterruck im schönen Sonnenschein.



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, fieslen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



Pitfall: Die verlorene Expedition

CHEATCODE Für Unersättliche: Weitere Cheats zum Pitfall-Remake.

In der vergangenen Ausgabe liefern wir Ihnen den ersten Schwung Cheats, nun folgt die zweite Ladung. Besonders beachtenswert: jene Kombination, die Pitfall Harry im laufenden Spiel in das Ur-Sprite vom

C64 verwandelt. Während der Eingabe halten Sie L1 und R1 gleichzeitig gedrückt. Drücken Sie nun die unten angegebenen Buttons, hören Sie eine Art Tonleiter. Die Meldung „Cheats angenommen“ bestätigt anschließend die erfolgreiche Eingabe. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Kombination

←, ↑, ↓, ↑, ●, ↑, ↑
 ●, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ●, →, ↑, ↓
 ▲, ←, ↓, ■, ●, ▲, ▲, ←
 ▲, X, ↑, ■, ■, ↑, ●, ■
 ↑, ■, ↑, ●, ●, ▲, ▲, ↑, ↑
 ▲, ↑, →, ↓, ■, ■, ↑, ●
 ←, →, ←, →, ▲, ▲, ▲
 ←, X, ●, ■, X, ↑, X

Effekt

Spielen Sie als Nicole.
 Spielen Sie als Eingeborener.
 Spielen Sie als Oldschool-Harry.
 Langsame Spielgeschwindigkeit
 Noch langsamere Spielgeschwindigkeit
 Schnelle Spielgeschwindigkeit
 Pitfall 2
 Gasgranaten



NICHT ÜBEL Als Ur-Sprite zu spielen ist nett. Besser ist aber ...



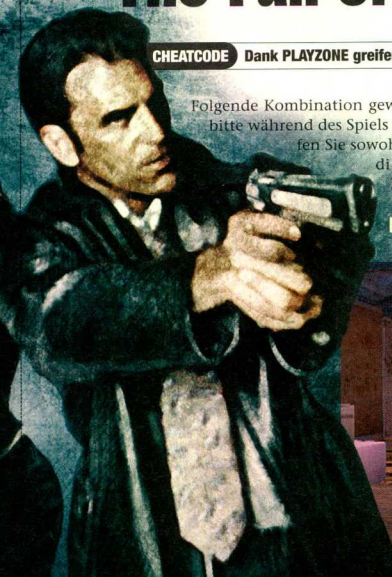
... das Original – drehen Sie vor allem die Lautstärke hoch!

Max Payne 2 The Fall of Max Payne

CHEATCODE Dank PLAYZONE greifen Sie sofort auf alle Levels zu.

Folgende Kombination gewährt Ihnen freie Levelauswahl. Geben Sie diese bitte während des Spiels ein. Wenn Sie künftig ein Spiel neu starten, dürfen Sie sowohl die Kapitel selber auswählen als auch Spielmodi wie „Dead Man Walking“ ausprobieren. Darin kommt Max Payne noch seltener als im Hauptspiel zur Ruhe. Sind Sie hartgesotten genug?

■ (3), X, ←, →, ←, →, ■ (3), X, ←, →, ←, →



BLAM! Die schöne Kanone lässt den Feind ganz sprachlos werden.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
Ape Escape 2	06/2003
Arc the Lad	10/2003
ATV Off Road Fury 2	13/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Backyard Wrestling	03/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05/2004
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
Die Sims	05/2004
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
Goblin Commander	05/2004
GTA III	07/2003
DHdR: Rückkehr d. Königs	01, 03/2004
DHdR: 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
Looney Tunes: Back in Action	05/2004
Medal of Honor: Frontline	10/2003
Midnight Club II	08/2003
Minority Report	07/2003
Mt. Operation Surma	05/2004
MLB SlugFest 20-04	07/2003
MX Unleashed	05/2004
NBA Jam	13/2003
NBA Street Vol. 2	08/2003
Need for Speed: Underground	02/2004
Onimusha 2	08/2003
Operation Winback	08/2003
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/2004
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	02/2003
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Terminator 3	02/2004
The Getaway	08, 09/2003, 03/2004
The Great Escape	12/2003
The Simpsons: Hit & Run	01/2004
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tom & Jerry	06/2003
Tomb Raider: The 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	09/2003
Wallace & Gromit	01/2004
Whiteout	06/2003
WRC II Extreme	02, 10/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	06/2003
WWE Crush Hour	06/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	07/2003
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	12/2003
Zone of the Enders – The 2nd Runner	10, 11/2003



Tak und die Macht des JuJu

CHEATCODE Machen Sie es JuJu nach und genießen Sie diesen Sommer bauchfrei.

Drücken Sie während des Spiels die Start-Taste, um ins Pause-Menü zu gelangen. Hier geben Sie nun die folgenden Kombinationen ein.

Kombination	Effekt
←, →, ■, ■, ●, ●, ←, →	Bonusmaterial freischalten
■, ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲	100 Federn
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ←, →	Alle Mondsteine
↑, →, ←, ↓, ▲, ●, ■, ↓	Alle JuJu-Power-ups



FREI Sie haben nun Zugriff auf das gesamte Bonusmaterial.



NETT Wir verfügen über die „schnellen Füße“.

Baldur's Gate Dark Alliance II

CHEATCODE Held auf Stufe 10, nun geht's richtig los!

In der letzten PLAYZONE verrieten wir Ihnen, wie Sie per Cheat unverwundbar werden und von Level zu Level springen. Folgender Tipp ist für jene Zocker praktisch, die gleich zu Beginn einen starken Helden haben wollen. Halten Sie dafür während des Spiels einfach folgende Kombination gedrückt: L1, R1, ▲, ■, ●, X. Dann drücken Sie L2 – prompt wird Ihr Charakter auf Stufe 10 befördert und verfügt über reichlich Barschaft und Fertigkeitpunkte. Viel Erfolg beim Monsterkampf!



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!

SEBASTIAN SCHRÖDER – VOLKER EWIG – LARS FÄHRENSCHIFFER
VERENA KLOTSCHIESSER – HERGEN LEMMINGEN

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

MTX Mototrax

CHEATCODE Wer fliegt, gewinnt.

Unsere Leserin Stefanie Hernoth aus Münster sandte uns folgende Cheats für Activisions Rennspektakel zu, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. Nach Eingabe im Cheatmenü sind die Bikes um einiges rasanter geworden. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Cheat-Name	Effekt
J1H345	Super Fast Bikes

NEU!
DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS
PDF ZUM AUSDRUCKEN
IM ROM-BEREICH
DER DVD

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

3. 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. 51 – 53)?

- ☐ Super! Sehr gute Idee!
☐ Finde ich ganz in Ordnung
☐ Nicht so gut, hätte lieber wieder Viertelseiten-Tests

5. Nutzen Sie die Möglichkeit, sich die Beiträge auf der PLAYZONE-DVD ohne Kommentar und nur mit Spiele sound anzuschauen?

- ☐ Ich schaue mir die Beiträge regelmäßig ohne Kommentar an.
☐ Ich schaue mir die Beiträge sowohl mit als auch ohne Kommentar an.
☐ Brauche ich nicht, ich schaue alle Beiträge mit Kommentar an.
☐ Ich wusste bisher nicht, dass man den Kommentar wegschalten kann.

6. Was halten Sie von unseren 28-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat dem zu *Driv3r*?

- ☐ Klasse Sache, macht so etwas doch bitte jeden Monat!
☐ *Driv3r* interessiert mich nicht, aber an sich eine gute Sache.
☐ Was soll ich damit? Unnötig!

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
Special: PS2-Hardware-Guide	___	☐	☐	☐
Shellshock Nam '67	___	☐	☐	☐
Obscure	___	☐	☐	☐
Headhunter: Redemption	___	☐	☐	☐
Colin McRae Rally 2005	___	☐	☐	☐
Ghost Recon 2	___	☐	☐	☐
Mashed	___	☐	☐	☐
Hitman: Contracts	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Hitman: Contracts	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Alias	___	☐	☐	☐

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 06,
 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: 06/04)

Ausgabe: ____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

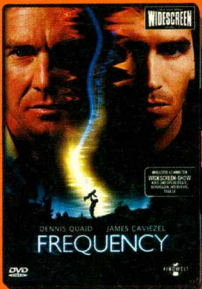
Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!



James Caviezel (Die Passion Christi) und Dennis Quaid im Mystery-Thriller

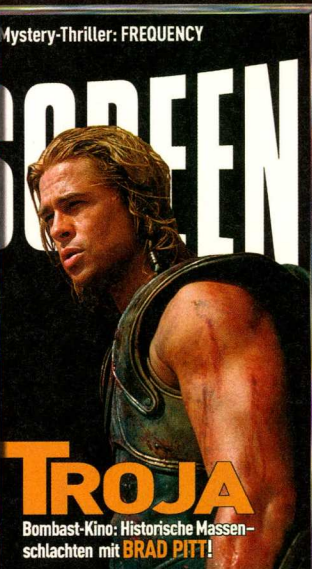
FREQUENCY

IN DOLBY DIGITAL 5.1 DEUTSCH UND ENGLISCH!

PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW

Der Tag After Tomorrow

Mystery-Thriller: FREQUENCY



TROJA

Bombast-Kino: Historische Massenschlachten mit BRAD PITT!




Ankritisken!

★ DVD Über 100 Tests!

Der Tag After Tomorrow
Strophenfilms-arsenikt New York

Master and Commander
DVD des Monats! Der Oscar-Film donnert durch's Heimkino

Kill Bill Vol. 1
Uma Thurmans Rachefeldzug im Test

19
Vampirjagd



„Frequency“ – spannender Mystery-Thriller mit Dennis Quaid und James Caviezel 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 07/2004 ab **02.06.04** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**



In der nächsten PLAYZONE finden Sie umfangreiche Berichte von der E3-Messe in Los Angeles. *Killzone*, *Gran Turismo 4*, *The Getaway 2*. Alle großen Namen werden vertreten sein – und sicher auch einige Überraschungshits!

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
hack Vol. 2	17. Juni
A-Train 6	4. Juni
Driv3r	Juni
Formel Eins 2004	Juni
Gran Turismo 4 Prologue	26. Mai
Harry Potter u. d. G. v. Askaban	4. Juni
Headhunter: Redemption	24. Juni
Knights of the Temple	27. Mai
Legends of Wrestling 3	Ende Mai
Mashed	Juni
Obscure	17. Juni
Onimusha 3	9. Juni
Red Dead Revolver	30. April
Runaway	Mai
Shrek 2	Mitte Juni
Smash Court Tennis PT 2	26. Mai
Syberia 2	27. Mai
The Suffering	Ende Mai
Splinter Cell: Pandora T.	2. Quartal

Grand Theft Auto San Andreas

Nach Liberty City in *GTA III* und *Vice City* im gleichnamigen Spiel kehrt die *GTA*-Serie nun nach San Andreas zurück. Endlich erste Bilder und Infos!



Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Snake ist zurück – und auf der E3 wird Konami endlich neue Details zum Spielablauf und der Story verraten. Vielleicht gibt's ja auch schon eine erste spielbare Version!



WEITERE THEMEN

- ➔ **Splinter Cell ...**
... *Pandora Tomorrow* sollte langsam als Testversion eintreffen.
- ➔ **Prince of Persia 2**
Endlich erste Bilder und Infos zum zweiten Prinzen-Abenteuer
- ➔ **Spider-Man 2**
Der Spinnenmensch kehrt zurück – mit *GTA*-Anleihen!
- ➔ **The Suffering**
Und es kommt doch hier raus: *Midways Splatter-Ballerei*

„Triff dich doch mit deinen
Freundinnen. Die hast du
doch schon so lange nicht
mehr gesehen.“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



PS One® | PlayStation 2® | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

Das **Speedster 3 Force Shock** ist das ultimative Playstation2 Lenkrad für den Rennspielenthusiasten. Durch seine hochwertige Verarbeitung, die Pedale im sportlichen Alu-Design, die vielen Tuningmöglichkeiten und seine volle Force Feedback Unterstützung lässt es keine Wünsche mehr offen.

- Force Feedback und Vibration (3 Motoren)
- Modi: Digital, Analog und Force Shock
- Tuningoptionen (LED Anzeige)

www.bigben-interactive.de

"Eines der beängstigendsten Spiele, das je erschienen ist."
C&VG

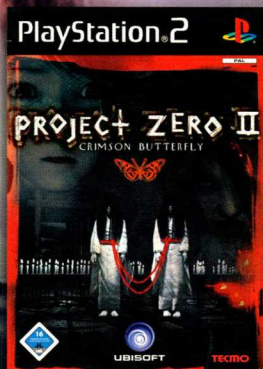
PROJECT ZERO™ II

CRIMSON BUTTERFLY



"Sehr gutes Survival-Horror-Adventure
mit abgefahrenem Kampfsystem und
gruseliger Atmosphäre."

Playzone 03/04



Sequel to the most frightening game of all time.
WARNING
Do not play this game alone!

TECMO



UBISOFT™



PlayStation 2

www.projectzero2.com