

PLAYZONE SPECIAL 12/04

PLAYZONE



KILLZONE

DIE OFFENBARUNG FÜR EGO-SHOOTER-FANS?

Exklusive Infos zu Charakteren, Levels, Waffen und Mehrspieler-Modus

PLAYZONE-Special 12/04

Killzone

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
 COMPUTEC MEDIA AG
 Redaktion PLAYZONE
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
 E-Mail: pszone@compu-tec.de
 Internet: www.play-zone.de
 Redaktionsdirektor:
 Hans Ippisch
 Leitende Redakteure:
 Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
 Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
 Redaktion:
 Malik Bütefür, Robert Lévi,
 Nico Lindner
 Bildredaktion:
 Albrecht Kraus (Leitung),
 Tobias Zellerhoff
 Textchefin:
 Margit Koch-Weiß
 Stellvertretende Textchefin:
 Claudia Bröse
 Lektorat/Schlussredaktion:
 Birgit Bauer, Esther Marsch,
 Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
 Thomas Schreiner
 Layout:
 David Mola, Britta Rasp,
 Matthias Schöffel

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Selten wurde ein Spiel derart mit Vorschusslorbeeren überschüttet wie der von Guerilla Entertainment entwickelte, am 24. November erscheinende Ego-Shooter *Killzone*. Es war gar von einem „Halo-Killer auf PS2“ die Rede. Wir durften jetzt eine sehr weit fortgeschrittene Version des Spiels ausführlich in der Redaktion spielen und freuen uns, Ihnen in dieser Sonderbeilage eine Unmenge exklusiver Informationen und Bilder präsentieren zu können. Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen einen detaillierten Überblick über Gameplay, Charaktere, Waffen, Levels und den aufwendigen Mehrspieler-Modus. Dazu kommen ein umfangreiches Entwickler-Interview und ein großes Gewinnspiel mit vielen attraktiven Preisen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht
 Wolfgang Fischer, Leitender Redakteur

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der Spielablauf
- 08 Die Waffen
- 10 Die Levels
- 18 Multiplayer



HINTERGRUND

- 22 Entwickler-Interview

SPECIAL

- 03 Gewinnspiel
- 11 Poster



GEWINNSPIEL

Gewinnen Sie eine zwei Meter große Helghast-Figur!

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment verlosen wir zahlreiche, attraktive Preise – sogar eine neue PS2 im stylischen Miniformat ist dabei. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende, einfache Frage beantworten:

Wie heißen die vier Hauptcharaktere in *Killzone*?

- a) D'Artagnan, Aramis, Portos und Athos
- b) Hakha, Luger, Rico und Templar
- c) Luke, Leia, Han und Chewie
- d) Michael, Wolf, Maik und Nico

Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: Zwei Meter große Helghast-Figur + PS2-Spiel *Killzone*
2. Preis: PS2 im neuen Mini-Design + PS2-Spiel *Killzone*
3. bis 10. Preis: PS2-Spiel *Killzone*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 45“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 45 d) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82098 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS | A: 0900 700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 45,
Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

Teilnahmeschluss ist der
17. November 2004.



So spielt sich **die neue
Ego-Shooter-Hoffnung**
auf der PlayStation 2!

Der Spielablauf



DÜSTER Der Grieselfilter schafft anfangs eine bedrückende Atmosphäre.



FEUCHTFRÖHLICH Im Dschungel überzeugt die lebendige Vegetation.

Eines vorweg: Die Bezeichnung *Halo-Killer* wird hiermit zu Grabe getragen! Das soll nicht etwa heißen, dass es *Killzone* nicht mit dem viel gerühmten Xbox-Shooter aufnehmen kann – ganz im Gegenteil. Allerdings haben die Spiele ungefähr so viel gemeinsam wie *Mario Kart* und *Gran Turismo*, was den so oft bemühten Vergleich ziemlich unsinnig macht. Natürlich ist

Killzone ein waschechter Ego-Shooter und es lässt sich nicht bestreiten, dass einige Gameplay-Elemente von anderen Titeln übernommen wurden oder zumindest daran angelehnt sind. Dennoch bietet Guerrillas Vorzeigetitel ein völlig eigenes Spielgefühl und vor allem einen sehr eigenständigen Stil.

AN DIE FRONT!

Schon seit der ersten Präsentation des Spiels war klar, dass es in *Killzone* keine geifernden Aliens oder futuristische Laserwaffen geben würde. Trotz des Science-Fiction-Szenarios wollten die Entwickler einen breitharten Ego-Shooter auf die Beine stellen, der den Spieler mitten ins Schlachtfeld versetzen sollte, ohne dabei in Richtung Taktik-Shooter abzudriften – nicht zuletzt aufgrund der vier spielbaren Charaktere drängte sich dieser Verdacht nämlich schnell auf. Doch entgegen den ersten Erwartungen steuert man bei *Killzone* immer nur einen der



KNIFFLIG Das Scharfschützengewehr erfordert Fingerspitzengefühl.

Protagonisten. Jeder Recke hat dabei seine ganz eigene Persönlichkeit, mitsamt Stärken und Schwächen. Je nachdem, für welchen der vier Charaktere man sich entscheidet, ändert sich auch das Spielgefühl. Während man die zierliche Luger möglichst unauffällig durch die apokalyptischen Landschaften dirigiert, darf man mit dem massigen Rico mächtig auf den Putz hauen. Sein schweres Maschinengewehr räumt jeden Gegner aus dem Weg und selbst gepanzerte Fahrzeuge sind für ihn

kein überwindbares Hindernis. Erfreulicherweise sind aber auch die Levels selbst, abhängig von der gewählten Spielfigur, auf ganz verschiedene Weise zu meistern. Während Rico beispielsweise aufgrund seiner Ausrüstung keine Leitern emporklettern kann, zwingt sich Luger auch durch Lüftungsschächte. Jeder Level bietet meist für jeden Charakter einen ganz eigenen Weg, der nur von ihm absolvierbar ist. Dadurch ist für Langzeit-

Die Charaktere

Ein starkes Team

Anfangs auf sich allein gestellt, findet Templar nach kurzer Zeit drei neue Team-Kameraden, die über eine eigene Vorgeschichte und spezielle Fähigkeiten verfügen.



Der charismatische Squad-Captain verfügt über Anführerqualitäten, die das Team zusammenhalten. Er war mal mit Luger verbandelt, was er ihr auch alle fünf Minuten subtil unter die Nase reibt.



Als Mitglied der Shadow Marshals schlägt Luger zumeist gezielt aus dem Verborgenen zu. Im Gegensatz zu Templar ist sie über die gemeinsame Beziehung hinweg, was sie ihm unmissverständlich zu erkennen gibt.



Der massige Spezialist für schwere Waffen hat sein komplettes Squad im Kampf gegen die Helghast verloren. Nicht zuletzt deswegen ist er Hakhan nicht sehr freundlich gesinnt und möchte ihn loswerden.



Der ISA-Agent ist halb Mensch, halb Helghast und nicht zu unterschätzen. Zwar weiß niemand so genau auf welcher Seite er wirklich steht oder welche Interessen er verfolgt, doch seine Fähigkeiten sind beachtlich.



VERSENKT Im Hafen müssen Sie sich gegen Schnellboote durchsetzen.



DAUERFEUER In späteren Levels springen Ihnen stärkere Gegner in den Weg.

Nahkampf

Voll auf die Zwölf!

Nahkämpfe sind in Ego-Shootern immer eine recht heikle Angelegenheit. *Killzone* macht es Ihnen leicht, dem Gegner Ihren Gewehrkolben ins Gesicht zu rammen, was sich als äußerst effektiv herausstellt.



KONTAKT
Sobald Sie nah genug am Gegner sind, wird ein Symbol eingeblendet. Jetzt sollten Sie schnell auf X drücken.



UMARMUNG
Ihr Charakter streckt automatisch die Hand aus, greift sich Ihr Gegenüber am Kragen und setzt zum Schlag an.



SCHMERZVOLL
Nach ein paar gezielten Schlägen mit dem Gewehrkolben ist der Gegner ausgeschaltet und weilt im Land der Träume.

motivation gesorgt, denn jeder Spielabschnitt kann durch diese Design-Entscheidung auf vier sehr unterschiedliche Arten angegangen werden und jedes Mal ist ein völlig anderes Vorgehen erforderlich. Zudem haben die Entwickler darauf geachtet, dass auch die Levelarchitektur an den jeweils gewählten Charakter angepasst ist. Wählt man zum Beispiel Luger, stellen sich einem weniger Gegner in den Weg, die den Spieler zudem erst sehr spät akustisch wahrnehmen. Der klobige Rico wird von den Helghast dagegen schon auf große Distanzen erkannt und muss sich durch wesentlich mehr Feinde kämpfen.

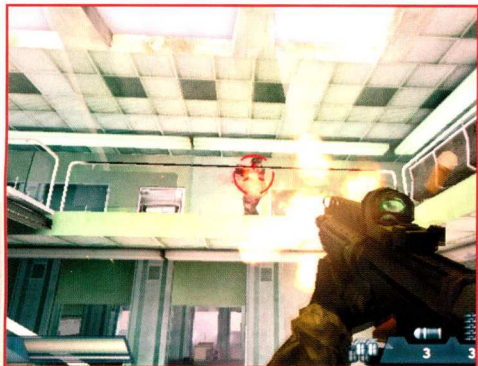
DAS GROSSE WARUM

Krieg ist immer eine schlimme Sache und eigentlich ist jeder Konflikt bedauerlich. Die Differenzen zwischen den beiden Volksgruppen im Spiel, den

Menschen und den Helghast, sind allerdings besonders tragisch. Eigentlich sollten doch beide aus der Vergangenheit gelernt haben, schließlich haben sie die gleiche Herkunft – die Erde! Der blaue Planet war schon lange nicht mehr bewohnbar und die Menschheit besiedelte andere Planeten. Auf Vecta fand man schließlich eine neue Heimat, doch richtig glücklich war niemand. Man wollte diesmal alles richtig machen und gründete die ISA, eine Organisation, die mit strengen Maßnahmen einen ebenso ungnädigen Niedergang des neuen Heimatplaneten verhindern wollte. Dies stieß nicht überall auf Begeisterung und so gingen viele Bewohner freiwillig ins Exil. Sie nannten sich Helghast und blieben für lange Zeit verschollen. Auf einem neuen Planeten konnten Sie sich selbst entfalten, litten



MEDAL OF HONOR Am Strand kommt schweres Geschütz zum Einsatz.



SHOPPING Im Einkaufszentrum sind Schurken gerade im Sonderangebot!

aber unter den schlechten Bedingungen und wurden krank. Durch technische Maßnahmen waren sie zwar fähig zu überleben, fühlten sich aber letztlich ungerecht behandelt. Jetzt ist der Zeitpunkt der Rache gekommen und es gilt, die eigene Heimat zurückzuerobern. Über Vecta bricht die Hölle los, als unzählige Landungsschiffe der Helghast auf dem neuen Heimatplaneten der Menschen ankommen und einen vernichtenden Schlag gegen die Überreste der Menschheit ausführen.

MITTEN IM GESCHEHEN

Elite-Soldat Templar erlebt diesen Albtraum hautnah – in einem Schützengraben. Dort muss er sich anfangs im chaotischen Gefecht seiner Haut erwehren und durch Ruinen ballern, um zu seinem Kommandanten zu gelangen. Dieser

will die Verteidigungsanlagen der ISA aktivieren und schickt Templar direkt weiter auf die Suche nach einem dazu benötigten Schlüssel. Ein einfacher Plan, doch plötzlich geht alles schief, und ehe man sich versieht, erlebt man am Bildschirm eine spannende und aufregend inszenierte Geschichte um Freundschaft, Verrat und den Kampf um die Zukunft. Dabei fallen besonders die technisch und inhaltlich hochwertigen Zwischensequenzen auf. Die meisten Charaktere sehen zwar aus, als würden sie sich ihre Zähne mit Tippex putzen, sind aber fantastisch modelliert und lebensecht animiert. Zudem besitzen die Hauptfiguren erfreulich viel Charakter und geben sich in den Dialogen mit spitzer Zunge Saures. Sogar die deutsche Sprachausgabe ist auf hohem Niveau.

MAIK BÜTEFOR



KOPFHUSS „Sieh mal, auf meinem Gewehrkolben steht dein Name!“

Gameplay

Immer wieder neu

Die besten Spiele zockt man gleich mehrmals durch, doch häufig leidet man schon im zweiten Durchlauf unter Ermüdungserscheinungen. Dank der vier verschiedenen Charaktere bietet *Killzone* auch beim vierten Versuch noch eine Menge zu entdecken. In erster Linie entscheidet die Vorliebe des Spielers darüber, mit welchem Charakter er in die Schlacht zieht. Allround-Soldat Templar ist am vielseitigsten, Kampf-Amazone Luger schleicht sich durch die Schatten und der Experte für schweres Gerät Rico mährt ganze Gegnerscharen in Sekunden nieder. Damit die Balance erhalten bleibt, haben die Entwickler jeden Level an den gewählten Charakter angepasst. Rico muss zum Beispiel weit mehr Gegner bekämpfen und erregt schneller die Aufmerksamkeit des Feindes. Zusätzlich gibt es häufig verschiedene Wege, die nicht von allen Mitgliedern des Teams beschränkt werden können. Wir haben Ihnen einmal ein Beispiel herausgesucht.



VOLLES HAUS
In den Docks stehen viele Gegner im Weg, die von Luger im Frontalangriff schwer zu bewältigen sind.



KRABBELND
Im Gegensatz zu ihren Teamkollegen kann sich Luger selbst durch so enge Löcher zwingen.



GANZ EINFACH
Ist man nah genug dran, genügt ein Knopfdruck auf X und schon kriecht Luger durch den Schutt.



FIES Dieser Gegner wird gleich verdutzt aus der Wäsche schauen, denn dann wird er von beiden Seiten beschossen.

ISA-Waffen

Die ISA-Truppen können auf ein beeindruckendes Waffenarsenal zurückgreifen. Vom Messer bis zum Raketenwerfer ist alles dabei.

M32 Kampfmesser

Spitzname: „Toothpick“

Zweiter Feuer-Modus:
Nicht vorhanden

Beschreibung: Zugegeben, ein Messer ist ein Messer und viel gibt es nicht darüber zu berichten. Dennoch ist diese Klinge weit mehr als nur eine Spielerei und im Nahkampf eine Waffe mit verheerenden Folgen für den Gegner. Besonders Luger weiß damit umzugehen.



M4 Halbautomatische Pistole

Spitzname: „Bull Stopper“

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Trotz ihres schlichten Äußeren ist die M4 erstaunlich effektiv. Wer seine großkalibrigen Waffen leer geschossen hat, der wird sich in letzter Not dennoch gut verteidigen können. Besonders der schnelle Ladevorgang macht die Pistole äußerst attraktiv.



M13 Halbautomatische Schrotflinte

Spitzname: „Lucky Strike“

Zweiter Feuer-Modus: Doppelschuss

Beschreibung: Schrotflinten gehören in Ego-Shootern seit jeher zu den beliebtesten Waffen. Die M13 bietet eine ausreichende Streuung und im zweiten Modus die doppelte Feuerrate. Der Nachladevorgang dauert lange, sollte also rechtzeitig gestartet werden.



M66 Maschinenpistole

Spitzname: „Six six“

Zweiter Feuer-Modus: Einzelschuss

Beschreibung: Klein, leicht und dennoch effektiv. Die M66 überzeugt durch eine hohe Feuerrate und dabei hohe Präzision. Dick gepanzerte Gegner sind dennoch nicht gerade ein bevorzugtes Ziel für die Maschinenpistole. Wer genau zielen will, gibt nur einen einzigen Schuss ab.



M82 Sturmgewehr

Spitzname: „Stumpy“

Zweiter Feuer-Modus: Granatwerfer

Beschreibung: Die Standard-Waffe der ISA-Truppen ist Templars Liebling. Die Waffe ist modular aufgebaut und somit in verschiedenen Ausführungen lieferbar. Templar benutzt das Modell mit angebaute Granatwerfer, der in brenzligen Situationen einfach Gold wert ist, allerdings auch lange Zeit für den Nachladevorgang benötigt.



Die Waffen

Helghast-Waffen

Die Helghast waren fleißig in ihrer Abwesenheit. Die Waffenauswahl der Exil-Truppen ist dem der ISA-Truppen ebenbürtig.

FSK-7 Fury Kampfmesser

Zweiter Feuer-Modus:

Nicht vorhanden

Beschreibung: Auch Hakha hat immer ein Kampfmesser dabei, um sich bei Munitionsknappheit seiner Haut zu wehren. Eignet sich auch für lautlose Angriffe gegen unaufmerksame Gegner und im Nahkampf. Außerdem kann man damit prima Steaks schneiden!



IvP-18 Tropov Halbautomatische Pistole

Zweiter Feuer-Modus: Einzelschuss

Beschreibung: Die Standard-Pistole der Helghast stößt Dietersalven aus, die auch bei stabilen Gegnern einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Im zweiten Feuer-Modus verschießen Sie die Kugeln einzeln, was präzisere Treffer ermöglicht und kostbare Munition spart. Der Nachladevorgang dauert etwas länger als bei der M4 der ISA-Soldaten.



StA-52 LAR Sturmgewehr

Zweiter Feuer-Modus: Schrotflinte

Beschreibung: Diese Waffe ist das Äquivalent zur M82 der ISA-Truppen. Zwar kann es das Gewehr in den Bereichen Feuerrate und Präzision nicht mit der ISA-Waffe aufnehmen, der zweite Feuer-Modus rettet jedoch auch auf nähere Distanz Ihr Leben. Die eingebaute Schrotflinte macht selbst stark gepanzerten Gegnern schnell den Garaus.



StA-3 Stova Leichtes Maschinengewehr

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Als leichtes Maschinengewehr klassifiziert, übertrifft dieses Baby mit hoher Feuerrate und präzisiertem Feuer. Leider gibt es keinen zweiten Feuer-Modus und kurze Feuerstöße müssen manuell vom Spieler abgegeben werden.



StA-52 SLAR Scharfschützengewehr

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Was wäre ein Ego-Shooter ohne Scharfschützengewehr? Vermutlich ziemlich langweilig. Ein kleiner Druck auf R3 genügt und schon zoomen Sie sich stufenlos auf den Gegner zu. Das Zielen selbst erfordert Fingerspitzengefühl, dafür ist das Resultat meist sehr überzeugend.



M66SD Maschinenpistole mit Schalldämpfer

Spitzname: „Silent Death“

Zweiter Feuer-Modus: Schalldämpfer Einzelschuss

Beschreibung: Wer gerne lautlos vorgeht und aus dem Hinterhalt angreift, findet in der M66SD mit Schalldämpfer die perfekte Waffe. Luger schwört auf das Gerät und kann im Notfall auf die bewährten Qualitäten der M66 zurückgreifen.



M404-MAW Raketenwerfer

Spitzname: „Drainpipe“

Zweiter Feuer-Modus: Steuerbare Rakete

Beschreibung: Nicht dass ein Raketenwerfer wirklich etwas Besonderes wäre, aber der M404 hält eine schöne Überraschung parat: Im zweiten Feuer-Modus wird ein Laserpointer aktiviert. Nach Abschuss können Sie damit die Richtung der Rakete beeinflussen. Damit sind selbst Gegner hinter einer Biegung kein Problem.



M224-A3 Schweres Maschinengewehr

Spitzname: „Surf'n Turf“

Beschreibung: Fleischklops Rico ist wie geschaffen für dieses Baby, das die Projektilen nur so spuckt. Selbst größere Gegnergruppen sind in Windeseile ausgeschaltet. Aber Vorsicht: Die Waffe kann schnell überhitzen! Panzer und andere Fahrzeuge bekommen den eingebauten Raketenwerfer zu spüren.



M224 Fest installiertes Maschinengewehr

Spitzname: „Momag“

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Immer mal wieder dürfen Sie sich hinter ein solches Geschütz stellen und damit wahre Gegnermassen oder gar Fahrzeuge dezimieren. Dabei sollten Sie immer die Temperaturanzeige der Waffe im Auge behalten, um nicht mitten im Gefecht mit einer Ladehemmung zu kämpfen.



M327 Granatwerfer

Spitzname: „Thumper“

Zweiter Feuer-Modus: Zeitverzögerte Granate

Beschreibung: Wenn Gegner in Massen auf Sie zukommen oder Fahrzeuge Ihren Weg versperren, dann werden Sie dieses Gerät so richtig in Ihr Herz schließen. Und wenn Sie dann erst einmal dieses charakteristische „Pump“ hören, wollen Sie sich nie wieder von dem Ballermann trennen.



M194 Granate

Spitzname: „Door Knocker“

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Granaten sind besonders in Häuserkämpfen sehr nützlich, wenn Feinde nicht viel Platz für Ausweichmanöver haben. Während Sie den Feuerknopf der Granate gedrückt halten, tickt ein Zeitlimit herunter, also warten Sie mit dem Wurf besser nicht zu lange.



Ein wichtiger Bestandteil eines jeden guten Ego-Shooters sind die verfügbaren Waffen: je mehr, desto besser – und wenn möglich, auch noch **mit enormer Feuerkraft.**

BP-02 Pup

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Sieht aus wie eine Pistole für Leuchtraketen oder ein wirklich protziger Revolver, macht Ihren Gegnern aber ordentlich Dampf. Eine gut gezielte Granate darf verschossen werden und erweist sich auch gegen Fahrzeuge oder Geschütze als sehr wirkungsvoll. Nachladen dauert leider recht lange.



VnD-10m Siren fest installiertes Maschinengewehr

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: An einigen Stellen im Spiel dürfen Sie sich hinter eine solche Minikanone schwingen und den anrückenden Gegnern das Leben richtig schwer machen. Aber Vorsicht: Auch diese Waffe kann bei Dauerfeuer überhitzen und für kurze Zeit den Einsatz verweigern!



Pnv-3 Siska Schweres Geschütz

Zweiter Feuer-Modus: Doppelschuss

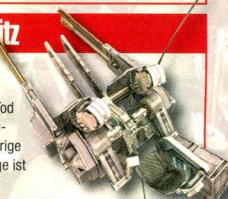
Beschreibung: Ja, dieses Gerät ist tatsächlich so mächtig, wie es aussieht. Der umschallbare Elefantentotter verschießt großkalibrige Munition und tötet alles, was er trifft. Der zweite Feuer-Modus schießt gleich zwei Projektilen auf einmal in Richtung Gegner los.



EAW-25/4 Chimera Geschütz

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Da bleibt kein Stein auf dem anderen. Diese riesigen Geschütze spucken Tod und Verderben. Während Sie bequem im Steuersessel sitzen, zischt den Gegnern großkalibrige Munition um die Ohren. Auch gegen Fahrzeuge ist das Geschütz sehr wirkungsvoll.



BLR-06 Hadra Raketenwerfer

Zweiter Feuer-Modus: Dreifacher Granatwerfer

Beschreibung: Der dreilaufige Raketenwerfer sieht gefährlich aus und ist es auch. Ob Sie nun eine einzelne Rakete abfeuern oder drei Granaten auf einmal Richtung Gegner schleudern, er wird es Ihnen übel nehmen, sich aber vermutlich nicht mehr beschweren können.



EAW-25/100 Circe Flakgeschütz

Zweiter Feuer-Modus: Nicht vorhanden

Beschreibung: Der kleine Bruder der Chimera ist ebenfalls fest installiert und darf nur gelegentlich besetzt werden. Damit lassen sich selbst Panzer oder feindliche Gleiter in Windeseile knacken, solange man nur gut auf die Überhitzungsanzeige Acht gibt. Leider lässt die Präzision zu wünschen übrig.





Die Levels



Schützengräben, Häuserkampf, Guerrilla-Taktiken:
Willkommen beim **kleinen Einmaleins der Kriegsführung!**

Killzone zeichnet sich besonders durch seine abwechslungsreichen Umgebungen und Waffen aus, aber auch die Einbindung der einzelnen Figuren ins Spielgeschehen ist bemerkenswert. So ändern sich je nach Charakterwahl nicht nur die Missionsdirektiven, sondern auch die notwendige Taktik, um den Level zu meistern. Da es den Rahmen unseres Sonderheftes sprengen würde, jede Einzelheit zu erwähnen, bieten wir Ihnen hier nur einen groben Umriss des jeweiligen Spielabschnitts, ohne auf figurespezifische Besonderheiten einzugehen.

Level 1

Sturmangriff der Helghast

Sie übernehmen in einer Art Tutorial zunächst die Rolle von Templar, einem Soldaten der Verteidigungsbündnis ISA, und werden mitten in das kriegerische Geschehen von *Killzone* geworfen. Nachdem Sie in die Grundsteuerung eingewiesen worden sind, erhalten Sie den Auftrag, einige Schützengräben sowie Kommandolager gegen einen Frontalangriff der Helghast-Armee zu verteidigen und anschließend das Industriegebiet zu infiltrieren. Neben Granatenangriffen und verzweifelten Todesschreien sorgen vor allem die zahlreichen gefallenen Kameraden für eine beklemmende Stimmung. Sobald das Industriegebiet erreicht ist, nehmen Sie den nächsten Abschnitt in Angriff und säubern ein von heftigen Gefechten gezeichnetes Fabrikgelände von Scharfschützen und mobilen Kampfstationen. Ihre vierköpfige Truppe gibt Ihnen dabei eifrig Rückendeckung und einige MG-Salven später haben Sie auch schon eine Shuttle-Werkstatt erreicht. Hier erhält Templar den Auftrag, das ISA-Hauptquartier aufzusuchen. Dort angelangt, muss es unmittelbar gegen die herannahenden Gegnerscharen verteidigt werden. Im Inneren treffen Sie dann auf den ISA-General, doch die Unterhaltung mit ihm wird jäh von einem Überraschungsangriff der Helghast unterbrochen.



KIEFERBRUCH Der Schlag mit dem Gewehrkolben sitzt!



SCHARF GESCHOSSEN Im Sniper-Modus genügt ein platzierter Treffer.

PLAYZONE



TEMPLAR



Killzone™ Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Guerrilla. Published by Guerrilla. Published by Guerrilla.

PLAYZONE



LUGER



Killzone™ Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PLAYZONE

RICO



Killzone™ Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PLAYZONE

HAKHA



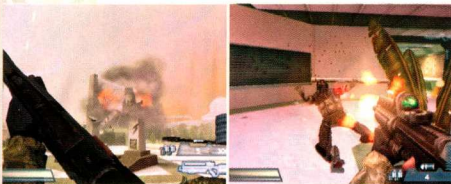
Killzone™ Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Level 2

Vekta wird evakuiert

Wieder als Allround-Soldat Templar versuchen Sie unter ständigem feindlichen Beschuss aus dem nahezu vollständig zerstörten Hauptquartier zu fliehen. Brennender Schutt, versperrte Eingänge und eingestürzte Treppen erschweren Ihnen die Flucht in die Freiheit. Um an einen bestimmten Schlüssel zu gelangen, den er für den ISA-General besorgen soll, muss Templar duckend und schleichend ein Forschungsgelände betreten und es von den dort lauernden Helghast-Truppen säubern. Nachdem Sie besagten Schlüssel gefunden haben, müssen Sie sich durch Rauch und Flammen einen Weg aus dem Laborkomplex suchen, der abermals von der feindlichen Armee eingenommen worden ist. Um dem General das Schließwerkzeug übergeben zu können, sollten Sie sich zum Kommunikationszentrum begeben, wobei Sie natürlich wieder zahlreiche Helghast-Schergen beseitigen müssen. Dort angekommen, erleben Sie allerdings eine böse Überraschung: Anstatt des Generals empfängt Sie hinterlässt ein feindlicher Helghast! Doch Sie werden von der lautlosen Luger gerettet, die den Bösewicht geknickt mit ihrer messerscharfen Klinge meuchelt. Fortan ist sie dann auch ein im Spiel anwählbarer Charakter.



ZERSTÖRERISCH Selbst dieser Obelisk muss dran glauben.

UMWERFEND Was uranumantelte Projektile alles anrichten können ...

Level 4

Seltsame Begleitung

Rico, der neue anwählbare Charakter, hält nichts von freundlichen Worten: Er lässt lieber gleich seine Mini-Gun mit eingebautem Granatwerfer sprechen. So ist er eine große Hilfe bei der Durchquerung der feindbesetzten Slums. Der Weg dorthin zeichnet sich vor allem durch die bedrückende Atmosphäre und die enorm hohe Anzahl an Helghast-Gesind aus. In jedem Moment überkommt einen hier das Gefühl, dass man im kloakenähnlichen Tunnelsystem von Ratten angefallen werden könnte. Wenn Sie erst einmal die finsternen Gänge verlassen haben, finden Sie sich in einem verfallenen Einkaufszentrum wieder. Doch zwischen den Getränkeautomaten und Boutiquen warten nicht Billig-Schnäppchen und Erfrischungen auf Sie, sondern zahlreiche Feinde auf ihr vorzeitiges Ableben. Haben Sie sich ihrer entledigt, verschlägt es Sie letztendlich in die verschmutzten Slums. Hier lauert eine Gefahr hinter jedem Vorsprung, geschicktes Ducken und Zielen ist unumgänglich. Nach einem längeren Fußmarsch erreichen Sie einen karg ausgestatteten Raum, in dem Colonel Hakha festgehalten wird. Es stellt sich heraus, dass er halb Helghast, halb Mensch ist und als Spion der ISA seine Brötchen verdient.



BOMBIG Der Granatwerfer zeigt umgehend seine Wirkung.

GESCHLOSSEN! Das Einkaufszentrum hat seine besten Tage hinter sich.

Level 3

Neue Verbündete

Am Anfang dieses Spielabschnitts haben Sie die Möglichkeit, zwischen zwei Figuren zu wählen: Zum einen steht Ihnen Templar zur Verfügung, zum anderen Luger, die sich besonders durch ihre Stealth-Fähigkeiten auszeichnen. Wählen Sie die Attentäterin, bekommen Sie weniger Gegner zu Gesicht und können diese lautlos aus dem Verkehr ziehen. In Templars Fall hingegen sind die Feinde hellhöriger, sodass Sie direkt die Waffen sprechen lassen können. Aber egal, wie Sie sich entscheiden, es gilt einen Park zu finden, in dem der verschleppte General vermutet wird. Um sich den Weg zu bahnen, sind Sie gezwungen Scharfschützen und eine Tür mittels Sprengsatz zu beseitigen. Im Park angekommen, bietet sich Ihnen ein paradiesisches Bild: Malerische Alleen, gemütliche Pavillons und blütenbehängene Bäume zeichnen diesen Ort der Erholung aus. Doch die Idylle ist trügerisch, da ganze Scharen von Helghast-Soldaten auf Sie warten. Nachdem Sie zwei Flugabwehrschützen außer Gefecht gesetzt hat, gelangen Sie an das Pförtnerhäuschen, in dem General Vaughton gefangen gehalten wird. Nach einem kurzen Feuergefecht händigen Sie dem gesunden Ranghöchsten den Schlüssel aus und machen mit Rico, einem neuen Charakter, Bekanntschaft.



FARBRAUSCH Das Nachtsichtgerät **KONTRAST** Selbst vor dieser Idylle macht die Welt wieder bunt.

Level 5

Flucht

Mit Hakha als neu wählbare Spielfigur an Ihrer Seite müssen Sie sich Ihren Weg durch eine unwirtliche Dünenlandschaft freischießen. Neben Panzern und MG-Geschützen erschnüffeln Ihnen besonders das hohe Aufkommen an Helghast-Truppen das Leben. Haben Sie die verrosteten Pipe-Lines und messerscharfen Gräser hinter sich gelassen, erreichen Sie den Eingang der Hafendocks. Hier gibt es zwischen den diversen Containern und Kränen natürlich genügend Verstecke für den Feind, sodass Vorsicht oberste Priorität hat! Bevor Sie jedoch den geplanten Evakuierungspunkt anstreben können, müssen Sie noch eine Invasion der Helghast-Armee zurückschlagen. Wer in Geschichte gut aufgepasst oder *Medal of Honor: Frontline* gespielt hat, wird bei diesem Szenario unwillkürlich an die Landung in der Normandie erinnert. Nachdem sie in einer Zwischensequenz erfahren hat, dass der abtrübnige General Adams die Macht über die Helghast an sich gerissen und General Vaughton hinterlässt ermordet hat, entschließt sich die vierköpfige Truppe um Templar, ihm das Handwerk zu legen. So werden die Schleusen geöffnet und zwei Speed-Boote gekapert, um die Spur des Generals aufzunehmen.



BITTER Diesmal landen nicht die Amerikaner in der „Normandie“.

SPERRFEUER Hier kommt keiner mehr lebendig raus.

Level 6

Nebliches Wasser

Nachdem die beiden Motorboote unfreiwillig miteinander kollidiert sind, findet sich unsere Truppe in den Mangrovensümpfen wieder, die den Spielern umgehend an den Vietnamkonflikt erinnern. Die schwülwarme Hitze ist förmlich zu spüren und der Feind lauert in allen Ecken: Ob auf Propellerbooten, hinter meterhohen Schilfbänken oder auf Bambusbrücken – dieser Level entpuppt sich als Katz-und-Maus-Spiel. Da die Spur des Generals Adams zur ISA-Festung führt, macht man sich umgehend auf den Weg, wird aber von der heranstürmenden Helghast-Armee immer wieder aufgehalten. Vor dem Erreichen der Festung muss außerdem noch in eine Feuerbasis eingedrungen werden und einige Raketenwerfer müssen ausgeschaltet werden, die einem in die Quere kommen könnten. Einmal beim ISA-Bollwerk angekommen, muss man enttäuscht feststellen, dass Adams spurlos verschwunden ist. Dummerweise sind sich Hakha und Rico zudem spinnefeind, da der übergelauene Helghast des Verrats bezichtigt wird. Die Unstimmigkeiten können aber schnell bereinigt werden, sodass neuerliche Hinweise auf den Verbleib des Generals verfolgt werden können.



MATSCHIG Wer hier ausrutscht, kann seine Waffe lange suchen.



SCHLACHTENBUMMLER Die ISA-Festung wird heiß umkämpft.

Level 8

Einen Weg finden

Der kürzlich erbeutete Laser-Zeiger erweist sich als äußerst zweckdienlich und hilfreich. Da man eine hügelige Landschaft durchqueren muss, um an Hinweise über den Aufenthaltsort Adams zu gelangen, wird man immer wieder mit Helghast-Stellungen konfrontiert, die von drei oder mehr Panzern gesichert werden. Mit dem neuen Visier ist das aber kein Problem: Man visiert einfach das zu vernichtende Fahrzeug an und lässt den Rest von einem Luftschlag erledigen. So hat man den Feind mit seinen eigenen Waffen geschlagen! Weiter geht es durch einen von Schlingpflanzen und Helghast-Truppen bevölkerten Dschungel, in dem Tarnen und Täuschen immens wichtig sind. Hat man sich einige Sprengladungen beschafft und etliche Maschinengewehrstellungen beseitigt, erreicht man ein Helghast-Quartier. Mitten im Dickicht zapft man einen Computer an und erfährt, dass sich General Adams unglücklicherweise längst auf einer Raumstation befindet und der fiese Lente in einer Raketenbasis zugange ist. Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich auf den nächsten längeren Fußmarsch gefasst zu machen!



PRÄZISE Gegen diesen Luftangriff haben die Helghast keine Chance.



GRÜNE HÖLLE In diesem Dschungel gibt es nicht nur Lianen.

Level 7

Jagd nach dem Verräter

Aufgrund eines abgefangenen Funkspruchs kann Hakha ausmachen, dass sich der gesuchte Adams derzeit in einer nahe gelegenen Funkstation befindet. Um dort hin zu gelangen, muss jedoch abermals eine wenig einladende Sumpflandschaft durchquert und von den Helghast-Schergen gesäubert werden. Da der Weg am Ende des Moors immer felsiger wird, bieten sich dem Gegner natürlich genügend Versteckmöglichkeiten, um aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen. An der besagten GPS-Station stiftet leider ein mit Laser-Zeiger ausgestatteter Helghast Unfrieden und muss so schnell wie möglich beseitigt werden, da er mit dem Zeiger Luftangriffe anfordern kann. Der Kampf entpuppt sich als wesentlich einfacher als erwartet, wobei man dem besiegten Feind natürlich auch umgehend das Laser-Visier entwendet. Der Weg zum Bunker, in dem Adams vermutet wird, ist dann mithilfe dieser mächtigen Waffe ein Kinderspiel. Doch wieder wird man enttäuscht, da der General bereits geflohen ist und zudem seinen Handlanger Lente ausgeschiedt hat, um die Befreiungstruppe unschädlich zu machen.



VERZWICKT Hinter den Felsen lauern zahlreiche Gegner.



FLIEGENDER TEUFEL Die Flug-Roboter sind ein harter Brocken!



Level 9

Verborgene Vergangenheit

Auf dem Weg zur Raketenbasis muss der Spieler auf steinig Pfaden wandeln und gegen eine Übermacht der Helghast-Truppen bestehen: Stellen Sie sich auf einen anstrengenden Häuserkampf ein! Leider stehen einem auch etliche gepanzerte Fahrzeuge gegenüber, aber glücklicherweise findet man in einem Gebäude einen handlichen Raketenwerfer und so sind die Panzer schnell Geschichte. Einmal in der Basis angekommen, muss man diese umgehend nach General Lente durchkämmen und ihm das Handwerk legen. Da der Bau vor wertvoller Technik nur so strotzt, ist er auch peinlichst genau bewacht. Sobald man aber die Überzahl an Wachen ausgeschaltet hat, sollte das Gefecht mit Lente kein größeres Problem darstellen. Nachdem man herausgefunden hat, dass die Helghast versuchen, die Marschflugkörper gegen die ISA-Armee zu richten, müssen schleunigst einige Raketen-Halterungen wieder aktiviert werden, um das üble Schicksal abzuwenden. Im Anschluss daran überlegt sich die Truppe, wie sie am besten zu Adams in die Raumstation gelangt. Da in der Raketenbasis kein geeignetes Gefährt vorhanden ist, müssen sich die furchtlosen Vier auf die Suche nach einem Shuttle machen, das sie ins Weltall befördern kann.



ÜBERZAHL Wo geschossen wird, fliegen Hülsen!

TREFFER Der Panzer sieht gegen den Raketenwerfer ziemlich alt aus.

Level 10

Vorwärts und aufwärts

Die vorletzte Etappe der Jagd ist erreicht und das Ziel, nämlich General Adams, ist in greifbarer Nähe gerückt. Leider stehen unsere Rebellen vor einem beschwerlichen Marsch über den Gebirgspass und müssen dafür eine bitterkalte Eiswelt durchstreifen, die einem das Blut sprichwörtlich in den Adern gefrieren lässt. Die unzähligen Gletscherspalten und schneebedeckten Hänge würden wohl zum Skifahren oder Snowboarden einladen – wären da nicht die unfreundlichen Helghast-Soldaten, die einem den verdienten Winterurlaub gehörig madig machen. Hat man sich ihrer entledigt, ballert man sich noch bis zur Orbital-Transfer-Station durch, um den Server für das interstellare Shuttle neu zu booten. Leider will der Koordinatenaustausch nicht so richtig gelingen, sodass auch noch die Kommunikationsschüssel neu ausgerichtet werden muss. Der Aufstieg zum Funkmast wimmelt nur so vor Feinden, wodurch ein Vorankommen ohne cleveres Zielverhalten fast unmöglich ist. Ist der Auftrag schließlich erledigt, verlässt die Truppe den aus Stahl und Beton bestehenden Komplex, um ihr Transportmittel aufzusuchen.



DOLOMITENZAUBER Das ist kein Urlaubsgruß aus Südtirol!

GUCKST DU! Wer uns schief anschaut, wird erschossen!

Level 11

Hoffnung

Hat man die Shuttle-Erreichte, steht man vor dem nächsten Problem: Wie soll man das Raumschiff einnehmen, wenn einem etliche Helghast-Soldaten gegenüberstehen? Mit den richtigen Waffen ist das natürlich kinderleicht und in Windeseile hat man die Schleusen geöffnet und befindet sich auf dem Flug zur Raumstation. Menschen, die zu klastrophobischen Anfällen neigen, sollten hier das Pad lieber aus der Hand legen. Enge Gänge, eine defekte Beleuchtung und bestens ausgebildete Kämpfer machen einem das Leben zur Hölle. Schön sind dabei besonders die Bersteffekte, sobald ein Bullauge von einer Kugel getroffen wird. Ist man mit dem Transportmodul in die nächste Sektion der Station gefahren, muss die Truppe noch das Kommandomodul, in dem sich General Adams aufhält, finden. Beim Anblick der Rebellen flieht er aber und entsendet einige Eliteeinheiten, die allesamt schwer bewaffnet sind. Doch der feige General kommt nicht weit und so deckt man nach dessen Ableben seine Machenschaften und dunklen Geheimnisse vollständig auf. Wie sich das Ende genau gestaltet, wird an dieser Stelle aber noch nicht verraten ...



SHUTTLE Ähnlichkeiten mit dem NASA-Pendant sind rein zufällig.

BLUTBAD Auch im Weltraum stellen sich Ihnen die Helghast in den Weg.

Multiplayer

Delta Creek

Bewertung: ★★★★★
Größe: Riesig
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

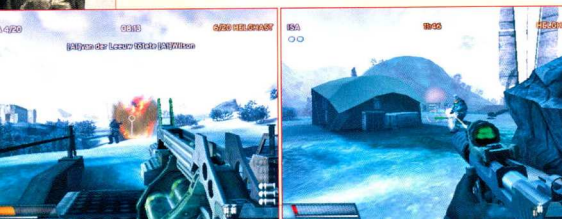
Tropisches Klima, schmutzige Wasserlöcher und variantenreiche Vegetation zeichnen diesen großen Level aus. Zwischen riesigen Palmen und wuchernden Farnen macht man sich ordentlich Feuer unterm Hintern und nutzt die zerklüftete Landschaft für Attacken aus gut getarnten Verstecken heraus. Die gewaltigen Höhenunterschiede laden zum fröhlichen Snipern ein und erlauben einen beeindruckenden Weitblick über die Landschaft. Aufgrund ihrer Größe ist diese Map auch für die komplexeren Team-Modi nutzbar.



Canyon-Überquerung

Bewertung: ★★★★★
Größe: Riesig
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Die eisige Landschaft lädt nicht gerade zum Picknick ein, bietet aber besonders für Team-Modi wie Sturmangriff oder Domination eine hervorragende Spielwiese. Die zentral gelegene Brücke über den namensgebenden Canyon ist meist hart umkämpft und zudem mit einer Unterführung versehen. Wer es besonders clever angehen will, verschanzt sich auf einem nahe gelegenen Hügel und nimmt die Gegner von dort aus mit dem Scharschützengewehr aufs Korn. Zahlreiche Schlechwege ermöglichen die heimliche Annäherung an die feindliche Basis.



16 Freunde sollt ihr sein!

Alles Wissenswerte über die Mehrspieler-Modi und -Levels!

Die Levels

Eigentlich würde man von diesem Spiel gar keine Überraschungen im Mehrspieler-Modus erwarten. Die Entwickler haben sich ganz offensichtlich vorgenommen, ein stimmiges Solo-Abenteuer zu entwickeln, da bleibt für einen wegweisenden Multiplayer- oder gar Online-Modus doch eigentlich gar keine Zeit. Überraschenderweise macht *Killzone*

aber den Eindruck, als könnte es ohne Probleme der beste online spielbare Ego-Shooter auf der PS2 werden. Zugegeben, die Konkurrenz ist bisher auch nicht besonders groß, allerdings dürften es zukünftige Herausforderer sichtlich schwer haben, das Online-Angebot von *Killzone* zu toppen. So wie es aussieht, haben die Entwickler wirklich an alles gedacht. Acht große Maps sollten auch

Die Slums von Vekta

Bewertung: ★★★★★
Größe: Sehr groß
Empfohlene Spielerzahl: 4-12

Im Einzelspieler-Modus ein besonders atmosphärischer Abschnitt mit dramatischen Feuergefechten, macht dieser Level auch mit mehreren Mitspielern richtig viel Spaß. Innerhalb der Gebäude kommt es zu hektischen Häuserkämpfen, die den Puls rasen lassen, draußen an der (auch nicht gerade frischen) Luft ermöglichen zahlreiche Deckungen erbitterte Kämpfe. Anfangs sollte man übrigens keine Zeit verschwenden und sich sofort in Richtung Levelmitte aufmachen. Dort liegt nämlich eine der mächtigsten Waffen des Spiels, die Pnv-3 Siska!



Kern-Schacht

Bewertung: ★★★★★
Größe: Mittel
Empfohlene Spielerzahl: 2-8

Trotz der geringen Größe der Map fällt es hier schwer, die Übersicht zu behalten. Viele Gänge und Räume sehen sich sehr ähnlich und nur wenige Standorte eignen sich wirklich gut für spannende Schießereien. Besonders die beiden hier spielbaren Modi Angriff & Zerstörung und Vorratsabwurfarten schnell in ein Chaos aus. Lediglich bei direkten Auseinandersetzungen von zwei bis maximal acht Spielern entfaltet sich ein gewisser Reiz. Neben der Orbital-Station der langweiligste Level.



auf lange Sicht für genügend Abwechslung sorgen, sechs Spielmodi erst recht. Bis zu 16 Spieler dürfen sich online miteinander messen oder gemeinsam in Teams um die Vorherrschaft kämpfen. Dabei wird ebenso das Headset unterstützt wie eine Rang- und Buddyliste geboten. Der Splitscreen-Mo-

du ist selbstverständlich, nicht aber die Möglichkeit, gegen computergesteuerte Gegner zwecks der Übung anzutreten. Offline startet man gegen bis zu 14 dieser so genannten Bots. Auf den folgenden vier Seiten stellen wir Ihnen sämtliche Mehrspieler-Levels und -Spielmodi ganz genau vor. (mb)

Landungskopf

Bewertung: ★★★★★
Größe: Sehr groß
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Eine der besten Maps des Spiels und auch grafisch sehr ansprechend gelungen. Zwei Basen sind durch eine hügelige Landschaft getrennt, in denen Ruinen Deckung bieten. Die Map ist in sämtlichen Spielmodi verfügbar und bietet besonders Scharfschützen unzählige Möglichkeiten zum Verschanden. Vorsicht in Team-Spielen auf der Strandseite: Wer beim Startpunkt direkt nach unten springt, verliert durch den Fall sehr viel Energie.



Park-Terminal

Bewertung: ★★★★★
Größe: Sehr groß
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

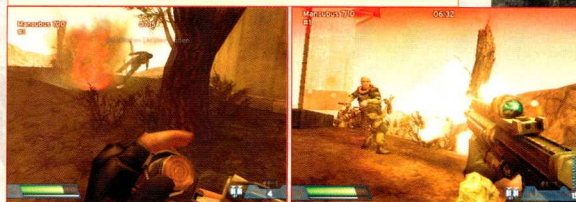
Fantastisch! Mehrere Etagen, große Räumlichkeiten mit vielen Deckungsmöglichkeiten und hervorragend nutzbare Sniper-Stellungen machen diesen Level sehr reizvoll. Es gibt zwar größere Maps, durch die vertrackte Architektur läuft man sich dennoch nicht so schnell zufällig über den Weg. Besonders im Modus Domination macht diese Map so richtig Spaß. Kleiner Tipp: Das schwere Maschinengewehr M224-A3 liegt gut versteckt ganz am Ende des Gepäckkontrollgangs. Der lange Weg dorthin lohnt sich!



Südliche Hügel

Bewertung: ★★★★★
Größe: Riesig
Empfohlene Spielerzahl: 4-16

Wäre Killzone ein Wild-West-Shooter, würden hier die Showdowns stattfinden. Trockene Sandwüste, leer stehende Gebäude und ein ständig um die Ohren pfeifender Wind schaffen eine ganz eigene Atmosphäre. Der kleine Gebäudekomplex im Zentrum der Map ist ein Mekka für Scharfschützen, die vielen Hügel und Sträucher kommen actionorientierten Spielern entgegen. Genauso wie der Level Landungskopf ist diese Map in sämtlichen Spielmodi verfügbar.



Orbital-Station

Bewertung: ★★★★★
Größe: Klein
Empfohlene Spielerzahl: 2-6

Die zahllosen gleichförmigen Gänge machen die Orientierung nahezu unmöglich, zwei verschiedene Ebenen sind der eigenen Wegfindung ebenfalls nicht sehr dienlich. Für zwei Spieler durchaus eine Runde wert, für eine große Gruppe von Spielern aber denkbar ungeeignet. Wer hier das Match für sich entscheidet, hängt in erster Linie vom Zufall und der Waffe ab.



Deathmatch



Verfügbare Maps: Delta Creek, Canyon-Überquerung, Die Slums von Vekta, Kern-Schacht, Park-Terminal, Orbital Station, Südliche Hügel, Landungskopf

Der Klassiker. Jeder Ego-Shooter muss diesen Spielmodus beinhalten, denn manchmal will man sich nicht um seine Kameraden kümmern oder irgendwelche taktischen Ziele zerstören, sondern schlicht und ergreifend ballern, bis der Arzt kommt. Jeder kämpft für sich alleine und am Ende gewinnt der beste Schütze.

Team Deathmatch



Verfügbare Maps: Delta Creek, Canyon-Überquerung, Die Slums von Vekta, Kern-Schacht, Park-Terminal, Orbital Station, Südliche Hügel, Landungskopf

Hat man genügend Spieler parat, verleiht man dem Deathmatch etwas mehr Anspruch und kämpft in Teams gegeneinander. Besondere Levelziele gilt es hier nicht zu erreichen.

Die Spielmodi

Was nützt die beste Technik, wenn kaum mehr als Deathmatches auf viel zu kleinen Maps möglich sind? Die Entwickler spendierten ihrem Mammut-Shooter deshalb nicht nur viele Levels, sondern auch eine ganze Reihe interessanter Spielmodi. Diese können online mit bis zu 16 Teilnehmern gespielt wer-

den. Alternativ dürfen sich zwei Spieler am geteilten Bildschirm miteinander messen. Dann sollten allerdings besonders in den großen Levels computergesteuerte Bots zugeschaltet werden. Vor Matchbeginn dürfen Sie eine Vielzahl an Optionen einstellen, die Dauer und Spielmodus der Runde festlegen. Die folgenden sechs Spielmodi sind verfügbar.

Domination

Verfügbare Maps: Delta Creek, Canyon-Überquerung, Park-Terminal, Orbital Station, Südliche Hügel, Landungskopf

Wer nur als Einzelkämpfer durch die Gegend rennt, wird seinem Team nicht dienlich sein. Bis zu sechs Markierungsgeräte sind über den Level verteilt und bei Spielstart farblich neutral markiert. Sobald sich ein Spieler dem Gerät auf kurze Distanz nähert, leuchtet es in der jeweiligen Teamfarbe. Anschließend muss man diesen Stützpunkt verteidigen und erhält für 15 Sekunden den Besitz der Stellung einen Punkt. Jede Übernahme bringt satte fünf Punkte ein.



Vorrats-Abwurf

Verfügbare Maps: Delta Creek, Die Slums von Vekta, Kern-Schacht, Südliche Hügel, Landungskopf

Sie befinden sich im Krieg und die Vorräte werden knapp. Glücklicherweise wird Nachschub aus der Luft abgeworfen, um den beide Teams jetzt kämpfen. Insgesamt gibt es bis zu fünf kleine Päckchen, die von einem Spieler eingesammelt und in die eigene Basis transportiert werden müssen. Dafür erhalten Sie fünf Punkte und einen weiteren Punkt alle 15 Sekunden, in der sich diese Basis in Ihrem Besitz befindet. Auch hier zählt sich die Absprache mit dem Team aus, denn schließlich sollte auch jemand die eigene Basis verteidigen, bevor dem Team die hart erkämpften Vorräte wieder geklaut werden.



Sturmangriff

Verfügbare Maps: Delta Creek, Canyon-Überquerung, Park-Terminal, Südliche Hügel, Landungskopf

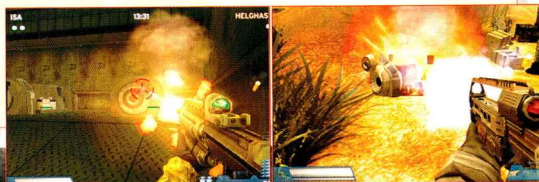
Anfangs fühlt man sich ein wenig an den PC-Klassiker *Counter-Strike* erinnert, doch das höhere Spieltempo und der actionreichere Spielablauf verdrängen diesen Eindruck schnell wieder. Ein Team muss zwei Generatoren in der eigenen Basis verteidigen, während das gegnerische Team die Zerstörung dieser beiden Geräte anstrebt. Meist führen mehrere Wege in die gegnerische Basis, was für das verteidigende Team eine gute Absprache untereinander voraussetzt.



Angriff und Zerstörung

Verfügbare Maps: Delta Creek, Die Slums von Vekta, Kern-Schacht, Südliche Hügel, Landungskopf

Grundsätzlich ist dieser Spielmodus dem Sturmangriff sehr ähnlich, allerdings haben hier beide Teams eine Basis. Das bedeutet für beide Mannschaften mehr Verantwortung und eine funktionierende Absprache. Pro zerstörtem Generator der Gegenseite bekommt der verantwortliche Spieler fünf Punkte gutgeschrieben.



Der Splitscreen-Modus

Online-Gaming wird immer populärer, doch gibt es immer noch viele Spieler, die lieber gemeinsam auf der Couch sitzen und sich zu zweit die Kugeln um die Ohren jagen möchten. Natürlich bietet *Killzone* einen Splitscreen-Modus, der immerhin zwei Spielern Zugriff auf die gleichen Levels und Spielmodi gibt – wie in Online-Matches. Da die Maps für zwei Personen aber meist zu groß sind und Team-Modi wie Sturmangriff oder Domination mit dieser geringen Spielerzahl nicht viel Sinn machen, dürfen so

genannte Bots hinzugeschaltet werden. Bis zu 14 solcher computergesteuerten Widersacher rennen dann zusätzlich über die Schlachtfelder und können in drei verschiedenen Stärken aktiviert werden. Ein LAN-Modus ist leider ebenso wenig enthalten wie die Unterstützung der i-Link-Buchse der PS2. Auch ein Kooperativ-Modus ist nicht verfügbar. Eigentlich schade, denn sich zu zweit durch die Kampagne zu ballern verspricht eine Menge Spaß. Hoffen wir das Beste für den sehr wahrscheinlichen Nachfolger, der diese Spielmodi dann vielleicht bereithält.

INFO TRAINING

Übung macht den Meister

Wer sich für Online-Matches nicht bereit fühlt oder die teilweise recht komplexen Maps in Ruhe erkunden möchte, wird die computergesteuerten Bots ins Herz sch(!)ießen!

Klar, Bots gibt es in Ego-Shootern nicht erst seit gestern, aber auch in diesem Punkt kann sich *Killzone* von der Konkurrenz absetzen. Bis zu 14 dieser computergesteuerten Soldaten bevölkern den gewählten Level und ermöglichen es jedem Spieler, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, ohne seinen Online-Rang zu gefährden. Ihre Gegner können Sie in drei Schwierigkeitsstufen ins Gefecht ziehen lassen, wobei die Jungs auch auf der Stufe Leicht erfreulich clever reagieren. Schießen Sie beispielsweise aus großer Distanz auf einen Bot, wird dieser nicht zwangsläufig sofort das Feuer erwidern, sondern besitzt einen Sicht- und Höradius und muss Sie erst einmal entdecken. Dazu begibt sich der Widersacher zunächst in Deckung und hält nach Ihnen Ausschau. Erst dann schickt er Ihnen einen unfreundlichen Gruß mit seiner Waffe. Ebenfalls sehr stimmungsfördernd: Schießen Sie mit der schallgedämpften M66 auf einen Gegner, erkennt dieser nicht sofort, von wo er gerade beschossen wurde. Die Team-Modi funktionieren übrigens auch mit Bots sehr gut. Zwar verhalten sich die künstlichen Kameraden nicht immer menschlich, stellen aber dennoch einen sehr guten Ersatz für Online-Matches dar.



HARTER KAMPF Schrotflinte gegen leichtes Maschinengewehr – ein ungleicher Kampf.



VERSAMMLUNG Die Bots bekämpfen sich natürlich auch untereinander.

INFO FAKTEN

10 Gründe, warum Killzone der beste Online-Ego-Shooter werden könnte!

- 1. DIE GRAFIK** Ohne Zweifel wird *Killzone* der bisher hübscheste Ego-Shooter der PS2.
- 2. DIE LEVELS** Acht Mehrspieler-Maps bieten online genügend Abwechslung.
- 3. DAS DESIGN** Die Helghast sehen mit ihren rot glühenden Augen einfach saucul aus.
- 4. DER ERFOLG** *Killzone* wird sehnlichst erwartet und hoffentlich auch online ein Renner.
- 5. DIE WAFFEN** Die realistischen Waffen begeistern durch ihre Liebe zum Detail.
- 6. DIE KONKURRENZ** Bisherige Ego-Shooter boten online einfach zu wenig.
- 7. DIE OPTIONEN** Zeitlimit, Passwortschutz oder Bots – nahezu alles darf festgelegt werden.
- 8. DIE MENGE** 16 Spieler dürfen gegeneinander antreten – da hat die Konkurrenz das Nachsehen.
- 9. DIE FEATURES** Ob Headset, Keyboard oder Freundesliste – *Killzone* unterstützt viele Features.
- 10. DIE SPIELMODI** Domination oder Sturmangriff – Teamspieler sind in ihrem Element.



MÄCHTIG Die eingebaute Schrotflinte der Helghast-Waffe verschafft dem Benutzer Respekt.



„Eine Person gegen das war uns

Alastair Burns ist Produzent von Killzone, das vom holländischen Team Guerrilla Games entwickelt wird. Wir nutzten die Gunst der Stunde, ihn mit Fragen zu löchern.

PLAYZONE: Wer auch immer darauf kam, *Killzone* als *Halo*-Killer zu bezeichnen – hasst ihr diesen Typ?

Alastair Burns: Tut mir Leid, wir haben keine Ahnung, wo das herkam – wir dachten eigentlich, das käme von euch, also den Medien! Mit Sicherheit hassen wir den Master Chief nicht – ehrlich gesagt fühlen wir uns geschmeichelt, dass unser Spiel mit einem solchen Titel wie *Halo* verglichen wird.

PLAYZONE: Die Welt hat in den letzten Jahren schon so einige Ego-Shooter gesehen. Was macht *Killzone* so besonders?

Alastair Burns: Wir haben uns all das, was wirkliche Gefechte so spannend macht, herausgepickt und mit einer fesselnden Erzählweise kombiniert. Außerdem haben wir vier feste Charaktere integriert, die der Spieler übernehmen kann – jeder mit einem ganz eigenen Stil. Du möchtest am liebsten alles wegpusten, was vor dir auftaucht? Dann nimm Rico. Dir sind Schleich-Action und lautlose Kills lieber? Dann nimm Luger. Mit vier Charakteren, die vier unterschiedliche Spielweisen erlauben, hat *Killzone* großen Wiederspielwert.

PLAYZONE: Was unterscheidet eurer Meinung nach ein

großartiges Spiel von einem durchschnittlichen oder auch „nur“ guten Spiel?

Alastair Burns: Das ist eine wirklich schwierige Frage – ich denke, es kommt ganz darauf an, was sich für einen selbst „richtig“ anfühlt. Wenn das Spiel die passende Balance aller Elemente hält – Gameplay, Grafik, künstliche Intelligenz, Leveldesign – und es gemeinsam so gut funktioniert, dass man selbst kleine Mängel verzeihen kann, ist es ein großartiges Spiel.

PLAYZONE: Das Design der Einheiten, Fahrzeuge und auch Waffen ist reichlich cool. Woher habt ihr die Inspiration dafür genommen?

Alastair Burns: Roy Postma, unser Chefgrafiker bei Guerrilla Games, baute alle Designs auf wiedererkennbaren Objekten mit einem futuristischen Touch auf. Roy ist wirklich ein großer Waffen-Fan! Daher hat es ihm großen Spaß gemacht, alle Waffen zu entwerfen. Laserstrahlen tauchen hier keine auf, alle Waffen schießen mit richtiger Munition und basieren auf realen Waffen, die derzeit auch in Gefechten benutzt werden. Die Inspiration für die Helghast-Truppen holten wir uns bei Soldaten der Nazis und Russen des frühen 20. Jahrhunderts. Was die Levels

betrifft: Manche sind Gefechten aus dem 19. Jahrhundert nachempfunden, die Stümpfe basieren auf Vietnam, die Straßenkämpfe wiederum auf der Schlacht um Stalingrad im 2. Weltkrieg. Die Strandabschnitte sind dagegen an die Landung der Alliierten in der Normandie angelehnt.

PLAYZONE: Was dachtet ihr euch dabei, gleich vier spielbare Charaktere anzubieten?

Alastair Burns: Eine Person gegen den Rest der Welt – das war für uns ein bisschen sehr viel Klischee. Im richtigen Krieg gibt es keine einzelnen Soldaten, die in Rambo-Manier alleine eine komplette Invasion über die Bühne bringen! Wir hatten uns vorgenommen, uns für *Killzone* so nahe wie möglich am realen Leben zu orientieren. Daher spielt man einen Soldaten in einem kleinen Elite-Squad mit vier Mitgliedern. Wie in richtigen Kämpfen trifft man auf andere ISA-Trupps, mit denen man dann gemeinsam die Invasion der Helghast zurückschlagen soll. Auch wenn dein eigenes Squad „nur“ vier Mitglieder hat, entstehen gemeinsam mit den anderen Einheiten so richtig große Gefechte. Mit dem Squad geben wir den Leuten auch die Möglichkeit, sich auszusuchen,

wie sie spielen wollen. Manche mögen es lieber, den Feind aus der Entfernung auszuschalten, während sie sich selber verstecken. Andere rennen lieber mit blitzenden Waffen ins Gefecht und schießen dabei alles über den Haufen, was sie zu Gesicht zu bekommen. Die vier Charaktere unterscheiden sich wirklich: Wir haben in jedem Level vier verschiedene Routen eingebaut und damit gleich einen vierfachen Wiederspielwert geschaffen.

PLAYZONE: Warum kann ich meinen KI-Kameraden keine taktischen Anweisungen geben?



Alastair Burns: *Killzone* soll vor allem ein Spiel aus der Ego-Perspektive werden. Es war nie unser Ziel, ein squadbasiertes Spiel wie etwa *SOCOM* auf die Beine zu stellen. Daneben ist die KI fortgeschritten genug, dass sie keine besonderen Anweisungen braucht.

en den Rest der Welt – zu viel Klischee.“

So beginnen deine Kameraden nicht etwa mit einem Sturmangriff, wenn du gerade versuchst, an einem MG-Nest vorbeizuschleichen.

PLAYZONE: Bislang habe ich noch keinen Shooter auf der PS2 gesehen, der mich online

wirklich überzeugt hat. Wie wird *Killzone* das erreichen?

Alastair Burns: Hm, 27 verschiedene Waffen, bis zu 16 Spieler, acht große Maps, sechs unterschiedliche Modi und Headset-Kompatibilität machen *Killzone* zum ersten wirklich guten Online-Shooter überhaupt.

PLAYZONE: Warum habt ihr eine eigene 3D-Engine kreiert? Wäre es nicht viel einfacher und auch billiger gewesen, die Lizenz für eine bereits bestehende zu erwerben?

Alastair Burns: Indem wir eine eigene 3D-Engine entwerfen, sind wir hinsichtlich der Dinge, die wir mit *Killzone* machen wollen, nicht eingeschränkt. Es ist daher viel einfacher, mit einer eigenen Engine zu arbeiten als mit einer lizenzierten.

PLAYZONE: Was hat euch während der Entwicklung am meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Alastair Burns: Es gibt während der Entwicklung eines Spiels immer ein paar haarige Momente. Aber – und da klopfe ich auf Holz – wir hatten bislang keine wirklich schwierigen Phasen.

PLAYZONE: Ich habe gelesen, dass ihr die gesamte Musik von *Killzone* von einem echten Orchester habt spielen lassen – ist das wahr? Und warum ist so etwas für euch in einem Spiel so wichtig?

Alastair Burns: Ja, das Prager Synchron-Orchester hat den Soundtrack für uns aufgenommen. Sowohl die Musik als auch die Soundeffekte sind für uns sehr wichtig, um allen Zwischensequenzen zusätzlich Stimmung zu verleihen. Die Bedrohlichkeit der Helghast kann immens verstärkt werden, indem die entsprechende Musik dazukommt.

PLAYZONE: Wird sich Holland für die Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland qualifizieren?

Alastair Burns: Das ist mir total egal – ich bin Schotte!

PLAYZONE: Wir bekommen täglich Tausende von Mails erboster Spieler, die sich über fehlende Konfigurationsmöglichkeiten des Gamepads aufregen. BITTE, tut uns den Gefallen und baut jede erdenkliche oder auch bekannte Konfiguration ein – oder noch besser: Macht das Gamepad frei konfigurierbar!

Alastair Burns: (lacht) Wir werden unser Bestes tun!



PlayStation®2



LOCO DICE

RICARDO VILLALOBOS

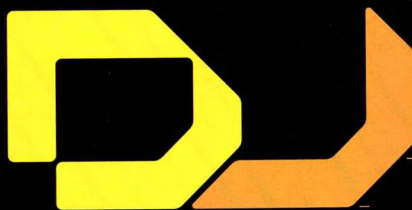
TIMO MAAS

THOMILLA

supported by:



www.djps2.com



DECKS & FX™

1st DJ Software
OUT ON
03.11.04

K-PAUL

WESTBAM

LEXY



Lexy & K-Paul, Loco Dice, Ricardo Villalobos, Thomilla, Timo Maas und Westbam haben für Dich in ihre Vinyl Cases gegriffen und eine fette Auswahl der angesagtesten Clubtracks und Klassiker zusammengestellt. Kreiere Deinen perfekten Mix aus über 120 Tracks. Hier kriegst Du das Equipment, die Platten und den Style. Mit einem virtuellen Set Up aus zwei Turntables, einem Mixer und Effektgerät.

DJ: Decks & FX is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless. All rights reserved.

