



GRATIS!
Vollversion auf DVD

100% PLAYSTATION 2

12/2003 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
DOPPEL-DVD
ANZENSIERT & „AB 16“

127
MINUTEN SPIELZEIT

58
VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



Gabe Logan in
Syphon Filter 4

Exklusiv
VIDEO
AUF DVD



SPITZE! SPACE ACE AUF DVD!
KOMPLETTES SPIEL AUF DVD!
Der Original-Spieleklassiker von Don Bluth
Läuft auf jedem DVD-Player!

SYPHON FILTER 4

THE OMEGA STRAIN

DIE KULTSERIE AUF DER PLAYSTATION 2
Großer Vorabtest des Splinter-Cell-Rivalen
plus Exklusiv-Interview mit den Entwicklern

TOP-THEMEN AUF DVD



ONIMUSHA 3
Genialer Trailer plus
Blade-Warriors-Video



**LEGACY OF KAIN
DEFIANCE**
Soul Reaver & Legacy of Kain:
Die Serien werden vereint!



**GLOBAL STRIKE TEAM
S.W.A.T.**
Der Ego-Shooter im Detail
Live von der Premiere!



VORSCHAU
RATCHET & CLANK 2
Grandioses Comeback
CHAMP. OF NORRATH
Der RPG-Geheimtipp
TONY HAWK 5
Cooler und freier!



TEST
XIII
Der neue Ego-Shooter-King
BUFFY: CHAOS BLEEDS
Cooles Game zur TV-Serie
PRO EVOLUTION 3
Die neue Fußball-Referenz



TIPPS & TRICKS
JAK II: RENEGADE
Komplett gelöst!
DARK CHRONICLE
Coole Tipps zum RPG-Hit
CHEATS & CODES
Hilfe zu aktuellen Spielen

*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.*



BAPHOMET'S FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.



PlayStation 2



EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

HERZLICH WILLKOMMEN ZUR PARTY! 5 JAHRE PLAYZONE

GESCHENKE INKLUSIVE!

ES WAR 1998, ...

... als die Gründungsmitglieder einer Zeitschrift namens *PlayStation Zone* das Unmögliche möglich machten. Sie bekamen nach monatelanger Überzeugungsarbeit als erstes unabhängiges Magazin weltweit die Lizenz für eine unabhängige PlayStation-1-Demo-CD mit spielbaren Demos, Videos, Spielständen, Tipps, Screenshots und Spiele-Lexikon. Die Scheibe war so beliebt, dass schon nach einigen Monaten die Verkaufszahlen des offiziellen Magazins überflügelt wurden. Der Erfolg des Magazins sprach für sich, auch die kurze Zeit später erfolgte Reduzierung der erlaubten Anzahl an spielbaren Demos, das Verbot der innovativen Spielstände und die erforderliche Umbenennung des Magazins in *PLAYZONE* konnten daran nichts ändern. Denn rechtzeitig zum Launch der PlayStation 2 gab es bei *PLAYZONE* als erstem Videospiele-Magazin weltweit eine monatliche DVD (wobei hier schon im Vorfeld Mitbewerber auf dem Rechtsweg die DVD verhindern wollten). Auf spielbare Demos wurde dabei von uns bewusst verzichtet, zum einen, um von möglichen Lizenz-Änderungen verschont zu bleiben, zum anderen, um eine unabhängige Berichterstattung und einen fairen Heftpreis gewährleisten zu können. Mit € 4,99 ist nun das Magazin deutlich günstiger als vor sechs Jahren (damals kostete es umgerechnet € 6,54) und mit über 350.000 Lesern (AWA 2003) erreicht *PLAYZONE* mehr Leser als jedes andere Videospiele-Magazin überhaupt.

FESTE FEIERN!

Wir möchten uns bei Ihnen für die langjährige Treue bedanken und lassen es in dieser Ausgabe richtig krachen. Beispielsweise erwartet Sie abermals eine Doppel-DVD mit komplettem Spiel, ein Riesengewinnspiel mit zahlreichen Preisen und ein zusätzliches 28-Seiten-Sonderheft zum vermutlichen Weihnachtsbestseller *True Crime: Streets of L.A.* Viel Spaß beim Feiern!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Maik Bötetür (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Bernd Höllmann (Hardware-Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)

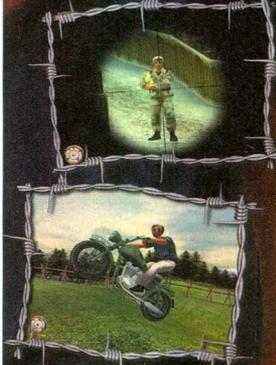
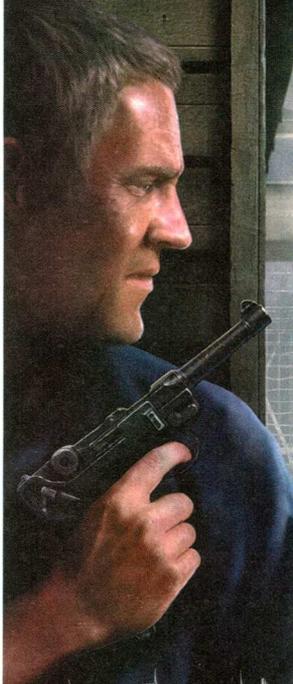
NEUES AUS DER REDAKTION
Wo sind sie nur alle hin? Haben die Redakteure die Flucht ergriffen? Keineswegs. Einige haben ihren Urlaub angetreten, andere wiederum sind krank geworden. Der Rest vom Team wünscht gute Erholung bzw. gute Besserung.



THE GREAT ESCAPE

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker
endlich auch als Spiel!
Jetzt im Handel



www.the-great-escape.de



PlayStation 2



NEWS

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

GEWINNSPIELE

- 105 Clockstoppers-Gewinnspiel
- 07 Jak-II-Gewinnspiel
- 16 Jubiläumsgewinnspiel
- 101 LumiCon-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 104 DVD
- 102 X-Port

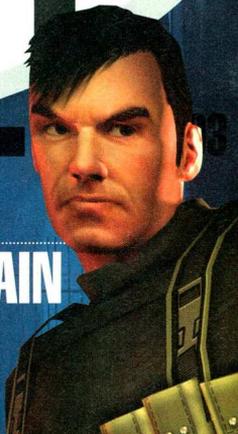
RUBRIKEN

- 95, 103 Abo-Angebote
- 46 Charts
- 100 Hardware & Zubehör
- 126 Impressum
- 126 Inserentenverzeichnis
- 106 Leserbriefe
- 128 Abo Inside
- 38 PlayStation-2-Lexikon
- 130 Vorschau
- 125 Zeugnis

INHALT

VORSCHAU
24SYPHON FILTER:
THE OMEGA STRAIN

Gabe Logan ist zurück – und diesmal klärt er die Verschwörung endgültig auf. Alles zum kommenden Action-Hit ab Seite 24.

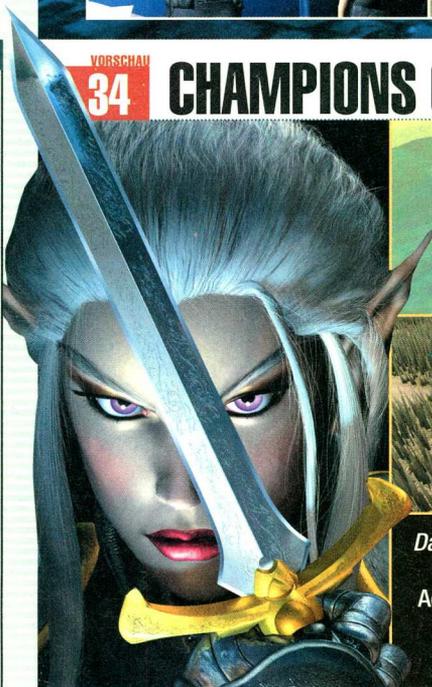


SPIELEREGISTER

ATV Offroad Fury 2	90
Bionicle: The Game	94
Buffy: Chaos Bleeds	80
BloodRayne	123
Champions of Norrath	34
Conflict Desert Storm	07
Dark Chronicle	120
Destruction Derby Arenas	11
Die Simpson: Hit & Run	86
Disgaea: Hour of Darkness	96
Dog's Life	90
Downhill Domination	124
ESPN NFL Football	94
ESPN NHL Hockey	92
Freaky Flyers	94
Freestyle Metal X	90
Front Mission 4	13
Gladius	86
Gladiator: Schwert der Rache	82
Grand Turismo 4 Prologue Version	13
Gregory Horror Show	90
Hardware: Online Arena	96
Jak II: Renegade	110
Judge Dredd: Dredd vs. Death	70
NBA Jam	96
NBA Live 2004	92
NHL 2004	92
NHL Hitz Pro	92
Nina	14
Pro Evolution Soccer	92
Ratchet & Clank 2	30
Reel Fishing	94
Red Faction II	124
Robin Hood: Defender of the Crown	76
Rolling	92
RTX Red Rock	123
SOCOM II U.S. Navy SEALs	06
Space Invaders: Invasion Day	96
Splashdown 2: Rides gone Wild	122
SSX 3	54
Star Wars Clone Wars	122
Suikoden IV	15
SWAT: Global Strike Team	58
Syphon Filter: The Omega Strain	24
The Bard's Tale	15
The Great Escape - Gesprengte Ketten	124
Unlimited SaGa	74
Worms 3D	96
XGRA	64
XIII	46

VORSCHAU
34

CHAMPIONS OF NORRATH



Dark Alliance-Veteran Wolfgang hat sich eingehend mit dem Action-RPG-Knaller beschäftigt und einen ausführlichen Kampfbericht verfasst.

TEST
48

XIII



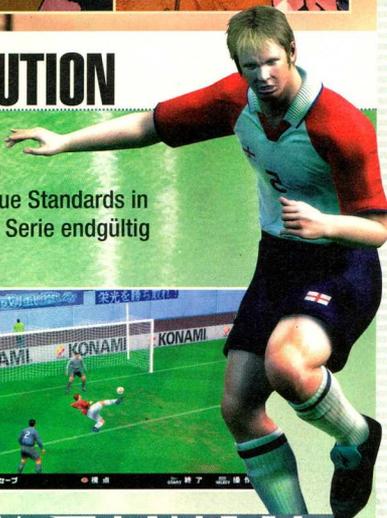
Geniale Story, cooler Comic-Stil und Ego-Shooter-Action – eine unschlagbare Kombination? Wie sich XIII im Vergleich mit der Konkurrenz schlägt, lesen Sie in unserem umfangreichen Testbericht.



TEST
62

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Setzt Konami wieder einmal neue Standards in Sachen Simulation oder hat die Serie endgültig ihren Zenit überschritten?



DVD INHALT

DVD Cover als PDF auf DVD enthalten!
Und online unter: http://www.play-zone.de/?article_id=146260

Import-News

- Bomberman Land 2
- Die Simpsons: Hit & Run
- Downhill Domination
- Hungry Ghosts
- Megaman X7
- Onimusha Blade Warriors
- The Suffering: Prison is Hell

Kurz und Knapp

- FIFA Football 2004
- Freaky Flyers
- Ghosthunter
- Lego Bionicle
- Mission: Impossible
- Reel Fishing III
- Rolling
- SSX 3

Vorschau

- Baldur's Gate: Dark Alliance II
- Bloody Roar 4
- DHdD: Die Rückkehr des Königs
- Gran Turismo 4
- Kya: Dark Lineage
- Legacy of Kain: Defiance
- Syphon Filter: The Omega Strain

Tips & Tricks

- Jak II: Renegade

Test

- Alter Echo
- Bomberman Kart
- Buffy: Chaos Bleeds
- Freestyle Metal X
- Jak II: Renegade
- NHL 2004
- Splashdown 2
- Time Crisis 3
- XGRA

Special

- 007: Alles oder Nichts (Making-of)
- Amplitude (Making-of)
- Backyard Wrestling
- Conan
- Espionage
- Legacy of Kain: Defiance (Trailer)
- Matrix Rebooted (Volume II)
- Onimusha 3
- Sony-Spiele 2003
- SWAT: Global Strike Team
- Terminator 3
- XIII (Making-of)

- Film-Trailer
- Das Medaillon
- Dogville
- The Italian Job

KOMPLETTES SPIEL

- Space Ace

SSX • Crazy Taxi • ATV Offroad Fury 2

Amplitude • Judge Dredd • RedCard Soccer • Rocky • The Italian Job • The Simpsons • World Racing

VORSCHAU

- 34 **Champions of Norrath**
Action-RPG von den Dark-Alliance-Machern
- 30 **Ratchet & Glank 2**
Größer, schöner und besser als der Vorgänger
- 24 **Syphon Filter: The Omega Strain**
Die Kultserie erobert endlich die PS2.

TEST

- 90 **ATV Offroad Fury 2**
- 94 **Bionicle: The Game**
- 80 **Buffy: Chaos Bleeds**
- 76 **Defender of the Crown**
- 86 **Die Simpsons: Hit & Run**
- 90 **Dog's Life**
- 94 **ESPN NFL Football**
- 92 **ESPN NHL Hockey**
- 94 **Freaky Flyers**
- 90 **Freestyle Metal X**
- 68 **Gladius**
- 82 **Gladiator: Schwert der Rache**
- 90 **Gregory Horror Show**
- 88 **Hardware: Online Arena**
- 70 **Judge Dredd: Dredd vs. Death**
- 96 **NBA Jam**
- 96 **NBA Live 2004**
- 92 **NHL 2004**
- 92 **NHL Hitz Pro**
- 62 **Pro Evolution Soccer 3**
- 94 **Reel Fishing**
- 92 **Rolling**
- 96 **Space Invaders: Invasion Day**
- 54 **SSX 3**
- 58 **SWAT: Global Strike Team**
- 74 **Unlimited SaGa**
- 96 **Worms 3D**
- 64 **XGRA**
- 48 **XIII**

IMPORT-TEST

- 98 **Disgaea: Hour of Darkness**

KOMPLETTLÖSUNG

- 120 **Dark Chronicle**
- 110 **Jak II: Renegade**

CHEATS & CODES

- 123 **BloodRayne**
- 124 **Downhill Domination**
- 124 **Red Faction II**
- 123 **RTX Red Rock**
- 122 **Splashdown 2: Rides gone Wild**
- 122 **Star Wars Clone Wars**
- 124 **The Great Escape**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. JUBILÄUM

Wir feiern fünf Jahre PLAYZONE! Und mit etwas Glück ...

2. RIESEN-GEWINNSPIEL

... können Sie einiges gewinnen und haben noch mehr Grund zum Feiern!

3. TRUE-CRIME-SONDERHEFT

Mehr fürs Geld: Dieser Ausgabe liegt gratis ein Sonderheft zu *True Crime* bei!

4. GRATIS-SPIEL AUF DVD

Und noch mehr fürs Geld: Nach *Dragon's Lair* finden Sie diesmal *Space Ace* auf der DVD-Rückseite!

5. 30 TESTS!

Selten war der Test-Teil des Magazins so umfangreich wie diesmal!

FLOPS

1. SPACE INVADERS

Eine Klassiker-Neuaufgabe, die kein Mensch braucht.

2. UNLIMITED SAGA

Rollenspiele erscheinen hier wenige. Da ist's um jedes schwächere schade.

3. UGA AUFGELÖST.

Segas United Game Artists seit Ende September nicht mehr „united“.

4. SSX 3 DOCH NICHT FLÜSSIG

Ärgerlich: Die Testversion nervt nun doch wieder mit üblen Slowdowns!

5. GRAN TURISMO (200)4

Die Befürchtungen haben sich bestätigt: Sonys Rennspiel-Hoffnung doch nicht mehr in diesem Jahr.



HÄUSERKAMPF Die Umgebungen bieten diesmal deutlich mehr Details als beim Vorgänger.



VERSTECKSPIEL Dichter Nebel macht es geübten Scharfschützen besonders leicht.

Socom II: U.S. Navy SEALs

ACTION Die Taktik-Ballerei geht in die heiß ersehnte zweite Runde.

Die Online-Plattform PS2 hat bislang noch ein recht überschaubares Software-Angebot. Star der Online-Titel ist ganz klar *SOCOM: U.S. Navy SEALs*. Die taktisch angehauchte Ballerei bietet umfassenden Headset-Support, eine prima Lobby und die größte Spielergemeinde. Die wartet bereits jetzt gespannt auf den angekündigten Nachfolger,

der sich in den wesentlichen Punkten verbessert zeigt. Die bewährte Spielmechanik lässt man weitestgehend unangetastet und liefert in erster Linie neue Maps, Waffen und Spielmodi. Ganze 22 Maps stehen Söldnern oder Anti-Terror-Spezialisten im Nachfolger zur Verfügung. Davon sind allerdings 10 Karten bereits aus dem Vorgänger

bekannt. Diese wurden überarbeitet, von Rucklern befreit und verschönert. Ein netter Zug für alle, die sich bisher noch nicht zum Kauf durchringen konnten. Immerhin gibt's zwei neue Spielmodi und eine Reihe neuer Waffen. Sogar online wird es möglich sein, Artillerie-Feuer einzusetzen. Zwölf neue Einzelspielermissionen sollen auch Online-Verächter zum Kauf reizen. Diesmal führt es den Spezialisten-Trupp nach Brasilien, Russland, Albanien und Nordafrika. Ein von Beginn an wählbarer Schwierigkeitsgrad soll für ein ausgewogenes Spielerlebnis sorgen. Dann könnte der Nachfolger diesmal sogar im Einzelspieler-Modus den Hit-Stempel abhaken. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 1. Quartal 2004



NEWTICKER

+++ **KAMPPPREIS** Ab 17. Oktober kostet Nintendos GameCube nur noch 99,99 Euro. Gleichzeitig erscheinen mit *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*, *Mario Party 4* und *Metroid Prime* vier absolute Top titles als Player's Choice für günstige 29,99 Euro. +++ **BÖRSENNOTIERT?** Codemasters plant angeblich in Kürze den Börsengang. Der briti-

sche Softwarehersteller wird wahrscheinlich Aktien im Wert von 100 Millionen Euro emittieren. +++ **KAMPPPREIS**, die 2. Seit dem 1. Oktober kostet die PS2 in England nur noch 139 Pfund, das sind 30 Pfund weniger als zuvor. Für Deutschland ist momentan keine Preisenkung geplant. +++ **FREUNDLICHE ÜBERNAHME** Si übernimmt Pivotal

BUDGET



Conflict: Desert Storm

ACTION Die Anfänge des Wüstensturms zum Schnäppchenpreis.

Gerade erschien der Nachfolger der taktischen Ballerei, da gibt's auch gleich den ersten Teil zum Spartarif. Auch dort gilt es mit einem Vier-Mann-Trupp zahl-

reiche Missionen in der irakischen Wüste zu erledigen. Spezielle Fähigkeiten jedes Soldaten sorgen für eine ordentliche Prise Taktik beim Vorgehen. Die nicht

immer ganz astreine künstliche Intelligenz Ihrer Teamkameraden kratzt zwar ein wenig am Lack des Shooters, trotzdem macht das Spiel besonders zu zweit eine Menge Spaß. Notfalls steuern Sie Ihre Kamerasen einfach selbst. Nur die unspektakuläre Optik in Verbindung mit Ruckelanfällen drückt die Wertung. (mb)

TEST CONFLICT: DESERT STORM

Hersteller:	SCI
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	76%
73%	78%	80%	

Offizielles Lösungsbuch zu Jak II: Renegade

ZUBEHÖR So ist das umfangreiche Abenteuer ganz schnell gelöst.

Jak & Daxter war schon umfangreich, doch Jak II toppt das Ganze noch mal. Um wirklich alle 286 Precursor-Orbs zu finden, die 24 Bonusmissionen zu lösen oder die 65 Hauptmissionen zu bestehen, sollten Sie sich das offizielle Lösungsbuch von Piggyback Interactive zulegen. Wer noch unentschlüsselt ist, ob er wirklich so viele abgebildete Lösungswege, übersichtliche Landkarten und Übersichtstafeln braucht, kann sich unter www.authorisedcollection.com kostenlos einige Probeseiten herunterladen. (cs)



INFO GEWINNSPIEL

JAK-II-LÖSUNGSBUCH

Wenn Sie jetzt Lust auf dieses umfangreiche Lösungsbuch bekommen haben, können Sie es auch bei uns gewinnen. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10x ein **Jak II: Renegade-Lösungsbuch**. Beantworten Sie dazu einfach folgende Frage:

Wie heißt das kleine Plappermaul, das Jak auf seinen Abenteuern begleitet?



Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 x ein **Jak II: Renegade Lösungsbuch**.

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine **SMS mit dem Text „PZ4“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ4 Karl“)** 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 658 657 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 511 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: Jak-II-Lösungsbuch, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitglieder der Sponsoren und der Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 12. November 2003.

Games, den einzig profitablen Bereich der zahlungsunfähigen Kaboom Studios. SCI hatte schon zuvor eng mit Pivotal zusammengearbeitet und die beiden *Conflict: Desert Storm*-Spiele veröffentlicht. Mit der Übernahme sicherte sich SCI die Rechte an Teil 3 und 4 der Serie. +++ **STARSKY&HUTCH-NACHFOLGER** Empire Interactive hat sich exklusiv die Rechte für ein zweites *Starky & Hutch*-Spiel gesichert. Unbestätigten Informationen zufolge soll man in Teil 2 auch zu Fuß auf

Gangsterjagd gehen können. +++ **FF X-2 KOMMT NACH DEUTSCHLAND** Electronic Arts und Square Enix haben eine Vereinbarung getroffen, wonach EA FF X-2 in allen europäischen Ländern vertreiben wird. Die Veröffentlichung des Spiels ist für das Frühjahr 2004 geplant. +++ **EINGEKAUFT** Spiele-Musik-Komponist Jesper Kyd (bekannt durch *Hitman* und *Freedom Fighters*) hat einen Vertrag mit Electronic Arts über weitere Projekte abgeschlossen. +++

PS2NEWS

INFO KURZ & KNAPP

AUSSENSEITER

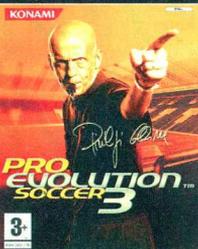
Der große Mischkonzern Mitsui hat überraschend angekündigt, noch in diesem Jahr ein Spiele-Handheld mit dem Namen GP32 in Europa auf den Markt zu bringen. Der voraussichtlich ab November erhältliche GBA-Konkurrent soll 149 Euro kosten. Zum Release sollen etwa 20 Spiele verschiedener Hersteller in den Handel kommen.



RUNDE ZAHL

Laut Angaben von Konami gibt es über 1 Million Vorbestellungen zu *Pro Evolution Soccer 3*. Konami bewirbt das Spiel mit Schiedsrichterlegende Pierluigi Collina

PlayStation 2



STARKES LINE-UP

Sony hat die endgültige Songliste für das in Kürze erscheinende *EyeToy-Groove* veröffentlicht. Der abwechslungsreiche Soundtrack beinhaltet Lieder von Fatboy Slim, Madonna, YMCA, Jamiroquai, Earth, Wind & Fire, Elvis vs. JXL und vielen anderen.

HORRORKINO

Silent Hill wird endlich verfilmt. Konami hat die Rechte dafür an die Produktionsgesellschaft Davis Films Sarl gegeben. Regisseur wird Christophe Gans sein, bekannt durch *Pakt der Wölfe*.



Nokia N-Gage

MOBILE-GAMING Mobile Spielkonsole im schicken Design

MP3-Player, Handy und Spielkonsole – diese Kombination bietet Nokia unter dem Namen N-Gage seit dem 7. Oktober für ca. € 350,- an. Zum Launch des TriBand-Handys dürfen sich Gaming-Freunde über Spielhits wie *Tomb Raider* oder *Tony Hawk* freuen. Dank des guten Farbdisplays mit Beleuchtung können Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit auf Highscore-Jagd gehen. Die Verarbeitung der Tasten

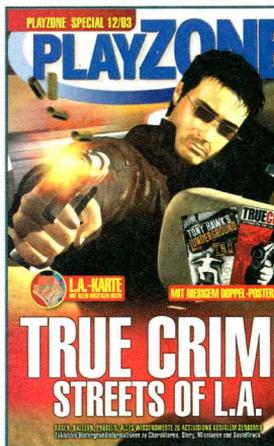
und des Steuerkreuzes ist ebenfalls durchaus gelungen, die Bedienung problemlos. Das eingebaute UKW-Radio und der 64MB starke MP3-Player bieten ungetrübten Musikgenuss. Im Dauerspielbetrieb dauert es allerdings maximal 3-6 Stunden, bis dem N-Gage der Saft ausgeht. Wer über dieses kleine Manko hinwegsehen kann, wird von Nokias Handy-Gaming-Innovation begeistert sein. (wf)



28 Seiten True-Crime-Sonderbeilage

SONDERHEFT Alle Infos über Activisions spielbaren Actionfilm.

400 km² virtuelles Los Angeles zur freien Verfügung, eine verwicklungsreiche Geschichte und jede Menge Action. *True Crime: Streets of L.A.* bringt das alles unter einen Hut. Wir haben Activisions ambitioniertes Projekt ganz genau unter die Lupe genommen und präsentieren Ihnen auf 28 Seiten eine wahre Flut an Infos und neuen Screenshots. Wir nennen die wichtigsten Fakten zur Story, erklären das Kampfsystem, stellen Ihnen die Hauptcharaktere vor und zeigen Ihnen auf einem riesigen Stadtplan von Los Angeles die wichtigsten Punkte zu Anfang des Spiels. Doch damit nicht genug: Teil Eins des riesigen Posters zum Action-Hit erwartet Sie in der Mitte der Beilage. Teil Zwei gibt's in der nächsten Ausgabe. (mb)



Gewinnspiel-Wegweiser

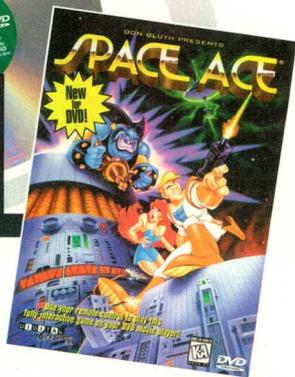
ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen und die Korken knallen lassen!

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

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Allgemeine News	10x offizielles <i>Jak II</i> -Lösungsbuch	7
Jubiläumsgewinnspiel!	Preise im Wert von mehr als 15.000 Euro	16
Hardware-News	1x LumiCon	101
DVD News	5 x DVD <i>Clockstoppers</i>	105

DVD-SPIEL



PLAYZONE ANLEITUNG DVD-SPIEL

Doppelt hält besser!
Mit dieser Ausgabe spendieren wir Ihnen zusätzlich zu unserer voll gepackten DVD ein Spiel auf der Rückseite!

SPACE ACE

DVD-SPIEL Hier erfahren Sie, wie Sie den Klassiker auf der Rückseite unserer DVD spielen können.

SO SPIELEN SIE!

Um *Space Ace* spielen zu können, benötigen Sie eine PlayStation 2 oder einen gewöhnlichen DVD-Player. Die Steuerung erfolgt mit dem Controller beziehungsweise mit der Fernbedienung.

DIE MENÜS

Um das Spiel zu starten, legen Sie die PLAYZONE-DVD mit der Rückseite nach oben in das Laufwerk. Danach erscheint ein Menü mit folgenden Auswahlpunkten:

PLAY

Hier können Sie die Vollversion von *Space Ace* mithilfe der Fernbedienung spielen. Dabei können Sie zwischen „Regular“ (normale Bewegungen) oder „Slow“ (langsame Bewegungen) wählen. Probieren Sie zuerst die Einstellung „Regular“. Sollte das Programm nicht funktionieren, nehmen Sie die DVD aus dem Laufwerk und wählen Sie dann die Einstellung „Slow“. Danach beginnt die Einleitung ins Spiel. Diese kann jederzeit mit der „Enter“-Taste übersprungen werden.

WATCH

Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Animationen des Spiels. Hier brauchen Sie nicht zu steuern.

HISTORY

Hier können Sie einen Blick auf Videomaterial werfen, das kurz nach der Veröffentlichung der Spielhallenversion von *Space Ace* ausgestrahlt wurde.

COMING SOON

Hier können Sie sich über zukünftige DVD-Spieletitel von Digital Leisure informieren.

DIE STEUERUNG

Benutzen Sie die Richtungstasten Ihrer Fernbedienung, um die Spielfigur zu steuern. Mit der Taste „Enter“ feuern Sie mit der Laserpistole. Wenn Sie die Richtungstasten können Sie auch in den Spielmenüs die gewünschte Option anwählen. Mit der Taste „Enter“ (bei manchen Geräten auch „Play“ genannt) aktivieren Sie die angewählte Option. Wenn Sie den Controller der PlayStation 2 zum Spielen benutzen, fungiert die X-Taste als „Enter“-Taste.

SPIEL PAUSIEREN

Sie können das Spiel mit der „Pause“-Taste anhalten. Mit der „Play“-Taste wird das Spiel fortgesetzt.

SPIELLENDE

Durch Drücken der „Stop“-Taste wird das Spiel beendet und der DVD-Spieler ausgeschaltet. Durch Drücken der „Play“-Taste wird das Spiel dort fortgesetzt, wo es beendet wurde. Dazu muss die DVD allerdings nach Beendigung des Spiels im Laufwerk bleiben. Um ein laufendes Spiel zu beenden und zum Startbildschirm zurückzukehren, drücken Sie die Taste „Title“.

DAS SPIEL

Im Spiel steuern Sie nicht direkt den Hauptcharakter Ace. Vielmehr kontrollieren Sie seine Reaktionen auf bestimmte Ereignisse im Spiel. Sie müssen schnell reagieren, damit Ace die gefährlichen Situationen unbeschadet übersteht. Zu Beginn des Spiels ist Ace noch nicht mit Energie aufgeladen, er ist zu diesem Zeitpunkt noch sein schwaches Alter Ego Dexter. Borf schießt auf Dexter, dieser springt automatisch links die Klippen herunter. Nun müssen Sie die Richtungstaste nach rechts drücken, damit Dexter hinter ein

paar Felsbrocken springt, um nicht getroffen zu werden. Dexter springt nun wieder nach links. Drücken Sie erneut nach rechts, um hinter die Felsen zu springen. Nun erscheint am unteren, rechten Bildrand eine gelbe Markierung in Form eines Diamanten. Sobald dieses Symbol auftaucht, müssen Sie sich für eine Richtung entscheiden. Wenn Sie die richtige Richtung gedrückt haben, erscheint ein gelber Pfeil in die entsprechende Richtung und das Spiel wird fortgesetzt. Haben Sie die falsche Richtung gedrückt, erscheint ein durchsichtiger blauer Pfeil und Ace verliert ein Leben. Wenn das Wort „Energie“ auf dem Bildschirm erscheint, können Sie Dexter durch Drücken der „Enter“-Taste aufladen, damit er zu Ace wird. Wenn Sie eine Situation als Ace spielen, ist der Schwierigkeitsgrad höher. Sie können außerdem je nach Wahl des Charakters (Dexter oder Ace) den Spielablauf beeinflussen.

ANZAHL DER LEBEN

Insgesamt stehen Ihnen fünf Leben und unendliche Continues zur Verfügung. Wenn Sie alle Leben verloren haben, drücken Sie während des Countdowns eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen. Wenn Sie den Countdown herunterzählen lassen, wird das Spiel beendet und das Hauptmenü erscheint.

DIE STORY

Der üble Commander Borf greift die Erde an! Mithilfe seiner Waffe, Infanto Ray, will Borf alle Menschen in Kleinkinder verwandeln und die Erde unterwerfen. Nur zwei Menschen haben den Mut, sich ihm entgegenzustellen: die schöne Kimberley und Ace. Als die beiden Protagonisten die Festung von Borf erreichen, wird Ace von Infanto Ray getroffen. Kimberley wird von dem Wahnsinnigen entführt. Nun müssen Sie *Space Ace* und seinem Alter Ego Dexter helfen, Kimberley zu retten und Borf zu bezwingen. Aber Vorsicht! Auf dem Weg durch die Galaxie lauern viele Gefahren und schreckliche Monster. Erledigen Sie die Monster, befreien Sie die liebliche Kimberley und besiegen Sie Borf, um die Welt zu retten!



ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ

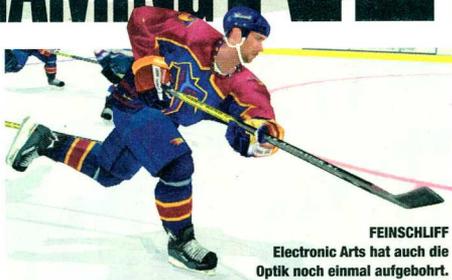


Maik
Bütefür

berichtet.

Fehlzündung

So schnell kann's gehen. Letzten Monat blickte ich noch optimistisch auf den heißen Online-Winter, diesen Monat macht sich auch schon wieder Skepsis breit. Nicht dass *ATV Offroad Fury 2* mit Online-Support zum spielerischen Meilenstein würde, aber gefreut hatte ich mich schon darauf. Die gekappte Online-Anbindung hat vor allen Dingen Symbolcharakter. Wie viele Spiele werden wohl noch kommen, die vom Rest der Welt auch im Internet gespielt werden können, hierzulande aber wieder einmal kastriert erscheinen? Wie sicher sind Ankündigungen von Online-Titeln für unsere Breitengrade? Dürfen deutsche Spieler am Ende nur die absoluten Top-Hits im Netz zocken und Nischenprodukte werden ignoriert? Electronic Arts muss es richten. Wenn *Die Sims brechen aus*, *Need for Speed Underground*, *Medal of Honor: Rising Sun*, *SSX* und *FIFA* so richtig einschlagen, lassen sich vielleicht auch andere Publisher auf das riskante Geschäft Online-Gaming ein. Währenddessen kommt Sonys Online-Line-up langsam ins Rollen. Der Beta-Test von *Destruction Derby* läuft gut, *Hardware* ist zumindest für eine Runde zwischendurch nicht zu verachten und *SO-COM II* wird sich vermutlich wieder von alleine verkaufen. Was derzeit noch Kopfzerbrechen bereitet, ist der Support von Drittherstellern. Außer Electronic Arts und Sony stehen derzeit nur noch Titel von Ubisoft auf der Release-Liste.



FEINSCHLIFF
Electronic Arts hat auch die Optik noch einmal aufgebohrt.

NHL 2004

SPORT Das dürfen Sie von EA Sports' Online-Angebot erwarten.

Die EA-Sports-Online-Ära wird für deutsche PS2-Sportskanonen erst mit *FIFA 2004* so richtig losgehen. Aber in Nordamerika lässt sich auch die bereits veröffentlichte Eishockey-Simulation *NHL 2004* online spielen. Und da Korrespondent Lenhardt in Vancouver ohnehin den ganzen Tag am Gamepad sitzt, um „seine“ Canucks zum Stanley Cup zu führen, funkte er einige Eindrücke aus dem Internet-Alltag rüber. Für Sportspiel-Fans lohnt sich der Sprung ins Internet auf jeden Fall: Andere Mitmenschen herauszufordern ist immer spaßiger, als gegen den Computer anzutreten. Der Einstieg ins Online-Leben fällt bei EA Sports wunderbar leicht. Nachdem Sie einmal einen Account eingerichtet haben, werden die Zugangsdaten automatisch auf Memory Card gespeichert. Pro Konto lassen sich vier verschiedene Spielernamen anlegen und pflegen. Eine Rangliste ermittelt

die besten User anhand der Anzahl der Siege, Niederlagen und Spielabbrüche. Nachdem man eine Lobby gewählt hat, muss man nicht lange auf die Herausforderung eines Mitspielers warten. Per L2-Taste rufen Sie den „EA-Messenger“ auf, mit dem Freundeslisten verwaltet und Botschaften verschickt werden. Spielaufforderungen lassen sich annehmen oder ablehnen, nervige User sogar dauerhaft blockieren. Leider las-

sen sich keine Nachrichten für User hinterlegen, was die Organisation von Turnieren erschwert. Sie müssen schon gleichzeitig mit Ihrem nächsten Gegner online sein, um Absprachen über die Austragung zu machen. Enttäuschend auch die Modus-Menge: Es lassen sich nur Pokalturniere im K.o.-Format mit maximal 16 Teilnehmern austragen, komplexe Online-Ligen gibt es bei *NHL 2004* nicht. Immerhin werden USB-Headsets unterstützt, um das Geschehen auf dem Eis mit herzhaften Kommentaren zu würzen. Die ersten Online-Offenbarungen von EA Sports sind grundsätzlich, aber nicht sehr tiefgründig. An die Fülle an Liga- und Statistikdetails, wie sie Microsoft für seine XSN-Xbox-Titel anbietet, kommt man nicht heran. Dafür ist der EA-Service (noch) kostenlos und es bleibt die zarte Hoffnung, dass sich die Programmierer für die Online-Ausgabe von *FIFA 2004* ein bisschen mehr einfallen lassen werden. (hl)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Erhältlich



SINGLE-PARTY

Der Smalltalk in der Lobby dreht sich vor allem um die Suche nach einem Spielgegner.

NEWTICKER

+++ US-TERMIN FÜR FINAL FANTASY XI Im März 2004 soll der Online-Ableger zusammen mit der Festplatte für \$ 99,- zu haben sein. Die monatlichen Kosten reißen da schon ein größeres Loch in die Haushaltskasse: \$ 13,- will man Fans aus den Taschen ziehen. Immerhin ist der erste Monat umsonst. **+++ DETAILS**

ZU EAS ONLINE-PLÄNEN Electronic Arts fügte den bereits angekündigten Online-Titeln noch ein fünftes Spiel hinzu. *Die Sims brechen aus* wird zwei Spielern online einen Kooperationsmodus bieten. Ebenfalls bekommt man einige Daten zu den bereits angekündigten Spielen: So wird man bei *Medal of Honor: Rising Sun*

Destruction Derby Arenas

RENNSPIEL Endlich konnten wir eine spielbare Version offline und im Netz antesten.

Wir mussten viel Geduld beweisen, doch am Ende hat sich die Wartezeit gelohnt. Der neueste Teil der rücksichtslosen Raserei steht kurz vor der Fertigstellung und kann derzeit bereits von angemeldeten Beta-Testern angepielt werden. Studio 33 – bereits für den direkten Vorgänger auf der PSone verantwortlich – gestaltete die Premiere auf Sonys aktuellem Flaggsschiff solide und in erster Linie bunt. Die Grafik haut niemanden vom Hocker, sieht aber sauber aus. Leider wird der Spielablauf derzeit noch von einigen heftigen und störenden Slowdowns getrübt. Ebenfalls etwas gewöhnungsbedürftig ist die Fahrphysik. Die martialisch anmutenden PS-Monster geben sich ziemlich behäbig und sind nur schwer auf Kurs zu halten. Das ver-

hindert aber nicht den Spaß an der Zerstörung. Egal ob in den trickreichen und spektakulären Arenen oder auf den weniger komplexen Rundkursen: Das Blech fliegt tonnenweise durch die Gegend. Überall verstreute Extras geben den Rennen zusätzliche Würze, neue und altbekannte Spielmodi sorgen für die nötige Abwechslung. Nach etlichen Runden auf den Beta-Servern bleibt nur ein Fazit: Wenn die Entwickler die lästigen Ruckler noch beseitigen und den Fahrzeugen etwas mehr Grip verpassen, dann wird *Destruction Derby* auf der PS2 einen zweiten Frühling erleben. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 5. November



GEDULDSPROBE Teilweise muss man ganz schön lange warten, bis man endlich spielen kann.

DIREKTER TREFFER Solche Crashes bringen massig Punkte und sehen cool aus.

ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Amplitude	
Musikspiel	24. September
Fire Warrior	
Action	26. September

Erscheint demnächst

SSX 3	
Snowboarding	24. Oktober
My Street	
Genre-Mix	29. Oktober
XIII	
Ego-Shooter	30. Oktober
FIFA Football 2004	
Fußball	31. Oktober

Destruction Derby Arenas

Rennspiel 5. November

Hardware Online Arena

Action 5. November

Tony Hawk's Underground

Trendsport 13. November

Medal of Honor: Rising Sun

Ego-Shooter 21. November

Need for Speed Underground

Rennspiel 28. November

Ghost Recon – Jungle Storm

Action November

Everquest Online Adventures

Rollenspiel November

Gran Turismo 4

Rennspiel 1. Quartal 2004

das Headset nutzen können und auf neun Maps den Krieg ins Wohnzimmer holen dürfen. Vier Spieler messen sich in den Rennen von *Need for Speed Underground* und freuen sich auf ein ausgefeiltes Ranglistensystem. Immerhin zu zweit darf man sich in SSX 3 auf den großen Berg wagen. +++ EA

SPORTS NATION GESTARTET Electronic Arts hat in Amerika sein Online-Gaming-Portal EA Sports Nation gestartet. Seit Juli haben sich 250.000 Benutzer angemeldet. Das Portal ermöglicht Downloads von neuen Spielinhalten, Ranglisten, eine Buddy-List und vieles mehr. +++



PlayStation 2



PC
CD-ROM

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

PS2 Online Games

In Japan gibt es derzeit lediglich drei große Online-Spiele: *Final Fantasy XI Online*, *Every One's Gold Online* und *Nobunaga's Ambition Online*. Allerdings darf man für die nächsten Monate und Jahre ein immer größer werdendes Online-Angebot erwarten. Auf der diesjährigen TGS wurden etliche neue Online-Titel gezeigt: *Monster Hunter*, *Resident Evil Outbreak*, *Gran Turismo 4*, *Bombberman Online*, *Pop'n Puzzle Ball Online*, *Battle Gear 3*, *Gallop Racer*, *Ambrosia Odyssey* und *Front Mission Online*. Mit der steigenden Anzahl der Leute, die inzwischen einen Breitband-Adaptor besitzen und den günstigen Preisen für eine ADSL-Telefonverbindung sind immer mehr Leute in der Lage, die Online-Fähigkeiten der PS2 zu nutzen. Entwickler wie Square-Enix und Capcom sind mit den qualitativ hochwertigen Titeln der ersten Online-Generation wegweisend. Schon nächstes Jahr werden wir wahrscheinlich mehr und mehr Entwickler sehen, die diesem Trend folgen werden.

JAPAN PS2-CHARTS

1. World Soccer Winning Eleven 7
2. Winning Post 6
3. Powerful Pro Baseball 10
4. Sega Ages: Phantasy Star Gen.1
5. Monster Farm 4
6. Sega Ages: Fantasy Zone
7. Summon Night 3
8. Twelve Kingdoms
9. Sidewinder V
10. Fever 8: Sankyō ...



RÜCKKEHR Donald und Goofy sind natürlich wieder dabei. Die Hauptfigur Sora ist ebenfalls schon bekannt.



AUGENSCHMAUS 1 Das EyeToy verspricht auch in Japan ein großer Renner zu werden.

Tokyo Game Show Special-Report

MESSE Die TGS ist immer einen Besuch wert – auch wenn es diesmal nur wenig Neues zu sehen gab.

Vom 26 bis 28. September fand die 13. und bislang größte Tokyo Game Show statt. Über 150.000 Leute besuchten diesen Event, bei dem 100 Entwickler über 250 neue Titel vorstellten. An Sonys Messestand waren *Gran Turismo 4* und das neue Horrorspiel *Siren* erstmals spielbar. EyeToy, das zum ersten Mal in Japan präsentiert wurde, war ein Publikumsmagnet und wird sich voraussichtlich auch in Fernost sehr gut verkaufen. Zusätzlich zeigte man in einem speziellen Bereich kommende Online-Titel. Am Stand von Square-Enix gab es hauptsächlich Videos zu bewundern. Es wurden *Kingdom Hearts 2*, diverse *Front Mission*-Titel und das große Online-Projekt *Ambrosia Odyssey* gezeigt. Konami konnte mit Titeln wie *Cy Girls*, *Castlevania*, *Fire Fighter*

FD18, *Gradius V*, *Air Force Delta*, *Genso Suikoden IV* und *Metal Gear Solid 3* aufwarten. Das neue *Metal Gear*-Abenteuer wurde allerdings wieder nur als Video präsentiert. Highlight am Capcom-Stand waren natürlich die kommenden *Onimusha*-Spiele. Neben erstmals spielbaren Versionen, gab es auch neue Video-Sequenzen zu sehen. Der Rest des Messestandes war den Online-Titeln *Resident Evil Outbreak* und *Monster Hunter* vorbehalten, die über ein angeschlossenes Netzwerk spielbar waren. Namens überraschte mit der Ankündigung zu *Ace Combat 5*. Titel wie *R: Racing Evolution* und *Time Crisis 3* gab es in spielbarer Form, *Kaena*, *Nina* und *Xenosaga 2* wurden lediglich als Videos gezeigt. Ein echter Publikumsmagnet war aber das abgefahr-

rene *Katamari Damashi*. Hunderte von Leuten standen Schlange, um eine der limitierten Demo-Versionen zu ergattern. (wh/cs)



AUGENSCHMAUS 2 Da freut man sich noch mehr auf Final Fantasy.

NEWSTICKER

+++ FINAL-FANTASY-XII-PRÄSENTATION Zu sehen gab es auf der TGS zwar nichts von *Final Fantasy XII*, doch die Werbetrömmel wurde trotzdem bereits gerührt. So wurden Flyer verteilt, die auf ein Presse-Event und die Webseite www.ff12.com aufmerksam machten. Hier kann man sich übrigens für eine Einladung zu eben genanntem Event bewerben. **+++ FINAL-FANTASY-VII-NACHFOLGER** Der Nachfolger zu *Final Fantasy VII*, *Advent Children*, wird ledig-

lich ein CG-Film-Sequel. Erwarten darf man also einen Film ähnlich „The Spirits Within“, der diesmal aber auf einer *Final Fantasy*-Story basiert. **+++ KARAOKE TOTAL** Das in Japan schon erhebliche *Karaoke Revolution* wird so schnell nicht an Reiz verlieren. Konami wird in unregelmäßigen Abständen neue Erweiterungsdiskts mit neuen Songs veröffentlichen, auf denen unter anderem bekannte japanische Pop- und Rock-Acts wie „Glay“ vertreten sein werden. **+++**

Front Mission 4



STRATEGIE-RPG Nachfolger des Klassikers

Front Mission Online ist nicht der einzige neue Titel der Reihe, den Square-Enix im Gepäck hat. Mit *Front Mission 4*, das bereits Ende des Jahres in Japan erscheinen soll, kündigte Square endlich eine Fortsetzung der Klassiker-Serie an. Da seit dem letzten Spiel schon einige Zeit vergangen ist, entschied man sich den ersten Teil, der ursprünglich auf dem Super Nintendo erschien, für die PSone neu aufzulegen. Grafik und Gameplay wurden für all diese Titel der Zeit angepasst, die Thematik und das Setting sind aber gleich geblieben. Auf Fans der Serie wartet also eine interes-

HOOLIGAN Das rundenbasierte Kampf-system ist die Stärke von *Front Mission*.

sante Fortsetzung, während Leuten, die *Front Mission* noch nicht kennen, ein guter Einstieg in das Mech-Universum garantiert werden soll. Im Dezember wird eine Sammlung der ersten drei Spiele aus der Serie unter dem Namen *Front Mission History* erscheinen. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix
Internet: www.square-enix.co.jp
Termin: 18. Dezember

Gran Turismo 4 Prologue Version

RENNSPIEL Die abgespeckte Version von GT 4

SCE hat bekannt gegeben, dass Ende dieses Jahres eine *Gran Turismo 4 Prologue Version* veröffentlicht werden soll. Eigentlich sollte das Spiel schon im Dezember fertig sein, doch die vielen neuen Features stellten das Entwicklerteam vor immense Probleme, besonders hinsichtlich des Online-Modus. Dadurch verschiebt sich der Release-Termin nach hinten. Wer nicht auf das komplette Set mit zwei Disks warten will, kann sich Ende des Jahres mit der *Prologue Version*, die nur eine Disk umfassen wird, auf die Rennstrecke begeben. Allerdings werden in dieser Version nur eine begrenzte Anzahl von Autos und



FUHRPARK Alle Autos werden es nicht in die Preview-Version schaffen.

Strecken enthalten sein. Der Online-Modus ist hier noch gar nicht vorhanden. (wh/cs)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.com
Termin: Dezember 2003

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Dragon Dragoon	
Rollenspiel	11. September
Grand Theft Auto III	
Action	25. September
Karaoke Revolution	
Musikspiel	25. September
Maximo vs. the Army of Zin	
Action	18. September
Samurai 2	
Action	9. Oktober

Erscheint demnächst

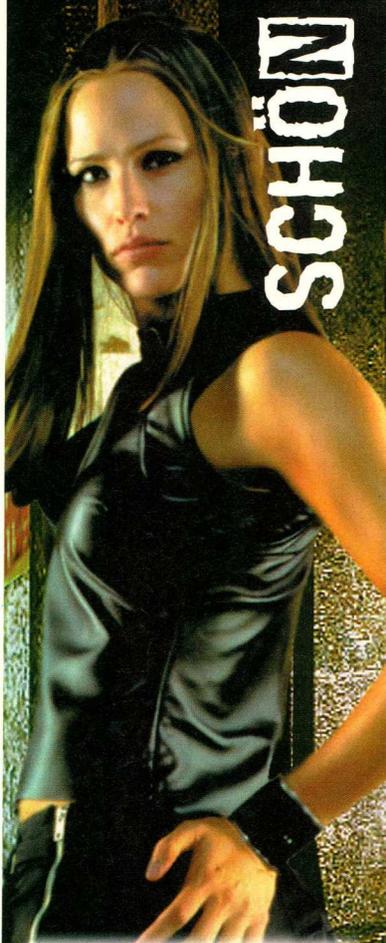
Castlevania: Lament of Innocence	
Action	27. November

Everybody's Golf 4

Golf	27. November
Gradius V	
Shoot 'em Up	Februar 2004
Hyper Street Fighter II	
Beat 'em Up	18. Dezember
Onimusha Blade Warriors	
Beat 'em Up	20. November
Onimusha 3	
Action-Adventure	März 2004
R: Racing Evolution	
Rennspiel	27. November
Resident Evil Outbreak	
Action-Adventure	11. Dezember
Shadow Hearts 2	
Rollenspiel	8. Dezember

DEUTSCH-JAPANISCHE FREUNDSCHAFT Noch mehr Neuigkeiten für Musikspiel-Freaks. Der Song „Saccharine Smile“ der deutschen Rockband Donots ist in Japan auf dem Guitar Freaks 10th Mix und dem Drummania 9th Mix vertreten. +++ **MANGA-FANS AUFGEHÖRCHT** Sega arbeitet an einem Spiel zu Osamu Tezuka's Manga-Serie *Astro Boy*. +++ **KONAMI DREHT AUF** Viele kommende Konami-Titel werden in Japan Dolby

Pro-Logic unterstützen. Auf der TGS wurden Besucher bei einer Präsentation von *Air Force Delta - Blue Wing Knights* beschallt. +++ **ZURÜCK VON DEN TOTEN** Sega arbeitet an einer Fortsetzung zu *Gungrave*. Das Spiel trägt den Titel *Gungrave OD*. +++ **ENDE FÜR UGA** Sega hat zum 30. September das Entwicklerteam United Game Artists aufgelöst, das unter anderem für die PS2 *Rez* und die *Space Channel*-Serie entwickelt hatte.



SCHÖN





USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



Heinrich Lenhardt
berichtet.

Da biste platt!

Die Platte kommt – und das ist keine Anspielung auf mein beharrlich schwindendes Haupthaar, sondern die Kernaussage einer SCEA-Pressemittelung. Sonys US-Spielehauptquartier gab bekannt, dass die PS2-Festplatte im März 2004 in Nordamerika ausgeliefert wird. 99 Dollar soll das Stück kosten, dafür gibt es üppige 40 Gigabyte Speicherkapazität und eine bereits installierte Version von *Final Fantasy XI*. Allerdings wird das sehnsüchtig erwartete Online-Rollenspiel von SquareEnix nach vier sorglosen Gratis-Wochen eine Monatsgebühr von 12,95 Dollar kosten. Sony kündigte außerdem mit *SOCOM II* und *Syphon Filter: The Omega Strain* die ersten Spiele an, zu denen man sich mit Online-Anbindung kostenlose Zusatzlevels auf die Festplatte ziehen kann. Doch ob die Festplatte in den USA so erfolgreich sein wird wie der Network-Adapter, ist zu bezweifeln: Außer *Final Fantasy XI* (das auch für PC erscheint) gibt es keinen zwingenden Anschaffungsgrund. Geplante Multimedia-Anwendungen wie Foto-Betrachter und MP3-Software wirken aus Spielersicht eher minder prickelnd.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Madden NFL 2004
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Jak II: Renegade
4. Final Fantasy X
5. Soul Calibur II
6. Disgaea: Hour of Darkness
7. The Simpsons: Hit & Run
8. DDR 2 MAX: Dance Dance Revolution
9. NCAA Football 2004
10. NASCAR Thunder 2004



SCHLEICHEREI Das hat sich die kaltblütige Killerin Nina wohl von Geheimagent Sam Fisher abgekauft.



DANTE LÄSST GRÜSSEN Nina ist nicht gerade zimperlich – hoffentlich überlebt's das Aquarium.

Nina

ACTION Die Tekken-Veteranin ist jetzt solo.

Nina Williams ist unter *Tekken*-Fans ein bekannter Name. So bekannt, dass Namco der blonden Killerin ihr eigenes Spiel spendiert. Für die Story wollte man sich dann aber doch nicht allzu weit von den *Tekken*-typischen Kampfturnieren entfernen. Die Organisation „Camietta“ möchte eine entwickelte Super-Waffe an Terroristen verkaufen. Wie es der Zufall so will, sind einige hohe Tiere dieser

Organisation zu einem Kampfturnier auf einem Luxuskreuzer geladen. Für Nina also die perfekte Gelegenheit, die Gauner mal richtig aufzumischen. Das Besondere dabei ist das Kampfsystem. Nina wird mit dem linken Analogstick bewegt, während man mit dem rechten Stick die Angriffe durchführt. Außerdem kann man mit einem Röntgen-Diagramm kurzzeitig die Schwachpunkte der Gegner orten, um ihnen so schwerwiegende Schäden zuzufügen. Diese interessante Kampfmethod nennt sich „Internal Damage System“, also „Inneres Schadens-System“. (cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: 2004



NAHKAMPFTRAINING hatte Nina ja bereits in Tekken.



SCHWERTKAMPF Kein Actionspiel ohne mysteriöse Ninja-Schergen.

NEWTICKER

+++ **HORRORVERFILMUNG** Steven Spielbergs Dreamworks Studios verfilmen das Horror-Adventure *Fatal Frame* (in Deutschland *Project Zero*). Als Drehbuchautor und Produzent wurde John Rogers (*Catwoman*, *The Core*) verpflichtet. +++ **BILLIGER CUBE** Nach der Preissenkung auf 99 Dollar konnte Nintendo den GameCube-Absatz vervierfachen. +++ **THX-PRÄMIERUNG** Sound-Spezialist THX Ltd. will hochwertige

Audioproduktionen bei Spielen mit dem THX-Siegel prämiieren. Als einer der ersten Hersteller darf EA einige Titel mit dem THX-Logo ausliefern, darunter *DHdR: Die Rückkehr des Königs*, *SSX 3*, *MoH: Rising Sun*, *Need for Speed Underground* und *James Bond 007: Alles oder Nichts*. +++ **MICROSOFT VERGRÖßERT MARKTANTEIL** Microsoft gab bekannt, dass der Xbox-Absatz von August 2002 bis August 2003 um etwa 6

The Bard's Tale

ROLLENSPIEL Rückkehr des Rollenspiel-Urgesteins

Die etwas älteren Spieler unter Ihnen erinnern sich bestimmt noch an *The Bard's Tale*, ein Rollenspiel, das 1985 einschlug wie eine Bombe. Brian Fargo, damals am Projekt beteiligt, gründete vergangenes Jahr seine eigene Spiele-schmiede und arbeitet an einer Neuauflage des Klassikers. „Nach der langen Auszeit kann ich es kaum erwarten, wieder großartige Spiele zu entwickeln“, so Fargo. *The Bard's Tale* soll dem



UNFERTIG Grafisch dürfte der Titel ruhig noch etwas zulegen.

Rollenspiel-Genre zu neuen Höhenflügen helfen: Dabei möchte man rollenspieltypische Klischees vermeiden und setzt stattdessen auf intelligenten Humor und eine filmreife Präsentation. Gerüchten zufolge soll der Titel in Deutschland über Acclaim erscheinen. (cs)

Hersteller: inXile
Internet: www.inxile-entertainment.com
Termin: 2004

Suikoden IV

ROLLENSPIEL Der vierte Teil der RPG-Saga

CHARAKTERDESIGN Diesmal gibt's mansgroße Katzen.



FREMDER Snow ist ein Freund der Hauptfigur, deren Name bislang noch nicht bekannt ist.

スノウ
とこのまま

Der vierte Teil der RPG-Saga versetzt Spieler in ein Szenario, das 150 Jahre vor dem allerersten Teil spielt. Diesmal reisen Sie nicht nur auf dem Land umher, sondern auch auf hoher See. Zu diesem Zwecke segeln Sie auf großen Schiffen zwischen Inselketten hin und her, wobei es auch zu Schiffskämpfen kommen soll. Durch das interessante Setting hat Konami viel Spielraum, um zu den altbekannten Elementen des Spiels auch neue Features hinzuzufügen. Da bereits der dritte Teil ganz Europa vorenthalten wurde, rechnen wir bislang nicht mit einem Release für Deutschland. (cs)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: Herbst 2004 (USA)

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

NHL 2004	Sportspiel	22. September
NHL Hitz Pro	Sportspiel	22. September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	23. September
Dynasty Tactics 2	Strategie	23. September
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action	23. September
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	30. September
102 Dalmations	Action	30. September

Erscheint demnächst

Chopflifer: Crisis Shield	Action	15. Oktober
Tak and the Power of Juju	Action-Adventure	15. Oktober
SSX 3	Sportspiel	20. Oktober
Backyard Baseball 2004	Sportspiel	21. Oktober
RPG Maker 2	Rollenspiel	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	21. Oktober
Castlevania: Lament of Innocence	Action-Adventure	28. Oktober
Lord of the Rings: Return of the King	Action	3. November

Prozent gestiegen sei. Im gleichen Zeitraum sank der GameCube-Absatz um 22 Prozent und der PS2-Absatz gar um 36 Prozent. Damit ergibt sich für Microsoft ein Marktanteil von etwa 27 Prozent. +++ **NAMENSÄNDERUNG** Das bisher unter dem schlichten Namen *Spawn* geführte McFarlane-Actionspiel wurde in *Spawn Armageddon* umbenannt. +++ **ZEICHENTRICKUMSETZUNG** THQ hat mit

Warner Bros. eine Vereinbarung bezüglich des im Sommer 2004 erscheinenden Zeichentrickfilms *The Polar Express* getroffen. Selbstverständlich wird es auch ein PS2-Spiel zu diesem Thema geben +++ **VERKAUFSERFOLG** Sony gab bekannt, inzwischen rund 60 Millionen PS2-Konsolen ausgeliefert zu haben, davon 26,42 Millionen in Nordamerika, 19,44 Millionen in Europa und 14,17 Millionen in Asien.

GEFÄHRLICH

ALIAS

DAS SPIEL ZUR SERIE - ERHÄLTlich WINTER 2003

Acclaim
www.ACCLAIM.de

Alias © ABC, Inc. © 2003 Touchstone Television. © 2003 Buena Vista Games. Acclaim © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Chesham. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.

Gewinnspiel – 5

Wir lassen zu diesem runden Jubiläum natürlich die Korken knallen und verlosen zusammen mit allen namhaften Soft- und Hardwareherstellern attraktive und wertvolle Preise im Gesamtwert von **mehr als 15.000 Euro**. Viel Glück!

INFO GEWINNSPIEL

Um an unserem Jubiläumsgewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie **keine Fragen beantworten**. Schicken Sie einfach eine SMS mit dem Text „PZ3“ und dem Stichwort Jubiläum („PZ3 Jubiläum“) an folgende länder-spezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:
 D: 0190 658 657,
 € 0,41/Min.
 CH: 0901 210 511,
 sfr 0,50/Min.



Oder schicken Sie eine Postkarte an:
 COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ3,
 Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit leider nur per Postkarte oder 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 von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 12. November 2003.**

Electronic Arts

Hauptpreis:

Soul Calibur 2-Paket
 bestehend aus:
 Airbrush-PS2 mit
 Soul Calibur 2-Motiv,
 Soul Calibur 2-PS2-Spiel,
 Soul Calibur 2-T-Shirt,
 Soul Calibur 2-Figur von
 McFarlane Toys und
 Soul Calibur 2-Stirband

2. Preis:

Soul Calibur 2-PS2-Spiel,
 Soul Calibur 2-T-Shirt,
 Soul Calibur 2-Figur
 von McFarlane Toys und
 Soul Calibur 2-Stirband

3. Preis:

Soul Calibur 2-PS2-Spiel,
 Soul Calibur 2-T-Shirt und
 Soul Calibur 2-Figur von
 McFarlane Toys

4.-5. Preis:

je eine Soul Calibur 2-Figur
 von McFarlane Toys und
 Soul Calibur 2-T-Shirt

Obendrein gibt's noch:

3x Electronic-Arts-Fan-Pakete

mit den PS2-Spielen *Freedom Fighters*, *Harry Potter Quidditch* und *NHL 2004*.



Jahre PLAYZONE

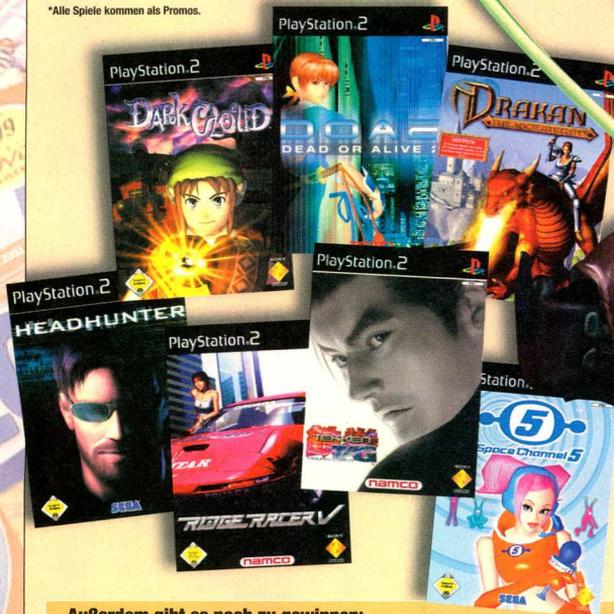
5 JAHRE PLAYZONE

Sony

Fünf Sony-Fan-Pakete* mit folgenden Spielen:

Dark Cloud, Dead or Alive 2, Drakan: The Ancients' Gates, Headhunter, Ridge Racer V, Space Channel 5, Tekken Tag Tournament

*Alle Spiele kommen als Promos.

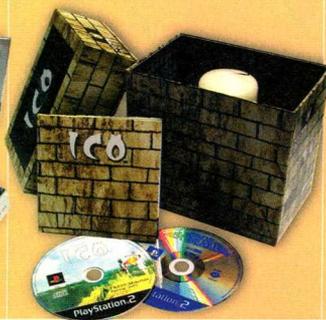


Außerdem gibt es noch zu gewinnen:

10x Primal-Soundtrack
„16VOLT Supercoolnothing“



5x ICO-VIP-Packs



5x SEGA Kits (je einmal Headhunter, Rez, Ecco inklusive Extradisk mit Bildern)



Vivendi Universal



3x Judge-Dredd-Figur
 5x PS2-Spiel Judge Dredd
 5x PS2-Spiel Mace Griffin



Außerdem haben die Jungs von Vivendi Universal ihr Lager ausgeräumt und uns über 200 zusätzliche Preise zur Verfügung gestellt, die wir ebenfalls unter allen Einsendern verlosen werden, darunter:

über 25 verschiedene T-Shirts, *Starsky & Hutch*-Modellautos, *Dark Angel*-DVDs und -Action-Figuren, *Hulk*-Comics und viele weitere interessante Goodies!



Ubi Soft

1. Preis:

Airbrush-PS2 mit *Beyond Good & Evil*-Motiv, PS2-Spiel *Beyond Good & Evil* und Long Sleeve mit *Beyond Good & Evil*-Motiv

2. und 3. Preis:

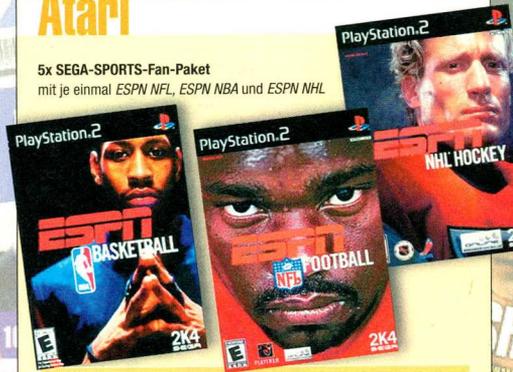
PS2-Spiel *Beyond Good & Evil* und Long Sleeve mit *Beyond Good & Evil*-Motiv



Atari

5x SEGA-SPORTS-Fan-Paket

mit je einmal *ESPN NFL*, *ESPN NBA* und *ESPN NHL*



Außerdem verlosen wir noch:

10x Atari-T-Shirts 20x Atari-Schlüsselanhänger

Capcom

5x Megaman-T-Shirt

5x PS2-Spiel *Resident Evil Dead Aim*



Konami

1. Preis:

Silent Hill-Überraschungspaket (mit Rucksack, Heather-Standee, Soundtrack, PS2-Spiel u. v. m.)

2.-4. Preis:

Konami-Fan-Paket (je einmal *MGS 2*-Making-of-DVD, PS2-Spiel *Fireblade*, PS2-Spiel *NHL Hitz 20-03*, PS2-Spiel *Police 24/7*, PS2-Spiel *Winter X Games Snowboarding 2* und je ein *Haven-Jo-Jo*)



Außerdem verlosen wir noch jede Menge weiterer Preise, die uns Konami darüber hinaus zur Verfügung gestellt hat.

Unter anderem:

mehr als 20 T-Shirts,
Konami-Schlüsselbänder,
NBA Hoopz-Mini-Basketballkörbe und vieles mehr!



GEWINNSPIEL 5 JAHRE PLAYZONE

Acclaim

Drei Acclaim-Fan-Pakete

mit folgenden PS2-Spielen: *XGRA*, *Gladiator* (dt.), *Wallace & Gromit in Project Zoo* und *Alias*.



THQ

Fünf THQ-Fan-Pakete

mit folgenden PS2-Spielen: *Fire Warrior*, *ATV Offroad Fury 2* und *Alter Echo*.



Interact

10x SpeedLink Wireless Erazor Pad (je € 50,-)

Mit diesem kabellosen Gamepad können Sie sich hundertprozentig auf das Spiel konzentrieren. Tauchen Sie in Spielwelten ab, ohne von lästigen Kabelgewirr abgelenkt zu werden. Die Reichweite beträgt mehr als zehn Meter. Durch Dual-Vibration können Sie Schläge, Explosionen und Zusammenstöße hautnah fühlen. Gummierete Seitenflächen sorgen dafür, dass das Pad sicher in Ihrer Hand liegt! Was steht einem Sieg da noch entgegen?



10x SpeedLink Keyboard und Mouse (je € 20,-)

Ideal für Ego-Shooter wie *Half-Life (dt.)*, *Star Trek Voyager: Elite Force* oder *EverQuest: Online Adventures!*



3x X-TENSIONS XENON 5.1 Cinematic Sound System (je € 222,-)

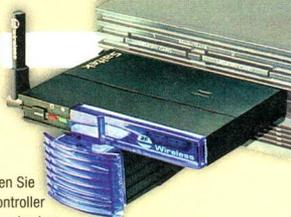
Fantastischer Surround-Sound inklusive Dolby-Digital-Dekoder! Das XENON-5.1-Sound-System verwandelt jedes beliebige Audio-System in ein leistungsstarkes Multimedia-Center und bietet ein Klangerlebnis in Kinoqualität. Die unabhängige Lautstärkeregelung aller Lautsprecher ermöglicht die freie Positionierung der Satelliten und garantiert imposanten Sound.



Saitek

10x Saitek FreeWave Wireless Adapter (je € 50,-)

Leinen los! Schließen Sie jeden beliebigen Controller an den Adapter an und schon ist er kabellos! Gerät einfach auf den Tisch stellen oder neben sich legen – genießen Sie so die ultimative Bewegungsfreiheit beim Spielen – mit bis zu zehn Metern Reichweite. Sobald die Funkverbindung unterbrochen wird, pausiert das Spiel automatisch. Mit komfortablem Lock-'n'-Load-Ladesystem und vier NiMH-Akkus.



MadCatz



3x MadCatz-MC2-Lenkrad mit PS2-Spiel *World Racing* von TDK (je € 69,- und € 49,99)

3x MadCatz-MC2-Multiplattform-Lenkrad für PS2, Xbox und GameCube mit PS2-Spiel *World Racing* von TDK (je € 69,- und € 49,99)

3x MadCatz Dual Force 2 Pro (je € 29,99)

Der Spieler hat mit dem Dual Force 2 den Vorteil auf seiner Seite: mit vollkommen analog arbeitenden Mini-Joysticks, zwei eingebauten vibrierenden Motoren, drucksensitiven Analog-Knöpfen und vielfältigen Programmier-Möglichkeiten über Makros. Hinzu kommen noch die gummierten Griffe und ein langes Anschlusskabel.



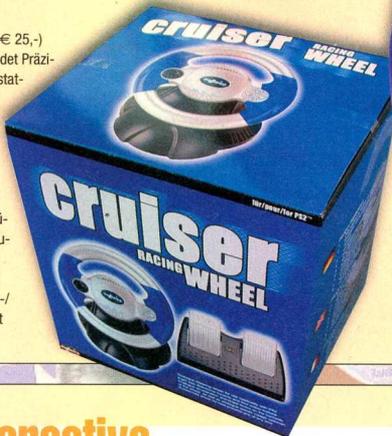
Madrics

35x Madrics DVD-Fernbedienung (je € 15,-)

Die DVD-Fernbedienung ist das perfekte Zubehör für die komfortable Nutzung des integrierten DVD-Players. Durch Infrarot-Technik bietet die DVD-Fernbedienung einen Aktionsradius von bis zu zehn Metern. Ein in den Receiver integrierter Controller-Port macht es möglich, einen Controller anzuschließen, ohne den Receiver der Fernbedienung zu entfernen. Durch die fluoreszierenden Tasten ist die Fernbedienung auch bei Dunkelheit einfach zu bedienen.

25x Madrics Cruiser Wheel (je € 25,-)

Das Cruiser Racing Wheel verbindet Präzision und eine umfangreiche Ausstattung. Die kompakte Pedaleinheit sorgt für komfortablen Fahrkomfort. Die auf der Rückseite angebrachten Schallhebel und die realistische Vibrationsfunktion bringen echtes F1-Feeling. Alle analogen Aktionstasten verfügen über 256 Empfindlichkeitsstufen. Gummierete Griffe sorgen für stundenlanges, ermüdungsfreies Spielen. Kompatibel zu allen PSX-/PSOne- und PS2-Rennspielen mit Lenkradunterstützung.



GEWINNSPIEL 5 JAHRE PLAYZONE

Bigben Interactive

- 1 3x **Galerians: Ash** (je € 60,-) 2 3x **Armored Core 3** (je € 50,-) 3 10x **PS2-Spiel Space Invaders: Invasion Day** (je € 15,-) 4 5x **Memory Card 16MB** (je € 20,-)
- 5 5x **Extension Cable** (je € 6,-) 6 5x **RGB/AV Cable** (je € 10,-) 7 5x **Multitap II** (je € 18,-) 8 5x **Soft Touch Pad** (je € 15,-) 9 5x **Walther P99** mit Virtual Pointer (je € 45,-)
- 10 5x **V-Stand** (je € 3,-) 11 5x **DVD-Leerhüllen (5er-Pack)** (je € 4,-) 12 5x **Action Replay Ltd. Edition** (je € 50,-) 13 3x **Speedster 3** (je € 70,-) 14 3x **Gameboard** (je € 70,-)

1 	2 	3 	4 	5
6 	7 	8 	9 	10
11 	12 	13 	14 	

JENSEITS DER GRENZEN WIRD DER



KUYA™

DARK
LINEAGE™



PlayStation 2



ATARI

WIND ZUR WAFFE



DEMNÄCHST AUF PLAYSTATION 2

Syphon Filter The Omega Strain

Wir haben bei **Gabe Logans Geheimagentur** angeheuert und das neue Syphon Filter schon mal angespielt!



FREIE HAND Im Charakter-Editor legen Sie das Aussehen Ihrer Spielfigur fest.



VORSICHT! Mit Feuer ist nicht zu spaßen (links), denn man gerät sehr leicht selbst in Brand (rechts).

Nach drei sehr guten, aber auch sehr ähnlichen Episoden für die PSOne steht Sonys Erfolgsserie *Syphon Filter* nun kurz vor dem längst überfälligen Sprung auf die PlayStation 2. Obwohl die Story an die der Vorgänger anschließt, hat man dem Spiel keine plumpe „4“ im Titel verpasst und auch in einem anderen Punkt hebt sich *The Omega Strain* von den bisherigen drei Teilen ab: Sie schlüpfen nicht mehr in die Rolle von Gabriel „Gabe“ Logan! Stattdessen erschaffen Sie zu Spielbeginn einen neuen Mitarbeiter für Gabes geheime Agentur IPCA (die genaue Bedeutung der Abkürzung ist noch nicht bekannt). In der uns vorliegenden, sehr frühen Fassung des Spiels sind die Optionen dabei zwar noch relativ spärlich, doch können Sie in einem kleinen

Rahmen Geschlecht, Hautfarbe, Frisur, Bartwuchs sowie Details wie Gesichtsform und Augenfarbe festlegen und somit Ihren Wunschagenten kreieren. Direkt danach haben Sie dann die Wahl zwischen dem normalen Offline-Spiel und der Online-Variante, wobei wir Letztere aus technischen Gründen leider noch nicht antesten konnten. Im folgenden Menü wählen Sie einen von 17 Aufträgen, von denen in der uns vorliegenden Version zwei schon komplett spielbar waren.

EIN NEUES VIRUS

Die Story von *The Omega Strain* beginnt damit, dass an vielen Orten der Welt scheinbar ohne erkennbaren Zusammenhang ein neues Virus auftaucht. Anfangs gibt es nur zwei Anhaltspunkte für Gabes Agentur auf der Suche nach den Hintermännern: eine tschetschenische Terroristen-

Gruppierung, die Moskau mit Massenvernichtungswaffen bedroht, und die aus den Vorgängern bekannte Mara Aramov, die vor kurzem aus einem Hochsicherheits-Gefängnis ausgebrochen ist. Terroristen und Massenvernichtungswaffen? Da wird Anhängern von George W. Bush ganz warm ums Herz! Da passen dann weitere US-Klischees wie die unmöglich coole Stimme von Gabe, die übertriebenen Akzente der Ausländer und pseudolockere Sprüche wie „Niemand ermordet eine Million Zivilisten, während ich Wache schiebe“ perfekt ins Bild. Spätestens wenn's dann in den ersten Levels gegen die bösen, französischen (!) Terroristen von der Quebec Liberation Front geht, weiß man als Teil des „Alten Europa“ allerdings nicht mehr, ob man lachen oder weinen soll. Vielleicht sollte man die Story des Spiels einfach nicht zu ernst



GUN-KATA? Auch im Nahkampf kommen vor allem Schusswaffen zum Einsatz.



While Manual Aiming, Press and Hold either L2 or R2 to Peek



GRUPPENEINSATZ So werden Aufträge im Online-Modus des Spiels aussehen.



PREISFRAGE Wie kommt man ohne Gewaltanwendung an den Code heran?



BEINSCHUSS Je nach Schutzkleidung der Gegner ist dies eine nützliche Taktik.



GANZ NAH DRAN
Die Gegner sind sehr detailliert ausmodelliert.

nehmen, selbst wenn keinerlei Selbstironie vonseiten der Entwickler erkennbar ist.

DISKRET TÖTEN

„Discrete Personnel Elimination“, kurz DPE, ist eines der Schlagwörter bei *The Omega Strain*. Schon im ersten Level wird deutlich, dass dies nicht bedeutet, dass Sie alles und jeden in Schussweite umlegen müssen, auch wenn es wirklich erstaunlich ist, wie viele Terroristen in Toronto herumlaufen – verstärkt wird dieser Eindruck dadurch, dass auch an den bereits besuchten Abschnitten der Levels immer wieder neue Gegner auftauchen. Allerdings laufen dort zum Beispiel auch Mitglieder einer kanadischen Gesundheits-Organisation herum, die man tunlichst verschonen und vor den Terroristen beschützen sollte – ansonsten gilt eines der zahlreichen Missionsziele als gescheitert! Diese können sich übrigens durchaus auch während Ihres

Einsatzes noch ändern. So müssen Sie zum Beispiel eine Gewebeprobe, die Sie bei einer Autopsie entnommen haben, mittels eines speziellen Gerätes scannen oder einen Terroristen-Führer ausschalten, der überraschend gesichtet wurde. Da die Levels nun teilweise dreimal so groß wie in den Vorgängern sind, ist das Mehr an Aufgaben pro Einsatz absolut sinnvoll. Generell ist der Umfang laut Sony höher als jener der drei Vorgänger zusammengenommen.

KOSTÜME UND KOPFSCHÜSSE

Auch in Sachen Aktionsmöglichkeiten hat sich einiges getan. So können Sie jetzt Ihren Agenten verkleiden oder Leichen durch die Gegend schleppen. Allzu komplexe Aufgaben sollten Sie aber trotzdem nicht erwarten, denn nach wie vor wird jede Aktion dieser Art nur über die Dreieck-Taste ausgeführt. Erinnerungen an *The Getaway*



VERKLEIDUNG Mit diesem Anzug fallen Sie im Quarantäne-Gebiet weniger auf.



ELEGANT Die geschmeidigen Animationen lassen jede Bewegung cool wirken.



werden wach angesichts der zahlreichen Türen, die Sie zum Beispiel gar nicht öffnen können – außer natürlich dann, wenn die Entwickler dies ausdrücklich vorgesehen haben. Bei *Syphon Filter* steht nach wie vor der Action- und nicht der Rätsel- oder Schleichaspekt im Vordergrund. Und auch da hat sich etwas getan: Besonders erwähnenswert ist das erweiterte Zielsystem, das es Ihnen ermöglicht, auf Knopfdruck einzelne Körperteile von Gegnern anzuvisieren – gegen Widersacher mit kugelsicheren Westen ist dies zum Beispiel auch bitter nötig! Da Sie aus Realismus-Gründen nur maximal vier Waffen samt Munition am Körper tragen können, ist genaues Zielen umso wichtiger.

GEWOHNT GUTES GAMEPLAY

In der Praxis spielt sich das neue *Syphon Filter* kaum anders als die bisherigen Teile, also ein wenig träge, aber

dafür sehr genau, was Fans wohl durchaus begrüßen dürften. Schließlich erstrahlt das Spiel durch die Hardware-Power der PS2 in ganz neuem Glanz: Die Levels sind ziemlich groß, ordentlich detailliert, mit vielen Gegnern gefüllt und mit gelungenen Effekten (etwa bei Flammen) verfeinert. Mit durchgehenden 30 Bildern pro Sekunde läuft die uns vorliegende Fassung anständig flüssig, das fertige Spiel wird zudem durch Progressive-Scan-Unterstützung auf entsprechenden Fernsehern ein gestochenes scharfes und vollkommen ruhiges Bild liefern. Auch die Soundeffekte sind wirklich knackig und die Musik von Mark Snow (*Akte X*) passt perfekt dazu. Erwähnenswert sind noch die zahlreichen Zwischensequenzen, in denen die Figuren zwar nicht direkt realistisch wirken, was aber durch stilvolle Schnitte und Bild-im-Bild-Spielereien ausgeglichen wird.

MEHR FÜRS GELD FÜR ONLINE-SPIELER

Zum Abschluss noch ein paar Worte zum Online-Modus: Hier wird es möglich sein, mit bis zu vier Mann die gleichen 17 Levels wie im Einzelspielermodus zu spielen. Die Aufgabenstellungen werden sich allerdings deutlich unterscheiden. In den zwei spielbaren Levels waren an etlichen Stellen Bereiche erkennbar, die erst durch die Zusammenarbeit mit Teamkollegen erreichbar sein werden. Zudem ist die Rede von etlichen Bonus-Missionen und verbesserten Waffen für fleißige Online-Spieler. Der Multiplayer-Modus soll offenbar eine reine Kooperations-Angelegenheit werden, von Kämpfen der menschlichen Spieler untereinander ist bisher nicht die Rede. Auch schade, dass außerhalb des Online-Modus keine Mehrspieler-Unterstützung geplant ist. Davon abgesehen macht *Syphon Filter – The Omega Strain* einen äußerst soliden

und vielversprechenden Eindruck. Auf die übrigen 15 Levels und den Online-Modus sind wir jedenfalls schon sehr gespannt! Laut Sony wird die deutsche Fassung übrigens komplett lokalisiert und wahrscheinlich ungeschnitten veröffentlicht.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU SYPHON FILTER 4	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Bend
Genre:	Action
Sprache:	Komplett deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	17 Levels
Internet: www.playstation.com	
Spieler	Termin
1 (online 2-4)	1. Quartal 2004
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Längst fälliges, vielversprechendes PS2-Debit der Serie. Auf den Online-Modus darf man gespannt sein.“	



EQUIPMENT MODIFY

Police Shotgun
E1-MAS
M-16k
(none)

BACK

SIDEARM

AUXILIARY

GRENADE

MELEE

EQUIP

RESET

TORONTO, CANADA:
WAREHOUSE DISTRICT

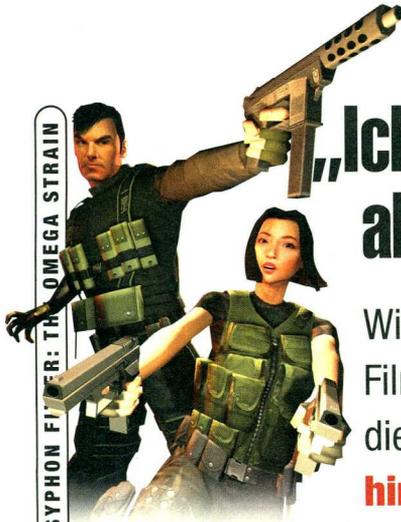
CURRENT
Police Shotgun

Fire Rate: 2
Damage: 20
Clip Size: 10
Capacity: 100

SELECTION
M-16k

Fire Rate: 12
Damage: 60
Clip Size: 30
Capacity: 450

WAS NEHMEN WIR? Vor jedem Einsatz wählen Sie Ihre Waffen aus.



„Ich habe immer Alec Baldwin als Gabe Logan gesehen.“

Wird es einen Syphon-Filter-Film geben? Endet die Story mit diesem Teil? **Der kreative Kopf hinter der Serie gibt Auskunft!**



O bwohl die vorliegende Version schon eine Menge Infos zum neuen *Syphon Filter* bietet, konnten wir uns die Chance nicht entgehen lassen, den Creative Director des Actiontitels, John Garvin, mit Fragen zu *The Omega Strain* und den Vorgängern zu löchern.

PLAYZONE: Können Sie uns ein Beispiel aus den ersten beiden Missionen geben, damit wir uns besser vorstellen können, wie die Multiplayer-Missionen ablaufen werden?

John Garvin: Na klar! Für jede Mission gibt es zwei zeitliche „Deadlines“, die man einhalten muss, eine für den Solo- und die andere für den Mehrspielerpart. Dabei ist die Zeitvorgabe für die Team-Mission bei weitem schwieriger einzuhalten. Alle vier Agenten müssen ihre Aufgaben perfekt ausführen. Nehmen wir als Beispiel die Mission Toronto1, bei der man möglichst schnell den Oberterroristen Proust ausschalten muss. Dazu müssen zwei Agenten über die „Buddy Climb“-Aktion ein Hindernis überwinden, den C4-Sprengstoff besorgen und damit das Tor zur U-Bahn-Station aufsprengen. Währenddessen müssen die anderen beiden Team-Mitglieder ebenfalls Ziele erfüllen, die für ein Gelingen der Mission unabdingbar sind. Wenn man sein Team also nicht teilt, dauert das alles viel zu lang und man kann die Zeitvorgabe nicht einhalten. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe von alternativen Lösungswegen und spezielle Gegenständen, die man nur erhält, wenn man als Team zusammenarbeitet. Obwohl man

das Spiel lösen kann, ohne auch nur eine einzige Zeitvorgabe zu schaffen, sind dennoch alle Medaillen, Bewertungen, Bonusmissionen und ein Großteil der über 100 verfügbaren Waffen an das Einhalten der Deadlines geknüpft.

PLAYZONE: In unserer Fassung ist der Editor noch ziemlich limitiert, es gibt nur wenige Möglichkeiten, den Spielercharakter den eigenen Vorstellungen anzupassen. Wird dieses Feature für das fertige Spiel noch weiter ausgebaut?

John Garvin: Wie schon gesagt, die frühe Fassung, die euch vorliegt, ist alles andere als fertig. Davon abgesehen wollen wir die Anpassungsmöglichkeiten zu Beginn des Spiels recht niedrig halten. Die neuen Rekruten für Gabes Organisation sollen zumindest anfangs noch einen frischen, militärischen Eindruck machen. Sobald sie im Laufe des Spiels in der Agentur aufsteigen, erhält man viel mehr Gestaltungsfreiheiten, was das Äußere der Agenten betrifft. Wir haben für das Spiel buchstäblich Tausende von Objekten entworfen: Frisuren, Haarfarben, Make-up, Kopfbedeckungen, Sonnenbrillen, Hemden, Jacken, Hosen, Schuhe, Tattoos und Rangaufnäher. Letztere sind natürlich an Missionsbewertungen und militärische Ränge gebunden, die man sich erst verdienen muss.

PLAYZONE: Wenn man sich die ersten drei Episoden von *Syphon Filter* betrachtet, erscheint die Hintergrundgeschichte recht komplex und vielleicht sogar ein wenig cha-

tisch. Hat sich die Story entwickelt oder war der gesamte Plot von vornherein so geplant?

John Garvin: Die Story war wirklich von Beginn an so geplant. In jedem Teil der Serie gibt es Videosequenzen, die Mara Aramov in Zusammenhang mit der Firma Phacom und gewissen Elementen des Geheimdienstes bringen. Gabe Logan hat von Anfang an versucht herauszufinden, wer hinter der großen Verschwörung steht: Phagan, Markinson, Hadden, Mara oder doch die Regierung? Immer wenn er glaubte, die Antwort gefunden zu haben, musste er feststellen, dass er bei weitem noch nicht zum Kern des Mysteriums vorgedrungen war. Die einzige Konstante ist die geheimnisvolle Mara Aramov. In *The Omega Strain* wird Gabe mithilfe des Spielers das Rätsel endlich lösen.

PLAYZONE: Die Story endet also mit *The Omega Strain*?

John Garvin: Wenn mit Story die Verschwörung gemeint ist, dann ist die Antwort „Ja“. Man findet heraus, wer den Syphon-Filter-Virus entwickelt hat und vor allem, warum. Da Gabe Logan aber jetzt der Boss einer einflussreichen Geheimdienstorganisation ist, wird er natürlich auch nach der Aufklärung der Verschwörung weiterarbeiten.

PLAYZONE: Wird es später im Spiel möglich sein, Gabe Logan selbst zu spielen, möglicherweise als Bonus-Charakter?

John Garvin: Es wird vier Einzelspieler-Bonuslevel geben, in denen man spezielle Charaktere spielt. Natürlich können wir jetzt

noch nicht verraten, wer das sein wird.

PLAYZONE: Warum wurde *Syphon Filter 3* für die PSOne und nicht schon für die PS2 entwickelt?

John Garvin: Zum einen war und ist die PSOne eine unglaubliche Plattform, die sich immer noch sehr gut verkauft. Zum anderen wollten wir unbedingt ein onlinefähiges PS2-Spiel mit einer nagelneuen Engine machen. Eine Sache, die damals weder zeitlich noch hardwaretechnisch machbar war. Also haben wir uns dafür entschieden, den dritten Teil der Serie noch auf der PSOne zu veröffentlichen und uns danach viel Zeit für die Entwicklung von *The Omega Strain* zu nehmen.

PLAYZONE: Gegen Ende letzten Jahres gab es Gerüchte über einen *Syphon Filter*-Film. Wie sieht es damit aus?

John Garvin: Wir wurden in den letzten paar Jahren des Öfteren von Filmfirmen wegen eines *Syphon Filter*-Films angesprochen. Wir warten aber bis jetzt auf die richtige Gelegenheit, um sicherzustellen, dass ein Kinofilm zu diesem Thema nicht nur unseren hohen Ansprüchen, sondern auch denen der Fans genügt.

PLAYZONE: Wenn Sie die Darsteller für einen solchen Film aussuchen dürften, auf wen würde Ihre Wahl fallen.

John Garvin: Ich habe immer Alec Baldwin als Gabe Logan und Lucy Liu als Lian gesehen.

Vielen Dank für das Interview!

Die coolsten Spiele für's Handy

SMS an

3 33 333*



Für Siemens Handys mit Farbdisplay
 Für Nokia Handys mit Farbdisplay
 Für Siemens Handys mit sw Display
 Für Nokia Handy mit sw Display

Ab € 0,99* pro Spiel!

Bermuda MEGA-SPIEL

Tauchen Sie hinab und sammeln Sie die kostbaren Schätze!

Splinter Cell PREMIUM

Sie sind Sam Fisher! Übernehmen Sie verdeckte Einsätze für die NSA!

Anno 1503 PREMIUM

Kämpfen Sie gegen Piraten und treiben Sie Handel. Strategie pur!

Rayman 3 PREMIUM

Das großartige Universum von Rayman 3 jetzt auf Ihrem Handy!

Kung Fu MEGA-SPIEL

Ausgeklügelte asiatische Kampfstrategie ist hier gefragt. Sie schlagen zu!

Worms PREMIUM

Führen Sie Ihr Aufgebot an Würmern erfolgreich in und durch die Schlacht.

Frunny on sunny island MEGA-SPIEL

Helfen Sie Frunny seinen Reisekoffer auf einem karibischen Eiland wiederzufinden.

Klitschko PREMIUM

Steigen Sie in den Ring, punkten Sie, wie es die Klitschkos tun!

Kart 2004 MEGA-SPIEL

Steuern Sie einen der beliebtesten Moorhuhn-Charaktere zum Ziel!

Egypt Quest MEGA-SPIEL

Ein faszinierendes 3D Abenteuer voller Rätsel und Gefahren.

MotoGP PREMIUM

Sie treten mit Ihrem Team beim Grand Prix gegen die besten Teams der Welt an.

Dragon Island MEGA-SPIEL

Sie übernehmen die Kontrolle über den "Axt-schwingenden" Helden.

Lotus Challenge PREMIUM

Gewinnen Sie die Rennen von New York, Paris und Tokio in Ihrem Lotus!

Highway Racer MEGA-SPIEL

140 PS und nur 2 Räder! Das ist Ihr Tool für die grosse Schlacht um den ersten Platz.

RTLSoccer PREMIUM

Erleben Sie die Fußball-Action live und werden Sie Weltmeister!

Crash'n Burn MEGA-SPIEL

Beherrschen Sie die Straßten! Stellen Sie sicher, daß nicht Ihr Auto brennt!

- Senden Sie eine SMS mit dem Bestellwort des gewünschten Spiels an 3 33 33*, z.B. für "Anno 1503" das Bestellwort PZAnno34 (Nokia 3410)
- Sofort erhalten Sie eine SMS (Dienstmitteilung/Browsemeldung) zum Download Ihres gewünschten Spiels.
- Diese über "Zeigen/Optionen" oder "Lesen" anwählen, Spiel herunterladen, speichern, fertig - Action!

Handymodell	Bermuda	Splinter Cell	Anno 1503	Rayman 3	Kung Fu	Worms	Frunny	Klitschko	Kart 2004	Egypt Quest	Moto GP	Dragon Island	Lotus	Highway Racer	RTL Soccer	Crash'n Burn
Siemens C55/M60/M150	PZBermuda55	PZSplinter55	PZAnno55		PZKungFu50				PZKart50							
Siemens S55/M55/S125/M50					PZKungFu55				PZKart55							
Nokia 3410	PZBermuda34	PZSplinter34	PZAnno34	PZRayman3	PZKungFu34	PZWorms3	PZFrummy3		PZKart34	PZEgypt34	PZMot3	PZDragon3	PZLotus3	PZHighwayR3	PZRTLSoc3	PZCrash3
Nokia 3510i, 8910i					PZKungFu3				PZKart3							
Nokia 7210, 7250, 6610, 5700, 5110, 6650	PZBermuda4	PZSplinter4	PZAnno4	PZRayman4	PZKungFu4	PZWorms4	PZFrummy4	PZKlitschko4	PZEgypt4	PZMot4	PZDragon4	PZLotus4	PZHighwayR4	PZCrash4		
Nokia 7650, 3650, 6600, N-Game	PZBermuda6	PZSplinter6	PZAnno6	PZRayman6	PZKungFu6	PZWorms6	PZFrummy6	PZKlitschko6	PZEgypt6	PZMot6	PZDragon6	PZLotus6	PZHighwayR6	PZCrash6		

* Mit der Bestellung eines Spiels erhalten Sie entweder insgesamt 5 Mega-Spiele jeden Monat im Mega-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 0,99 zzgl. 1 SMS pro Spiel) oder insgesamt 2 Premium-Spiele jeden Monat im Premium-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 2,50 zzgl. 1 SMS pro Spiel). Premium- und Mega-Spiele sind extra gekennzeichnet. Es fallen die gültigen WAP/GPRS-Verbindungspreise Ihres Mobilfunknetzbetreibers an. Sie können das Premium-Mega-Spiele-Paket jederzeit zum Monatsende kündigen. Wenn Ihr Monatsguthaben verbraucht ist, gelten folgende Preise: max. € 4,99 pro Spiel zzgl. 1 SMS. Der Abruf der Spiele kann sowohl über SMS, Internet (www.jamba.de) als auch WAP (wap.jamba.de) erfolgen. Es gelten die Nutzungsbedingungen der Jamba! AG, die auf www.jamba.de abrufbar und speicherbar sind.

Ratchet & Clank 2

Alles beim Alten und doch **alles neu** – die Neuauflage macht schon jetzt so viel Spaß wie der Vorgänger.

Kaum konnte *Jak II* Höchstwertungen abstauben, kündigt sich auch schon der Nachfolger des größten Konkurrenten an. Eine aktuelle Preview-Version zeigte aber nach ausgiebigem Anspielen, dass *Ratchet & Clank 2* einen anderen Weg geht als Naughty Dogs Game mit dem ungleichen Heldenduo. Während *Jak II* spielerisch und inhaltlich stark verändert wurde, fühlt man sich bei *Ratchet & Clank 2* sofort wieder heimisch. Die Steuerung, das Leveldesign, die Charaktere und allen voran natürlich die witzigen Dialoge kennt man bereits aus dem Vorgänger. Trotzdem gibt es eine Reihe an Neuerungen, die Fans sofort ins Herz schließen werden.

MEHR VON ALLEM

Ein herausragendes Merkmal des Vorgängers waren die vielen Waffen und Gimmicks. Insomniac hat sich nicht lum-

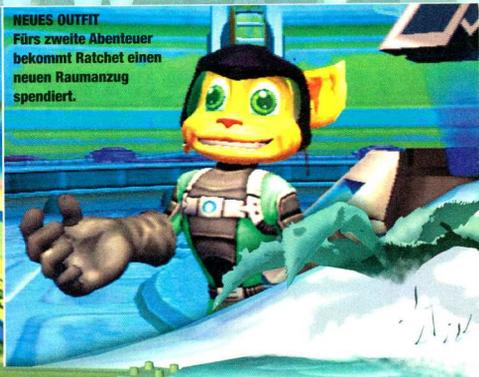
pen lassen und reichlich neue Schießsprügel ins Spiel eingebaut. Die Blitz-Kanone ähnelt einer Schrotflinte und der Chopper verschießt messerscharfe Scheiben, die den Gegner immer wieder mit Treffern malträtiert. Der Bombenhandschuh ist immer noch vorhanden, wird aber von den Mini-Nukes ziemlich in den Schatten gestellt. Von denen reicht ein einziges Projektil, um ganze Gruppen von Gegnern in ihre Einzelteile zu zerlegen und massig Schrauben und Muttern einzusammeln. Die sind nämlich nach wie vor das Zahlungsmittel im *Ratchet & Clank*-Universum. Neue Waffen gibt es immer noch nicht umsonst. Glücklicherweise darf Ratchet an pfeilschnellen Hoverboard-Rennen und Gladiatorenkämpfen teilnehmen, um sich etwas dazuzuverdienen. In der Arena fällt dann auch eine weitere Neuerung auf. Vorbei sind die Zei-

2FAST4U Die Hovercraft-Rennen sind erstaunlich rasant!



NEUES OUTFIT

Fürs zweite Abenteuer bekommt Ratchet einen neuen Raumanzug spendiert.





DICKER BRUMMER In der Arena darf man sich durch den Kampf gegen diesen Koloss etwas dazuverdienen.



PUMPGUN Mit der Blitz-Kanone sind auch mehrere Gegner auf einmal kein Problem.

ten, in denen die Gegner einzeln oder nur in kleinen Gruppen vorstießen. Nicht selten stellen sich dem tapferen Lombax und seinem metallenen Freund ganze Heerscharen in den Weg. Doch nicht nur Ratchet hat dazugelernt, auch Clank darf in seinen Abschnitten neue spielerische Freiheit

genießen. Fast schon erinnern seine Passagen an das gute alte *Lemmings*. Zu den süßen kleinen Roboterhelfern des ersten Teils gesellen sich diesmal nämlich auch noch Brückenbauer und besonders kräftige Helfer, die Hindernisse anheben können, welche den Weg versperren.

RPG LIGHT

Einschneidendere Veränderungen wurden an den Charakteren und deren Entwicklung vorgenommen. So steigert sich Ratchets Lebenskraft im Laufe des Spiels ganz automatisch. Je mehr Gegner geplättet werden, desto stärker wird Ratchet. Das gilt auch für die Waffen: Wer

eine Waffe besonders häufig benutzt, darf früher oder später ein automatisches Upgrade beobachten. Alternativ kann man diesen Vorgang übrigens auch beim lokalen Schwarzmarkthändler seines Vertrauens gegen Bares beschleunigen.

MAIK BÜTEFÜR



FETTE WEITSICHT Wie schon im Vorgänger sind die Levels allesamt riesig.

VORSCHAU RATCHET & CLANK 2

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Stereo
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.playstation.de

Spieler	Termin
1	19. November

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Detailverliebte Fortsetzung mit neuen Ideen. Fans des Vorgängers dürfen sich schon mal die Hände reiben.“

Inhaber : - Borries Zimmer - Kornharperenstr. 217 - 44791 Bochum - Tel.: 0234 / 9503390



WWW.SIDGAMES.DE

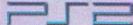


Ihr Game - Versand in Bochum

Madden 2004	50,99 €
Freedom Fighters	50,99 €
Colin McRae Rally 04	53,99 €
Gladiator	52,99 €
Gladiator (engl./USK18)	52,99 €

Preishammer
Fifa 2004 49,99 €
Soul Calibur 2 49,99 €
Tiger Woods 2004 49,99 €

NHL 2004	52,99 €
Int. Superstar Soccer 3	52,99 €
NBA 2004 (ab 7.11.03)	50,99 €
Everquest Online	53,99 €
Eye Toy Bundle	55,99 €



Weitere Angebote im Online-Shop / Lieferzeit: 24 Stunden



24 Stunden online bestellen / USK 18 Titel nach Vorlage des Personalausweises / Versandkosten 2,50 €



**PC
CD**



PlayStation 2



Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

Champions of Realms of EverQuest



Kein anderes MMORPG hat eine derart große Fangemeinde wie das von Sony entwickelte *EverQuest*, das in Deutschland bislang PC-Spielern vorbehalten war. In Kürze wird in Deutschland nun auch der mit Spannung erwartete PS2-Ableger erscheinen. Wie gut es den Entwicklern gelungen ist, die umfangreiche Steuerung auf den Controller zu portieren,

AUFTRAG ERLEDIGT Der siegreiche Held holt seine verdiente Belohnung ab.



It back. With you by our side, I think the hope for winning this war.

Norrath

Die Dark-Alliance-Macher peppen das **EverQuest-Universum** auf.



UNVERMEIDLICH
Kein Action-RPG
kommt ohne
widerliche
Spinntiere aus.



**ÜBERFALL AM
CHECKPOINT** Die
Feinde rücken in
großer Zahl an.



**REDESLIGE
MUMIE** NPCs
verteilen Auf-
träge und geben
nützliche Hinweise.

now why you have come. You seek the Horn of...
ich lies here in the pit. Oh, yes, the horn is
waiting to be found.



KNIETIEF Das
Wasser sieht so
gut aus wie bei
Dark Alliance.

VORSCHAU CHAMPIONS OF NORRATH - REALMS OF EVERQUEST

werden wir in der nächsten PLAYZONE klären. Neben dem ersten reinen Online-RPG für die PS2 haben die EQ-Macher aber auch noch ein zweites, mindestens ebenso heißes Eisen im Feuer. Die Rede ist natürlich vom Action-RPG *Champions of Norrath*. Für dessen Entwicklung wurde kurzerhand Entwickler Snowblind Studios verpflichtet, der schon mit *Baldur's Gate: Dark Alliance* bewiesen hat, dass man aus der PS2 technisch enorm viel herausholen kann.

UNVERÄNDERTES SPIELPRINZIP

Wer jetzt erwartet, dass die Leute von Snowblind mit ihrem zweiten PS2-Spiel komplett neue Wege beschreiten, der hat sich gewaltig getäuscht. Gemäß dem Motto „Never change a working system“ hat sich am bewährten Gameplay des Hack&Slay-Rollenspiels nicht allzu viel geändert. Wie bei *Dark Alliance* kämpft man sich als Held durch fünf Kapitel mit umfangreichen Levels und erledigt allerlei Gegnerarten

durch wildes Drücken auf den Aktionsknopf. Wie das im Einzelnen aussieht, hängt davon ab, welche Charakterklasse man wählt. Ein magischer Charakter kann beispielsweise keine schwere Rüstung tragen und hat daher im Nahkampf gegen mehrere Feinde ziemlich schnell das Nachsehen.

Dafür kann er hervorragend Feinde aus dem Hintergrund mit Feuerbällen rösten. *Champions of Norrath* bietet insgesamt fünf EQ-typische Charakterklassen, die es jeweils in männlicher und in weiblicher Ausführung gibt: Barbarenkrieger, Hochelfenkleriker, Eruditenzauberer.



Anzeige



**DÄMONISCH GUTER
ZÜNGLER** Gleich
ist das viel zu
lange Teil Geschichte!

LuLu (DEBUG STARTUP)		Level 1 Wood Elf Ranger	
Experience	7000	0%	🔥
Next Level	1000		
Health	92/92	0%	❄️
Mana	38/38		
Armor	257	0%	☠️
Attack	11	0%	🐛
Damage	8-14		
Strength	23	0%	🌀



ÜBERSICHTLICH
Der Charakterbil-
dschirm liefert alle
relevanten Infos.



berer, elfischer Waldläufer und dunklelfischer Schattenkrieger. Jede Spielfigur verfügt über 13 verschiedene Fertigkeiten und Zaubersprüche, die bis auf Level 20 aufgebessert werden können, und vier Charakterwerte. Die erforderlichen Punkte hierfür erhält man automatisch, wenn der eigene Charakter eine höhere Stufe erreicht. Erfahrungspunkte gibt es natürlich wie gewohnt für das Töten von Monstern und das Erfüllen der Hauptaufgaben und der optionalen, nicht linearen Nebenaufgaben. Die Levelobergrenze bei CON ist 50. Um diese zu erreichen, ist es jedoch auf jeden Fall erforderlich, das Spiel auf allen drei Schwierigkeitsgraden durchzuspielen. Um die höheren Spielstufen überhaupt anwählen zu können, muss man aber einen gewissen Grundlevel erreicht haben.

KAUFRAUSCH IM FANTASYLAND

Ebenso wichtig wie das Aufleveln der eigenen Spielfigur ist die Ausrüstung des Helden. Langfristig ist es nämlich nicht möglich, mit einem

alten Lederwams und einem rostigen Kurzschwert gegen immer stärker werdende Monster zu bestehen. Der einfachste Weg, sich besseres Equipment zu verschaffen, ist, dieses getöteten Feinden abzunehmen. Meist findet man so einfache Waffen, Standardrüstungen und verschiedene Tränke, die Magie oder Gesundheit wiederherstellen. Wer auf der Suche nach etwas Besonderem ist, der muss sich schon mit den zahlreichen End- und Zwischengegnern darum balgen oder die einschlägigen Händler abklappern. Es ist auf jeden Fall sinnvoll, jeden gefundenen Gegenstand mitgehen zu lassen. Falls man ihn nicht tragen kann, dann bringt er wenigstens ein wenig Geld in die ständig leere Abenteurerkasse. Verschiedene Modifikatoren wie Erhöhung der Trefferwahrscheinlichkeit oder zusätzlicher Feuerschaden sorgen dafür, dass es im fertigen Spiel mehrere tausend Gegenstände geben wird. Tragen kann jeder Charakter fünf verschiedene Rüstungsteile, ein oder zwei Waffen, einen Schild und drei Schmuckstücke.

VIER (ONLINE-)FREUNDE SOLLT IHR SEIN

Der wohl größte Unterschied zum Konkurrententitel aus dem gleichen Hause wird im Mehrspielermodus liegen. Während man bei Dark Alliance die Dungeons nur zu zweit säubern durfte, ist es bei CON möglich, per Multiplay zu viert an einer Konsole zu spielen. Noch interessanter ist es natürlich, den Titel online mit bis zu drei Freunden zu meistern. Wer will, darf sogar seinen Einzelspielercharakter beim Network Gaming verwenden. Das Ganze funktioniert natürlich auch andersherum. Die so-wieso schon sehr lange Spieldauer erhöht sich dank dieser Extramotivation locker auf über 100 Stunden. So lange wird man schon brauchen, bis man einen perfekten Level-50-Charakter mit der bestmöglichen Ausrüstung sein Eigen nennen kann. Glücklicherweise plant Publisher Ubisoft, für den Online-Service keine besonderen Gebühren zu erheben. Leider war es in der uns vorliegenden Version, die gerade mal einen fertigen

Level enthielt, noch nicht möglich, das Online-Feature auszuprobieren. Wir erwarten jedoch in Kürze eine Version, mit der dies möglich sein wird. Daher ist es auch jetzt noch ein bisschen zu früh, um sich ein endgültiges Urteil über die Grafik des Titels zu bilden, der spielbar Level machte jedoch einen erstklassigen Eindruck und definitiv Lust auf mehr.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU CHAMP. OF NORRATH

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Snowblind Studios
Genre:	Action-Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	50 Levels
Internet:	www.ubisoft.de

Spiele 1-4, online	Termin Februar 2004
-----------------------	------------------------

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Action-RPG mit super Lizenz und sichtlich machendem Gameplay – was kann da noch schief gehen?“





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

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

Ebenfalls erhältlich:



Der Berg ruft unter
easportsbig.de



PlayStation 2



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

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAYSTATION LEXIKON

IN DER ENTWICKLUNG

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

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



Kommt's doch nicht über Acclaim, wie letzten Monat angekündigt? Derzeit ist wieder unsicher, über wen und wann der *Dark Alliance*-Nachfolger erscheint.

Hersteller: **Interplay**
Termin: **Dezember**
Genre: **Rollenspiel**

BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE ...



Statt der simplen „3“ im Titel trägt das neue *Baphomet's Fluch* nun den wohlklingenden Untertitel *Der schlafende Drache*. Den Test gibt's in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller: **THQ**
Termin: **10. Oktober**
Genre: **Adventure**

BEYOND GOOD & EVIL



Rayman-Schöpfer Michel Ancel hat von Jump & Runs genug und mit *Beyond Good & Evil* ein tolles Action-Adventure mit Filmlair in der Mache. Ein sicherer Hit!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **13. November**
Genre: **Action-Adventure**

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR ...



Die Rückkehr des Königs lautet der Titel des dritten *Herr der Ringe*-Films. Das dazugehörige Spiel wird sogar eine ganze Weile vor dem Filmstart im Laden stehen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **14. November**
Genre: **Action**

DRIVER 3



Nach dem technisch enttäuschenden *Driver 2* will Reflections mit dem dritten Teil den Ruf der Serie wieder ordentlich aufpolieren. Sollte man die vielen ehrgeizigen Pläne für das Spiel in die Tat umsetzen können, wird der Titel ein echter Kracher! Atari hat den Entwicklern mehr Zeit als bis zum alten Termin Ende 2003 gegeben.

Hersteller: **Atari**
Termin: **Ende März 2004**
Genre: **Rennspiel/Action**

FIFA FOOTBALL 2004



Das mit Spannung erwartete neue *FIFA* ist der nächste große Schritt im Umdenken der Electronic-Arts-Entwickler, das mit der 2003er-Ausgabe begonnen hat.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **24. Oktober**
Genre: **Fußball**

FINAL FANTASY X-2



Lange genug hat's ja gedauert, nun ist *Final Fantasy X-2* endlich auch für Europa offiziell angekündigt. Zusammen mit Electronic Arts veröffentlicht man das Spiel im Frühjahr!

Hersteller: **Square Enix/Electronic Arts**
Termin: **Frühjahr 2004**
Genre: **Rollenspiel**

GHOSTHUNTER



Die *Primal*-Macher arbeiten derzeit unter Hochdruck an ihrem neuesten Werk *Ghosthunter*. Noch hat uns keine Vorabversion erreicht – ob's mit dem November-Termin klappt?

Hersteller: **Sony**
Termin: **5. November**
Genre: **Action-Adventure**

GRAN TURISMO 4



Bis vor kurzem hoffte man bei Sony noch auf eine Veröffentlichung in diesem Jahr, doch mittlerweile ist es offiziell: Selbst in Japan kommt *Gran Turismo 4* erst 2004 raus!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Frühjahr 2004**
Genre: **Rennspiel**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Ego-Shooter war gestern, mittlerweile ist bei 007 Action aus der Verfolger-Perspektive angesagt. Jede Menge Nahkampf-Manöver, neue Gadgets und natürlich diverse Fahrzeuge machen *Alles oder Nichts* zum bisher vielseitigsten Videospieler-Bond. Einziger Wermutstropfen: Das Spiel kommt nun doch erst im Frühjahr!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Frühjahr 2004**
Genre: **Action**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Auf der PLAYZONE-DVD finden Sie einen Bericht zur aktuellsten Version des neuen Vampir-Abenteuers mit den beiden Erzfeinden Raziel und Kain.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **4. Quartal 2003**
Genre: **Action-Adventure**

MANHUNT



Ganz so bald wie bisher angekündigt wird *Manhunt* nun doch nicht erscheinen – hätte uns aber auch gewundert, nachdem es noch nicht einmal eine Preview-Version gab!

Hersteller: **Rockstar Games/Take 2**
Termin: **Ende November**
Genre: **Action-Adventure**

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Wer den Vorgänger *Medal of Honor: Frontline* noch nicht gespielt hat, der sollte jetzt zum Platinum-Preis zuschlagen, bevor das noch bessere *Rising Sun* erscheint!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **28. November**
Genre: **Ego-Shooter**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



So kennt man Konami: Mit frühzeitig veröffentlichten Trailern und Screenshots werden die Spieler auf einen Titel heiß gemacht, der noch lange Zeit auf sich warten lässt.

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

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Das neue *Need for Speed* macht selbst einem *Gran Turismo* optisch Konkurrenz. Aber ob die Entwickler wie versprochen diesmal 60 Bilder pro Sekunde hinkriegen?

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **21. November**
Genre: **Rennspiel**

ONIMUSHA 3



In Japan soll das dritte *Onimusha* im März kommenden Jahres veröffentlicht werden, bei uns ist mit einem Release frühestens im Sommer zu rechnen.

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

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Es tut einem in der Seele weh: Da arbeitet Ubisoft an einem absoluten Top-Titel wie dem neuen *Prince of Persia*, doch das Interesse der Spieler hält sich in Grenzen.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **20. November**
Genre: **Action**

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Konami feilt bis zum letzten Moment weiter am neuen *Pro Evolution Soccer*. Die neueste Vorabversion wurde nochmal deutlich überarbeitet und ist hervorragend!

Hersteller: **Konami**
Termin: **17. Oktober**
Genre: **Fußball**

RATCHET & CLANK 2



Mit *Jak II: Renegade* hat Sony letzten Monat eine absolute Traumwertung abgesahnt. Ob das neue *Ratchet & Clank* da noch einen draufsetzen kann?

Hersteller: **Sony**
Termin: **19. November**
Genre: **Jump & Run/Action**

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Unser aktuelles Titelthema ist sowohl im Vorschau-Teil des Heftes als auch auf der DVD mit größeren Berichten vertreten. Fans blättern gleich zur Seite 24!

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2004**
Genre: **Action**

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Ist Tony Hawk auch im neuen *Underground* noch ganz der Alte oder machen die zusätzlichen Elemente daraus ein ganz anderes Spiel? Unser Vorschau-Bericht verrät es!

Hersteller: **Activision**
Termin: **13. November**
Genre: **Skateboarding**

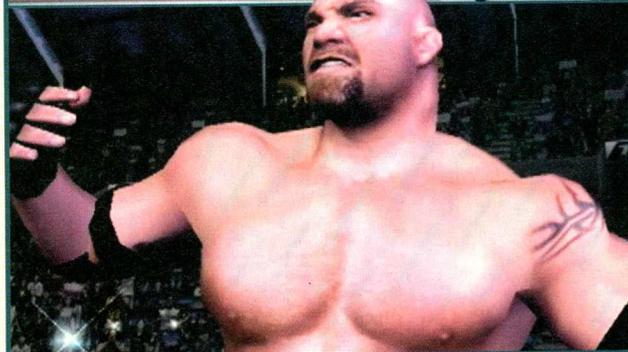
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Sollte Activision nicht noch mal den Termin verschieben, können Sie in der nächsten PLAYZONE mit einem Test des mit Spannung erwarteten *True Crime* rechnen.

Hersteller: **Activision**
Termin: **6. November**
Genre: **Action**

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN



Nach dem ohnehin schon sehr starken *Smackdown!*-Auftritt im letzten Jahr dürfte THO mit *Here Comes The Pain* die Messlatte für Wrestlingspiele noch ein ganzes Stück höher legen. Die wenigen Macken des Vorgängers werden ausgemerzt und die Grafik nochmals verbessert.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte November**
Genre: **Wrestling**

WRC 3



Mit *Colin McRae Rally 04* hat Codemasters sich eindrucksvoll zurückgemeldet und den Rallye-Thron eingenommen. Ob Sonys *WRC*-Spiel da noch einen draufsetzen kann?

Hersteller: **Sony**
Termin: **12. November**
Genre: **Rennspiel**

TERMINE

WAS KOMMT WANN?

Hier finden Sie aktuelle Erscheinungsdaten für den deutschen Markt. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch trotz sorgfältigster Recherche keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

ZULETZT ERSCHEINEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	26. Sept.
Amplitude	Musikspiel	24. Sept.
Autobahnraser World Challenge	Rennspiel	17. Sept.
Chaos Legion	Action-Adventure	5. Sept.
Colin McRae Rally 04	Rennspiel	26. Sept.
Conflict Desert Storm II	Action	26. Sept.

Dark Chronicle	Action-RPG	10. Sept.
Disneys Extreme Skate Adventure	Trendsport	4. Sept.
Freedom Fighters	Action	26. Sept.
Freestyle Metal X	Rennspiel	19. Sept.
Indiana Jones und die Legende der ...	Action-Adventure	12. Sept.
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	26. Sept.
Madden NFL 2004	Football	12. Sept.
Reel Fishing III	Angel-Simulation	04. Sept.
Soul Calibur II	Beat'em Up	26. Sept.

Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em Up	26. Sept.
Shakedown 2: Rides gone wild	Rennspiel	Mitte Sept.
The King of Route 66	Rennspiel	4. Sept.
The Great Escape – Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2004	Golf	26. Sept.
Warhammer 40.000 Fire Warrior	Ego-Shooter	26. Sept.
Yu-Gi-Oh! (englische Version)	Strategie/Rollenspiel	26. Sept.
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	26. Sept.

OKTOBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Baphomets Fluch: Der schlafende ...	Adventure	10. Okt.
Bombberman Kart	Rennspiel	Okt.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	24. Okt.
Celebrity Deathmatch	Beat'em Up	31. Okt.
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	10. Okt.
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	29. Okt.
Dancing Stage Fever	Musikspiel	Ende Okt.
Dog's Life	Genre-Mix	22. Okt.
Dragon's Lair 3D: Special Edition	Action	Mitte Okt.
ESPN NFL Football	Football	30. Okt.
ESPN NHL Hockey	Eishockey	30. Okt.
FIFA Football 2004	Fußball	24. Okt.
Freaky Flyers	Rennspiel	10. Okt.
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump & Run	Anfang Okt.
Gladiator – Sword of Vengeance	Action-Adventure	31. Okt.
Hunter The Reckoning: Wayward	Action	17. Okt.
Jak II: Renegade	Jump & Run/Action	15. Okt.
Judge Dredd	Action	17. Okt.
Lego Bionicle The Game	Action-Adventure	24. Okt.
My Street	Genre-Mix	29. Okt.
NBA Jam 2004	Basketball	24. Okt.
NHL 2004	Eishockey	2. Okt.
NHL Hitz Pro	Eishockey	Okt.
Pro Evolution Soccer 3	Fußball	17. Okt.
Racing Simulation 3	Rennspiel	9. Okt.
Risiko: Global Domination	Strategie	30. Okt.
Roadkill	Car-Combat-Action	Okt.
Rolling	Trendsport	24. Okt.
Smash Cars	Rennspiel	10. Okt.
SSX 3	Rennspiel	31. Okt.
The Italian Job	Rennspiel	30. Okt.
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	29. Okt.
Unlimited Saga	Rollenspiel	30. Okt.
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	3. Okt.
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Action-Adventure	17. Okt.
Whiteout	Rennspiel	Okt.
Worms 3D	Strategie/Action	30. Okt.
XGRA	Rennspiel	03. Okt.

Gladius	Action/Rollenspiel	21. Nov.
Gregory Horror Show	Action-Adventure	21. Nov.
Hardwars Online Arena	Sony	5. Nov.
Harry Potter Quiddich-Weltmeisterschaft	Sport/Action-Adventure	7. Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Mitte Nov.
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	20. Nov.
Looney Tunes Back In Action	Geschicklichkeit	21. Nov.
Manhunt	Action	Ende Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	28. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	21. Nov.
NBA Live 2004	Basketball	7. Nov.
Need for Speed Underground	Rennspiel	21. Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	20. Nov.
Ratchet & Clank 2	Jump & Run/Action	19. Nov.
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	14. Nov.
Robocop	Action	20. Nov.
RPM Tuning	Rennspiel	12. Nov.
Scrabble Interactive	Denkspiel	6. Nov.
Secret Weapons over Normandy	Action	20. Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Action	7. Nov.
Tiger & Dragon	Action-Adventure	20. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	13. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	6. Nov.
WRC 3	Rennspiel	12. Nov.
WWE SmackDown! Here Comes The Pain	Wrestling	Mitte Nov.
XIII	Ego-Shooter	20. Nov.

Cy Girls	Action	Februar
Deadly Skies	Action	Februar
Dororo	Action-Adventure	2004
Driver 3	Rennspiel	2004
ESPionage	Action-Adventure	1. Quartal 2004
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Frühjahr 2004
Firefighter F.D. 18	Action	2004
Frogger's Adventures: The Rescue	Jump & Run	Februar
Ghostmaster	Strategie	2004
Gran Turismo 4	Rennspiel	Frühjahr 2004
Iron Storm	Action	26. Juni
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Frühjahr 2004
Mafia	Action	Januar
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run/Action	1. Quartal 2004
McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Mega Man X7	Jump & Run/Action	1. Quartal 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
MX Unleashed	Rennspiel	Mitte Januar
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat'em Up	2004
Pilot Down	Action-Adventure	2004
Pitfall Harry	Jump & Run	1. Quartal 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2004
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2. Quartal 2004
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	2004
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	Mitte Februar
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um ...	Geschicklichkeit	Mitte Februar
Spy Hunter 2	Action	1. Quartal 2004
StarCraft: Ghost	Action	2004
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	1. Quartal 2004
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte März 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat'em Up	1. Quartal 2004
The Fast & The Furious	Rennspiel	2004
The Red Star	Nicht bekannt	2004
The Suffering	Action-Adventure	1. Quartal 2004
This Is Football (TIF) 2004	Fußball	1. Quartal 2004
Wrath Unleashed	Strategie/Action	Februar

DEZEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	5. Dez.
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	4. Quartal 2003
Backyard Wrestling: Don't Try This At Home	Wrestling	4. Quartal 2003
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Dez.
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Dez.
Die Sims brechen aus	Simulation	19. Dez.
Fallout – Brotherhood of Steel	Action-RPG	Dez.
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	5. Dez.
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	5. Dez.
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	5. Dez.
Mission Impossible – Operation Summit	Action-Adventure	4. Dezember
Rogue Ops	Action	Dez.
Sonic Heroes	Jump & Run	4. Dez.
SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	5. Dez.
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ego-Shooter	4. Dez.
Whiplash	Jump & Run/Action	4. Quartal 2003

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	2004
Akte X: Resist or Serve	Adventure	2004
Altered Beast	Action	2004
Aquanox 2: Revelation	Action	1. Quartal 2004
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Januar 2004
Castlevania	Action	Januar
Catan	Strategie	2004
Champions of Norath: Reins of Everquest	Online-Rollenspiel	Februar

OHNE TERMIN

NOVEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Asterix & Obelix XXL	Action	20. Nov.
Barbarian	Beat'em Up	Nov.
Batman: Rise of Sin Zu	Action-Adventure	13. Nov.
Battlestar Galactica	Action	28. Nov.
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	13. Nov.
Bloody Roar 4	Beat'em Up	Nov.
Bombastic	Geschicklichkeit	14. Nov.
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	14. Nov.
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	5. Nov.
Dragon Ball Z: Budokai 2	Beat'em Up	13. Nov.
ESPN NBA Basketball	Basketball	27. Nov.
EverQuest Online Adventures	Online-Rollenspiel	Nov.
EyeToy: Groove	Geschicklichkeit/Musikspiel	Nov.
Findet Nemo	Geschicklichkeit	14. Nov.
Ghosthunter	Action-Adventure	5. Nov.

2004

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	2004
Akte X: Resist or Serve	Adventure	2004
Altered Beast	Action	2004
Aquanox 2: Revelation	Action	1. Quartal 2004
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Januar 2004
Castlevania	Action	Januar
Catan	Strategie	2004
Champions of Norath: Reins of Everquest	Online-Rollenspiel	Februar

TITEL	GENRE	TERMIN
Braitz Party Night	Adventure	Nicht bekannt
Gradius V	Shoot'em Up	Nicht bekannt
Ice Nise	Ego-Shooter	Nicht bekannt
Karaoke Stage	Musikspiel	Nicht bekannt
VectorMan	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Bloody Roar 3	Beat'em Up	Oktober
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	12. Sept.
Dragon Ball Z: Budokai	Beat'em Up	11. Sept.
FIFA Football 2003	Fußball	12. Sept.
GTA III + GTA Vice City (dt.)	Action	24. Okt.
Hitman 2: Silent Assassin	Action	10. Okt.
James Bond 007: NightFire	Action	12. Sept.
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	12. Sept.
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Action-Adventure	19. Sept.
Pro Evolution Soccer 2	Fußball	12. Sept.
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump & Run	17. Okt.
The Getaway	Action	17. Sept.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Trendsport	18. Sept.

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

REFERENZENZEN

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Jak II: Renegade	Sony	91%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	91%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak II: Renegade	Sony	91%
Aktuelle Warnung:		
Frank Herbert's DUNE	Cryo	34%
Budget-Empfehlung:		
Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%



DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Warnung:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Budget-Empfehlung:		
-		

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Avalon	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Summoner 2	THQ	84%
Kingdom Hearts	Square	83%
Grandia II	Ubisoft	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Dark Chronicle	Sony	87%
Aktuelle Warnung:		
King's Field IV	Metro3D	42%
Budget-Empfehlung:		
Kingdom Hearts	Square	83%

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Splashdown 2: Rides Gone Wild	Atari	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Aktuelle Warnung:		
Autobahn Raser – World Challenge	Davilex	54%
Budget-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%



Der neue Nachfolger von Ataris Rennspektakel ist ein Hit!

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
GTA Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	87%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
Freedom Fighters	Electronic Arts	85%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat – Distant Thunder	Namco	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Conflict Desert Storm II	SCI	84%
Aktuelle Warnung:		
The Scorpion King	Universal Interactive	48%
Budget-Empfehlung:		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%



Action-Fans werden derzeit gut bedient: Ob das brandneue *Conflict Desert Storm II* oder die günstige Platinum-Fassung von *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* – hier lohnt sich der Kauf!

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
Red Faction II	THQ	88%
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ	87%
Half-Life (dt.)	Wvendi Universal	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ	87%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Budget-Empfehlung:		
Medal of Honor: Frontline	EA	89%

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Fire Warrior ist ein technisch hochwertiger Ego-Shooter, den sich jeder Genre-Fan mal anschauen sollte.



BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Guilty Gear X2	Sammy/Sygen Interactive	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Namco	87%
Aktuelle Warnung:		
3 Engel für Charlie: Volle Power	Ubisoft	20%
Budget-Empfehlung:		
Tekken 4	Namco	87%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83%
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling II	Acclaim	59%
Budget-Empfehlung:		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%

SPORT: FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2003	EA	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Aktuelle Warnung:		
Pro Beach Soccer	Wanadoo	59%
Budget-Empfehlung:		
FIFA Football 2003	EA	84%

In der letzten Ausgabe ist es aufgrund der kurzfristigen Ankündigung untergegangen: Pro Evolution Soccer 2 gibt's jetzt als Platinum-Fassung!

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Amplitude	Sony	86%
Frequency	Sony	85%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Amplitude	Sony	86%
Aktuelle Warnung:		
Budget-Empfehlung:		

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aliens vs. Predator: Extinction	Fox Interactive	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Aliens vs. Predator: Extinction	Fox Interactive	75%
Aktuelle Warnung:		
Metropolismania	Ubisoft	34%
Budget-Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Aktuelle Warnung:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-Empfehlung:		



Seit Jahren überzeugt die Tiger-Woods-Serie durch hohe Qualität.

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2004	EA	92%
NFL 2K3	Sega	89%
NHL 2003	EA	88%
NBA 2K3	Sega	83%
NHL HitZ	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	EA	92%
Aktuelle Warnung:		
Budget-Empfehlung:		

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
Time Crisis 3	Namco	84%
Aktuelle Warnung:		
Ninja Assault	Namco	54%
Budget-Empfehlung:		



Namcos Shooter ist der neue Genre-König!

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freekstyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	86%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Aktuelle Warnung:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%

Pro Evolution Soccer 2





Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD. Weist the planet playzone.



Das unabhängige Xbox-Magazin. Ein Lexikon für Xbox-Fans!



Das Magazin für Action-Gamer. Krass Korrekt konkret

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das meistgekaufte Nintendo-Magazin. Entier N-ZONE.

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	2	GTA: Vice City (dt.)	PS2 91%	8
2	1	Final Fantasy X	PS2 89%	15
3	3	Medal of Honor: Frontline	PS2 89%	16
4	12	Tomb Raider: Angel of Darkness	PS2 80%	2
5	14	Metal Gear Solid 2	PS2 91%	19
6	WE	FIFA Football 2003	PS2 84%	9
7	11	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2 91%	7
8	WE	Pro Evolution Soccer 2	PS2 92%	2
9	WE	Enter the Matrix	PS2 71%	2
10	5	Silent Hill 3	PS2 90%	4
11	4	Gran Turismo 3	PS2 93%	21
12	6	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2 88%	11
13	NEU	Summer Heat Beach Volleyball	PS2 85%	1
14	WE	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2 86%	6
15	WE	Ratchet & Clank	PS2 90%	4

Die Vorfreude auf die zwei besten Spiele der virtuellen Fußball-Saison ist auch aus den Leser-Charts ersichtlich. Spieler, die es gar nicht mehr erwarten können, packen jetzt nämlich wieder die Perlen *FIFA* und *Pro Evolution Soccer* aus. Die Dauerbrenner *GTA: Vice City (dt.)* und *Final Fantasy X* vermögen aber selbst diese beliebten Titel nicht von den Spitzenpositionen zu vertreiben. Mal sehen, ob *FIFA 2004* und *PES 3* das ändern, sobald sie in den Händlerregalen stehen ...

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1	NEU	Dark Chronicle 87%	1
2	NEU	1 Medal of Honor: Frontline (Platinum) 89%	1
3	5	GTA: Vice City (dt.) 91%	5
4	NEU	1 Kingdom Hearts (Platinum) 83%	1
5	2	Tomb Raider: Angel of Darkness 80%	4
6	NEU	1 Chaos Legion 74%	1
7	4	Tekken 4 (Platinum) 87%	3
8	NEU	1 FIFA Football 2003 (Platinum) 84%	1
9	10	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum) 93%	16
10	16	Final Fantasy X (Platinum) 89%	6
11	7	SOCOM & Headset Bundle 85%	4
12	9	Midnight Club 2 88%	6
13	NEU	1 Ratchet & Clank (Platinum) 90%	1
14	WE	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 86%	6
15	3	Formula 1 2003 84%	3

Platinum boomt: Ganze vier neue Platinum-Titel geben sich diesen Monat ein Stelldichein in den Charts. Die Spitzenposition kann aber der Rollenspielhammer *Dark Chronicle* für sich verbuchen – und zwar zu Recht. Das Rollenspiel glänzt mit wundervoller Optik und abwechslungsreichem Gameplay. Ob *Dark Chronicle* es schafft, die harte *Final Fantasy*-Konkurrenz endgültig aus den Charts zu werfen? Squares Rollenspiel-Epos rutscht von Monat zu Monat weiter nach unten.

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 sechstschützigsten erwarteten Titel: **Für die Leser-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 03“, wenn *Chaos Legion* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). **Für die Most-Wanted-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 08“ und wählen Sie somit *Killzone* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 657, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 511, sfr 0,50/Min.

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

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

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 12. November 2003.

MOST WANTED

- 01 Braver 3
- 02 Everquest Online Adventures
- 03 FIFA Football 2004
- 04 Final Fantasy X-2
- 05 Ghosthunter
- 06 Gran Turismo 4
- 07 James Bond 007 – Alles oder Nichts
- 08 Killzone
- 09 Nyan: Dark Lineage
- 10 Legacy of Kain: Defiance
- 11 Marchant
- 12 Medal of Honor: Rising Sun
- 13 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 14 Need for Speed Underground
- 15 Prince of Persia
- 16 Pro Evolution Soccer 3
- 18 Resident Evil: Outbreak
- 19 Syphon Filter: Omega Strain
- 20 True Crime: Streets of LA.

LESER-CHARTS

- 01 Atari Echo
- 02 Amplitude
- 03 Chaos Legion
- 04 Colin McRae Rally 04
- 05 Conflict Desert Storm II
- 06 Dark Chronicle
- 07 Devil May Cry 2
- 08 Enter the Matrix
- 09 EyeToy: Play
- 10 Final Fantasy X
- 11 Formel Eins 2003
- 12 Gran Turismo 3
- 13 GTA Vice City (dt.)
- 14 Jak II: Renegade
- 15 Medal of Honor: Frontline
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Midnight Club II
- 18 NBA Street Vol. 2
- 19 Pro Evolution Soccer 2
- 20 Silent Hill 3
- 21 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 22 Soul Calibur II
- 23 The Getaway
- 24 Time Splitters 2
- 25 Tom Clancy's Splinter Cell
- 26 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 27 Twisted Metal Black: Online
- 28 Virtua Fighter 4 Evolution
- 29 Warhammer 40,000 – Fire Warrior
- 30 XIII

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	9	1 Medal of Honor: Rising Sun	PS2 Electronic Arts 5
2	7	Need for Speed Underground	PS2 Electronic Arts 3
3	NEU	1 FIFA Football 2004	PS2 Electronic Arts 1
4	2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2 Konami 4
5	3	True Crime: Streets of LA	PS2 Activision 6
6	1	Final Fantasy X-2	PS2 Square 9
7	6	Gran Turismo 4	PS2 Sony 3
8	WE	Driver 3	PS2 Atari 7
9	4	Resident Evil: Outbreak	PS2 Capcom 4
10	NEU	1 Baphomet's Fluch	PS2 THO 1

Wow! Electronic Arts steht hoch im Kurs und belegt die ersten drei Plätze der Most-Wanted-Charts mit kommenden Spiele-Highlights. Selbst der Dauerbrenner *Final Fantasy-X2* hat das Nachsehen und rutscht auf Platz 6 zurück. Die Gerüchte, dass *Resident Evil: Outbreak* eventuell ohne Online-Support erscheint, lässt diesen Titel in der Gunst der Leser sogar noch weiter nach unten sinken. Noch ein paar Verschiebungen mehr und beide Titel verschwinden vielleicht sogar ganz aus den Most-Wanted-Charts.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich über die Preissenkungen bei den Konsolen und fragt sich nun, wann PlayStation 2, Xbox 2 und GameCube 2 wirklich kommen. 2004? 2005?

Aktuelles Lieblingsspiel

Jak II: Renegade

Aktuelle Lieblings-CD

Seal – Seal IV

Aktueller Lieblingsfilm

Matrix Rebooted



MICHAEL PRUCHNICKI
23, Leitender Redakteur

Läuft derzeit ganz in Schwarz mit Sonnenbrille herum und spricht alle Leute mit „Mister Anderson“ an. Wird höchste Zeit für *Matrix Revolutions!*

Aktuelles Lieblingsspiel

Beyond Good & Evil

Aktuelle Lieblings-CD

Hiromi – Another Mind

Aktuelles Konzert-Highlight

Pain of Salvation in Eskilstuna, Schweden



WOLFGANG FISCHER
32, Leitender Redakteur

Konnte seinen PES-Europameistertitel leider nicht verteidigen, freut sich aber, dass mit Thomas Steidlak wenigstens ein Deutscher das Turnier gewonnen hat.

Aktuelles Lieblingsspiel

PES 3, Disgaea: Hour of Darkness

Aktuelle Lieblings-DVD

The Ring

Aktuelle Lieblings-CD

Iron Maiden – Dance of Death



MAIK BÜTEFÜR
26, Volontär

Kennt sich in Los Angeles mittlerweile besser aus als in Nürnberg und verbringt ganze Nächte mit der Erkundung neuer Stadtteile. *True Crime* sei Dank.

Aktuelle Lieblingsspiele

Legacy of Kain: Defiance, Ratchet & Clank 2

Aktuelle Lieblings-CD

Dizzy Mizz Lizzy – Rotator

Aktuelles Lebensmotto

„Was? Schon so spät?“



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Hat, seit er sich in London mit den Backyard-Babes vergnügt hat, diesen benehmigend glasnigen Blick. Ob er sie jemals wieder sehen wird?

Aktuelle Lieblingsspiele

Gladius, XIII, SSX 3

Aktuelle Lieblings-CD

A Perfect Circle – Thirteenth Step

Aktuelle Lieblings-Augenweide

Backyard-Babes



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Hat wieder vorsätzlich viel zu viele Süßigkeiten für Halloween gehortet, um sich in den darauf folgenden Wochen selbstlos durch die Reste zu futtern.

Aktuelles Lieblingsspiel

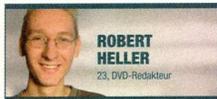
NHL 2004

Aktuelle Lieblings-CD

Dashboard Confessional – a mark, a mission, a brand, a scar

Aktuelles Lieblings-Buch

Ian Rankin – The Black Book



ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

Ein neues Bohlen-Buch, das vorzeitige EM-Aus der deutschen Basketballer und eine heftige Grippe – Robert überlegt verzweifelt, womit er das alles verdient hat.

Aktuelles Lieblingsspiel

XIII

Aktuelle Lieblings-CD

Die Ärzte – Geräusch

Aktuelle Lieblings-DVD

Die Ärzte unplugged



STEFANIE SCHETTER
25, DVD-Redakteurin

Hat im Italien-Urlaub wieder massig Gewürze für Pizza und Pasta gehortet. Nein, liebe Redaktion, ihr habt hier keinen billigen Futter-Lieferanten gefunden!

Aktuelles Lieblingsspiel

Baphomets Fluch 3

Aktueller Lieblings-Film

Pirates of the Caribbean

Aktuelle Wunsch-Haarfarbe

Pink



BERND HOLTSMANN
24, Hardware-Redakteur

Freut sich über das miese Wetter draußen. Es gibt keine bessere Ausrede, um stundenlang vor dem Fernseher zu hocken und *True Crime* zu spielen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Backgammon

Aktuelle Lieblings-CD

Veronica Guerin – der Soundtrack

Aktueller Lieblings-Film

Tricks (witzig, traurig, gut!)



MATTHIAS SCHÖFFEL
37, Designer

Hat sich nach jahrelanger Käfighaltung in einer Wohnung ein Haus gemietet. Und für ihn springt sogar ein Musikzimmer raus. Nur CDs kann er sich keine mehr leisten.

Aktuelle Lieblings-CD

Fountains of Wayne – W.I.M.

Aktuelles Lieblings-Buch

Claudia Kaiser – Rocken & Hosen

Aktuelles Lieblings-Haus

Meins



STEFANIE SAMANN
24, Junior Designerin

Beneidet schon jetzt die Gewinner des Jubiläumsgewinnspiels in dieser Ausgabe. Eine PS2 mit Airbrush ist schon ein Augenschmaus im Wohnzimmer.

Aktuelles Lieblingsspiel

Gitaroo Man

Aktuelle Lieblings-CD

A Perfect Circle – Thirteenth Step

Aktuelle Lieblings-Serie

Irgendwie und Sowieso



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Hat eine wahre Odyssee aus Zug-, Bus-, und Taxifahrten auf sich genommen, nur um der Pressevorstellung von Quentin Tarantinos neuem Coup *Kill Bill* beizuwohnen.

Aktuelle Lieblings-CD

Kill Bill – Soundtrack

Aktueller Lieblings-Film

Kill Bill Volume 1

Aktuelles Lieblings-Buch

Fahrenheit 451

ACTION-SPIELE	
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	80
Die Simpsons: Hit & Run	86
Gladiator: Schwert der Rache	82
Hardware Online Arena	85
Judge Dredd: Dredd vs. Death	70
Space Invaders: Invasion Day	96
SWAT Global Strike Team	58
XIII	48

ACTION-ADVENTURES	
Bionicle – The Game	94
Dog's Life	90
Gregory Horror Show	90

BEAT 'EM UP	
Keine Testversionen in diesem Monat	

GESCHICKLICHKEIT	
Keine Testversionen in diesem Monat	

RENNSPIELE	
ATV Offroad Fury 2	90
Freaky Flyers	94
Freestyle Metal X	90
XGRA	64

ROLLENSPIELE	
Disgaea: Hour of Darkness (IMPORT)	98
Unlimited SaGa	74

SPORTSPIELE	
ESPN NFL Football	94
ESPN NHL Hockey	92
NBA Jam	96
NBA Live 2004	96
NHL Hitz Pro	92
NHL 2003	92
Pro Evolution Soccer 3	62
Reel Fishing III	94
Rolling	92
SSX 3	54

STRATEGIE	
Gladius	68
Robin Hood: Defender of the Crown	76
Worms 3D	96

DIE ICONS

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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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





HINTERHALT So spart man Munition! Mit einer Schaufel erledigen wir diesen Gegner von hinten.

BABYSITTER In diesem Level müssen Sie General Carrington wohlbehalten durch eine Militärbasis führen.

82
5
+ 43

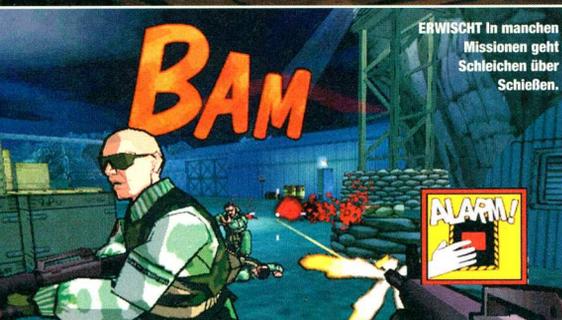


Carrington (6%)

SG-Munit
Schutz zwe
SG-Munit
182

XIII

Dieser **stylische Ego-Shooter** ist ein Lizenzprodukt der etwas anderen Art.



BAM

ERWISCHT In manchen Missionen geht Schleichen über Schießen.



VERSTECKSPIEL Erledigte Gegner verstecken Sie in dunklen Gassen.

+ 100

13 24

"XIII ist ein 'Erwachsenen-Comic'"



JULIEN BARES, PROJEKT-MANAGER

Wir hatten die Gelegenheit, Julien Bares mit ein paar Fragen zu seinem Projekt XIII zu löffeln.

PLAYZONE: Wann hatten Sie die Idee, einen solch außergewöhnlichen Ego-Shooter zu machen, der wie ein Comic aussieht?

Julien Bares: Wir nutzen Comics schon seit Jahren zur Inspiration, schließlich enthalten sie oft wichtige Elemente für ein gutes Spiel: eine dichte Story und Hauptakteure mit starkem Charakter. XIII wurde von einem der besten Autoren Europas verfasst [...], da entschlossen wir uns schnell zu einem Ego-Shooter. Der Grafik-Stil hat sich während der Entwicklung zu einer Mischung aus den amerikanischen Gewaltdarstellungen und dem originalen Comicstil gewandelt.

PZ: Warum verwenden Sie den Cel-Shading-Stil statt einer realistischeren Grafik?

Julien Bares: Wir wollten der Comic-Vorlage treu bleiben und Cel Shading ist unserer Meinung nach der beste Weg, einen Comic umzusetzen.

PZ: Welche Optik ist schwerer umzusetzen: Comic-Stil oder realistische Grafik?

Julien Bares: Nun, der Comic-Stil ist sehr viel schwieriger umzusetzen, als wir am Anfang dachten. Der Cel-Shading-Prozess ist sehr lang. Daran mussten jede Menge Grafiker arbeiten. Mittlerweile ist unser Grafik-Direktor richtig vom Cel Shading besessen und besteht darauf, selbst kleine Abweichungen unseres Grafikstils auszumeren.

PZ: Wie hat der Comic von Jean van Hamme die Entwicklung von XIII beeinflusst?

Julien Bares: Wir haben Jean van Hamme unser Skript geschickt und haben darüber diskutiert, was wir machen können und was nicht, um der Comic-Vorlage gerecht zu werden. An verschiedenen Punkten der Entwicklung bekam Jean eine Version, um sie abzusegnen. Außerdem arbeiten wir mit dem Zeichner von XIII, W. Vance, zusammen, um den Grafikstil richtig umzusetzen.

PZ: Manche Leute glauben, Comics wären etwas für Kinder.

Julien Bares: XIII ist ein Erwachsenen-Comic: Mit der Ermordung des amerikanischen Präsidenten beginnt eine dunkle Verschwörung. Die Gewaltdarstellungen in XIII sind stilisiert und nicht so brutal wie in manchen realistischen Ego-Shootern am Markt.

PZ: Inwiefern unterscheidet sich die deutsche Version von der amerikanischen Fassung?

Julien Bares: Nur der Sound, die Sprachausgabe und die Texte werden lokalisiert, das Spiel an sich bleibt gleich.

PZ: Worauf lag Ihr Hauptaugenmerk? Auf dem Einzel- oder auf dem Mehrspielerteil?

Julien Bares: Am Anfang konzentrierten wir uns ausschließlich auf den Einzelspielermodus. Erst als die Grafik-Engine funktionierte, konnten wir uns auch mit dem Mehrspielerangebot befassen. Die Spieldesigner haben dann an den Spielmodi gearbeitet, während die Programmierer die Unreal-Engine für Netzwerk- und Internet-Spiele angepasst haben.

PZ: Gab es Details und Spielbestandteile, die Sie nicht mehr implementieren konnten?

Julien Bares: Wie in jeder Produktion spielt Zeit eine Rolle. Wir möchten immer überall mehr, bei XIII betrifft das besonders den Mehrspielermodus. Wir hätten gerne mehr Spielarten eingebaut.

PZ: Was können Sie über die künstliche Intelligenz sagen?

Julien Bares: Die KI ist ein wichtiger Bestandteil jedes Ego-Shooters. Unsere Gegner ziehen sich strategisch zurück, wenn eine Granate geflogen kommt. Sie durchsuchen Leichen nach besseren Waffen. Wenn sie zu schwer verletzt sind, flüchten sie und suchen nach Verbandskästen. Außerdem fordern sie Unterstützung an, wenn der Spieler zu stark für sie ist.



Es soll ja böse Zungen geben, die behaupten, es gäbe zwar zwei Arten von Lizenzprodukten, die beide nicht viel taugen. Zum einen sind das Versoffungen von Filmen, die meistens an gehörigem Zeitmangel scheitern. Und dann gibt es Spiele zu Büchern, Comics oder Fernsehserien, die diesem Zeitdruck eigentlich nicht unterliegen, aber dennoch von weniger berauschender Qualität sind – frei nach dem Motto: „Die vielen Hardcore-Fans kaufen's ja sowieso!“ Bei XIII sieht das aber etwas anders aus. Von Zeitdruck kann keine Rede sein – XIII wurde bereits vor über eineinhalb Jahren angekündigt. Und die gleichnamige Comicserie, auf der das Spiel basiert, ist so gut wie unbekannt. Die Entwickler mussten sich also ganz schön ins Zeug legen, um ein Spiel zu kreieren, das auch ohne Kenntnisse der Vorlage von Jean van Hamme funktioniert. Letztendlich ist dennoch ein spannender und gut spielbarer Comic daraus geworden.

STYLISCHER ALS DANTE.

Der Stil des Spiels ist in dieser Form wohl als einzigartig zu bezeichnen. Für die grafische Umsetzung hat man sich für den Cel-Shading-Stil entschieden. Obwohl dieser inzwischen schon sehr oft verwendet wurde, hat Ubisoft es geschafft, das Spiel einfach anders und von vorne bis hinten durchgestylt aussehen zu lassen. Ob Figuren, Objekte oder Umgebungen – alles sieht aus, als hätte man es direkt aus den Comics herausgenommen und ins Spiel übertragen. Auf den Lorbeeren, die Ubisoft dafür schon im Vorfeld erhalten hatte, haben sich die Entwickler aber keinesfalls ausgeruht. So sind die Levels alle höchst unterschiedlich gestaltet. Neben Militärbasen, Fabriken, einer Bank oder der freien Natur finden Sie sich sogar in einer Irrenanstalt oder einem U-Boot wieder. Insgesamt 15 umfangreiche Umgebungen, die in über 30 Levels unterteilt sind, machen Sie im Verlaufe des Spiels unsicher. Das tun Sie mal mit reiner Waffengewalt, mal mit einer Geißel im Schlepptau. Abwechslung ist hier das





INFO XIII IM MULTIPLAYER-MODUS

Mit III Freunden ins Multiplayer-Gefecht

In Sachen Umfang kann *XIII Fire Warrior*, den bislang einzigen Konkurrenten in Sachen Online-Tüchtigkeit, locker in die Tasche stecken.

Fire Warrior war zwar früher dran, dafür bietet *XIII* mehr Umfang in Sachen Multiplayer-Modus. Insgesamt finden Sie 14 Maps, die Sie in fünf verschiedenen Spielmodi wie Deathmatch, Capture the Flag oder Power Up unsicher machen können. Bis zu sechs Spieler können sich so gegenseitig die Comic-Hölle heiß machen. Leider war der Online-Modus in der uns vorliegenden Version noch nicht vollständig implementiert. Daher bezieht sich die Wertung für den Mehrspielermodus vorerst nur auf den Splitscreen-Modus, in dem Sie auch ohne Modem gegen einen Freund antreten können. Wir sind uns aber jetzt schon sicher, dass auch der Online-Modus eine Wertung jenseits der 80 einheimen und somit „Sehr gut“ ausfallen wird. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben, wenn wir die Online-Modi von *Fire Warrior* und *XIII* genauer unter die Lupe nehmen konnten. Übrigens: Die vielen Spielmodi können Sie auch gegen Bots zocken. Dank unterschiedlicher KI-Levels stellen sich die virtuellen Gegner hier auch nicht ganz so dämlich an wie im Hauptspiel. Eine perfekte Möglichkeit, für kommende Online-Gefechte zu trainieren.



CAPTURE THE FLAG Online ziehen Sie in verschiedenen Spielmodi in den Kampf.



SPLITSCREEN Wer kein Modem hat, darf sich natürlich auch im Splitscreen bekämpfen.

Stichwort – auch wenn die Levels an sich zugegebenermaßen etwas geradlinig sind.

AMNES(T)IE INTERNATIONAL

Warum Sie diese kleine Odyssee überhaupt machen müssen? Nun, man beschuldigt Sie, den Präsidenten der Vereinigten Staaten umgebracht zu haben. Zu dumm, dass Sie an einer akuten Amnesie leiden und sich an absolut nichts erinnern können. Ihr einziger Anhaltspunkt ist eine römische 13, die auf Ihre Brust tätowiert ist. Was es damit und dem Präsidenten-Mord auf sich hat, decken Sie Stück für Stück während des Spiels auf. Die Story wird mittels Flashbacks, in denen sich die Hauptfigur an vergangene Geschehnisse erinnert, und Einblendungen ähnlich denen aus Comics erzählt. Dieser Comicstil wird während des Spielverlaufes mit coolen Effekten auf die Spitze getrieben. Über getroffenen Gegnern erscheinen Texteinblendungen wie „ARGH!“ oder „NOOO!“, große Explosionen werden mit einem fetten „KABOOM!“ untermalt. Wenn Sie einem Kontrahenten mit einer bestimmten Waffe (Glascherben, Wurfmesser, Scharfschützengewehr und Armbrust) das Lebenslicht ausblasen, werden Sie sogar mit einer sehr makabren Bild-in-Bild-Animation belohnt, die in Einzelschritten die Exekution darstellt. Belauschen Sie heimlich ein paar Figuren, wird deren Gespräch nicht nur in der hervorragenden deutschen Synchronisation wiedergegeben, sondern auch in eingebledeten Sprechblasen. Übrigens konnte man für die deutsche Synchro einige bekannte

Schauspieler gewinnen. So leiht zum Beispiel Ben Becker der Hauptfigur seine Stimme.

VIELSEITIGER TAUSENDASSA

Natürlich belassen Sie es nicht dabei, die Gegner zu belauschen. Was für ein Ego-Shooter wäre XIII, wenn man nicht auch sein umfangreiches Waffenarsenal ein Wörtchen mitreden lassen dürfte? Mit Gebrauchsgegenständen wie Stühlen, Aschenbechern oder Besen können Sie sich der vielen Gegner aber auch leise aus dem Hinterhalt entledigen. Zu guter Letzt finden Sie einige nützliche Gadgets, wie einen Dietrich oder einen Enterhaken, im Inventar. Doch selbst all diese Hilfsmittelchen waren den Entwicklern von XIII noch nicht genug. So spendierte man der Hauptfigur auch einige Eigenschaften und Fähigkeiten, die Sie nach und nach wieder erlernen. Bei einem Sprung ins kühle Nass erinnern Sie sich beispielsweise, dass Sie nicht nur das Seepferdchen-Abzeichen in der Grundschule gemeistert, sondern auch eine komplette Kampftaucherausbildung absolviert haben! Längere Tauchgänge sind so kein Problem mehr. Nach und nach lernen Sie so Gegner mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume zu schicken, mit einem Scharfschützengewehr umzugehen, Gegner anhand ihrer Gehgeräusche zu orten oder selbst so leise umherzuschleichen, dass man Sie nur schwer entdecken kann.

STROHDOOF

Das alles hört sich an, als könnte XIII locker den Genrethron besteigen. Grundsätz-



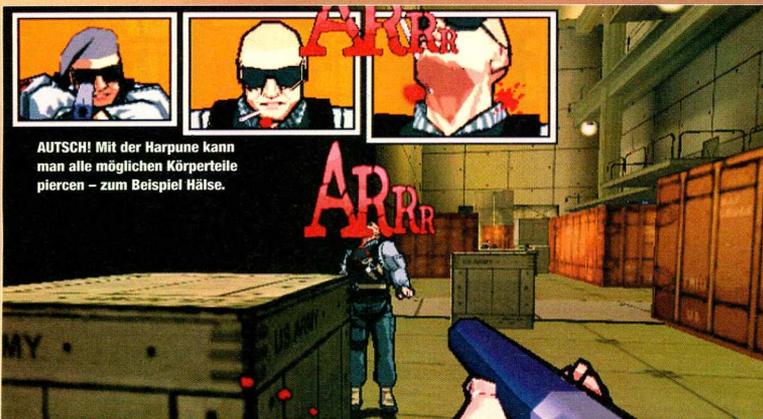
UNSCULDIGE Zivilisten lassen Sie besser am Leben.



ICH HASSE Ärzte. Obligatorische Bossfights dürfen nicht fehlen.



VOLLRAUSCH Dieses Logo erinnert uns an eine billige Bacardi-Kopie.



AUTSCHI! Mit der Hargpume kann man alle möglichen Körperteile piercen – zum Beispiel Häuse.

“THE REAL DEAL”

jon julio

FEATURING:

cesar mora

fabiola da silva

jon julio

o2o
Rolling



www.take2.de



PlayStation 2



Rolling, © and trademark 2003 Sci Games Ltd. Developed by Indiv Games Ltd. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Take Two and the Take Two logo are registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



TAUCHGANG Unter Wasser ist die Harpune die einzig verlässliche Waffe.



NUMMERNGIRL Nach und nach decken Sie die Identität der Rädel Führer einer Verschwörung auf.

INFO DER GENIALE COMIC-LOOK DES SPIELS

Comic zum Spielen

Der Comic-Look in XIII wurde in einer nie da gewesen Form umgesetzt. Das geht sogar über die ausgefallene Grafik hinaus. Hier sehen Sie genau, wie die Comic-Elemente eingebaut sind.



Hinlänglich bekannt sind die Bild-in-Bild-Einblendungen bei wichtigen Ereignissen und spektakulären Treffern. Bei Scharfschützen-Waffen wie dem PSG-Gewehr oder der Armbrust werden solche Szenen immer eingeblenndet.



Mit dem sechsten Sinn können Sie Wachen anhand von Geräuschen entlarven. Schritte werden als sichtbare "Tap Tap"-Schriftzüge dargestellt. So können Sie die Position und Marschroute von Wachen erahnen, bevor Sie sie sehen.



Stehen Sie zu nahe an einer großen Explosion, hat das nicht nur Auswirkungen auf Ihre Gesundheit, auch das Bild beginnt zu wackeln. So entsteht der Eindruck eines Einzelbildes, das hin- und hergeschoben wird. Außerdem wird der Ton gedämpft und Sie nehmen Ihre Umwelt für kurze Zeit nur sehr leise war.



Die Reaktionen von Soldaten sind durch Schriftzüge über ihren Köpfen erkennbar. Erledigen Sie einen Gegner, wird das mit einem "NOO" oder "ARR" kenntlich gemacht, stürzt ein Feind von einer Klippe gibt er ein langgezogenes "AAAAHI!" von sich. Dieser Soldat erkennt uns als potentielle Gefahrenquelle.



XIII basiert auf einem Comicbuch. Was läge da näher als die Geschichte in Comicform zu erzählen? Während des Spiels kommt es immer wieder zu Einblendungen, die an Comics erinnern. Im Optimum können Sie sich sogar die bisherige Story in dieser Form erneut ansehen.



XIII hat eine hervorragende deutsche Sprachausgabe. Auf Untertitel wollte man aber dennoch nicht verzichten. Wobei "Untertitel" in diesem Fall wohl das falsche Wort wäre. Gesprochene Texte werden nämlich als Comic-Sprechblasen eingeblenndet.

lich hat der Titel auch das Potenzial dazu, gäbe es da nicht diese eine Sache, die einen Vorstoß in höhere Wertungsregionen verhindert: die fürchterliche Gegner-KI. Hierzu ein paar Beispiele: Entdeckt Sie ein Gegner, wird er zwar sofort Alarm schlagen und Sie kurzzeitig verfolgen. Wenn Sie sich aber einfach hinter der nächstbesten Tür verstecken, wird er die Verfolgung in vielen Fällen bald aufgeben. Dann begibt er sich zurück an seine Ausgangsposition und wartet dort geduldig darauf, ausgeschaltet zu werden. Leichen von besieigten Gegnern können Sie zwar huckepack nehmen und verstecken, unbedingt nötig ist das aber nicht immer. Falls ein toter Gegner von seinen Kollegen entdeckt wird, verhalten die sich nämlich fast genauso wie ihr abgemurkster Kamerad zuvor. Sie geben kurz Alarm, schauen sich flüchtig um und lassen's dann aber auch schon wieder gut sein. In reinen Schleimmissionen müssen Sie darauf achten, auf keinen Fall entdeckt zu werden, sonst dürfen Sie von vorne beginnen. Mit häufigem virtuellen Ableben werden Sie übrigens trotzdem rechnen müssen: Die Gegner sind zahlreich und stark und lassen sich nicht immer aus dem Hinterhalt erledigen. Oft kommt es so zu nervigen Wiederholungen

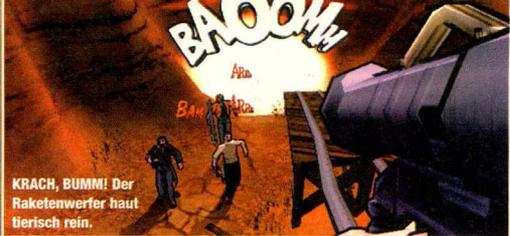
nach dem Trial-and-Error-Prinzip: Nach dem Hinscheiden beginnen Sie den aktuellen Level von vorne oder vom letzten Checkpoint aus.

MAL WAS ANDERES

Wer sich an diesem Manko nicht oder zumindest nur wenig stört, erhält mit XIII einen spannenden und fesselnden Ego-Shooter, der besonders für Einzelspieler wie gemacht ist. Einen sehr guten Mehrspielermodus hat man dem Titel aber obendrein noch spendiert (siehe INFO „XIII im Multiplayer-Modus“). Action-Fans können mit XIII also eigentlich nichts falsch machen. Lediglich das nervige Verhalten der Gegner fällt stellenweise schon sehr negativ auf. In technischer Hinsicht gibt es ansonsten aber nichts zu mäkeln. Das Spiel läuft trotz des recht aufwendigen und performancefressenden Grafikstils die meiste Zeit flüssig. Die Musik- und Soundkulisse untermauert das Spiel perfekt und der abgefahrene Stil ist einfach einzigartig. Wer von epischen Kriegsspielen oder Science-Fiction-Ballereien genug hat, sollte es also mal mit XIII versuchen. Wer Angst hat, in der deutschen Version könnten die etwas deftigeren Spielszenen fehlen, sei beruhigt: XIII ist auch bei uns ungeschnitten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN





DETAIL-CHECK XIII

Welcher Ballermann ist der coolste?

Bislang waren Ego-Shooter für den PC reserviert. Inzwischen gibt es aber auch ein zahlreiches Angebot von Top-Titeln auf der Konsole. Welcher ist der richtige für Sie?

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
war auch mal süße XIII.

Ganz so perfekt wie erhofft ist XIII leider nicht geworden. So nerven einige Wiederholungen nach dem Trial-and-Error-Prinzip. Manchmal tappen Sie aus versehen ins Sichtfeld eines Feindes oder Ihnen gehen die Medipacks aus. Oft hilft da nur, die Levels so oft zu spielen, bis Sie sie auswendig kennen. Auch die Gegner-KI hat mich enttäuscht. Wir wollen den Teufel aber nicht an die Wand malen, denn XIII ist trotz dieser Mängel ein toller Titel. Da liegt sicherlich auch am absolut coolen Stil. Blickt man hinter die Comic-Kulisse, erhält man einen spannenden Shooter, der sich besonders für Einzelspieler eignet. Dank des umfangreichen Mehrspielermodus und des Online-Supports werden auch Multiplayer-Fans bedient. Außerdem lobenswert: die hervorragende Lokalisierung. Die deutschen Sprecher leisten tolle Arbeit.



XIII	FIRE WARRIOR	TIMESPLITTERS 2	MOH: FRONTLINE
STEUERUNG ★★★★★ Eine umfangreiche, aber schnell verinnerlichte Steuerung sorgt für gute Spielbarkeit. Wählbares Auto-Aiming erleichtert das Zielen. Zugänglichkeit: Texteinblendungen erläutern in den ersten Levels die Steuerung. Frei konfigurierbar: Nein, zwei Voreinstellungen Maus und Tastatur: Nein	STEUERUNG ★★★★★ Eine simple und übersichtliche Tastenbelegung sowie invertierbare Achsen ermöglichen eine einfache Steuerung. Zugänglichkeit: Im Trainingslager wird die Steuerung schnell verinnerlicht. Frei konfigurierbar: Nein, zwei Voreinstellungen Maus und Tastatur: Nein	STEUERUNG ★★★★★ Standardmäßige Ego-Shooter-Steuerung mit präzisen Kontrollen und guten Konfigurationsmöglichkeiten Zugänglichkeit: Keine Tutorials, dennoch findet man sich schnell zurecht. Frei konfigurierbar: Ja Maus und Tastatur: Nein	STEUERUNG ★★★★★ Umfangreiche Voreinstellungen und Konfigurationsmöglichkeiten ermöglichen eine sehr gute Spielbarkeit. Zugänglichkeit: Auch hier keine Tutorials, dennoch schnell eingängig Frei konfigurierbar: Ja Maus und Tastatur: Nein
MOTIVATION ★★★★★ Anzahl der Missionen: 35 Missionsdesign: Viel Abwechslung, Action und Stealth-Levels Wiederspielwert: Wenige Boni, aber umfangreicher Mehrspielermodus KI: Lausige Gegner-KI	MOTIVATION ★★★★★ Anzahl der Missionen: 20 Missionsdesign: Viel Action, wenig Abwechslung Wiederspielwert: Rankings für jede Mission schalten Boni und Extras frei. KI: Lausige Gegner-KI	MOTIVATION ★★★★★ Anzahl der Missionen: 9 Missionsdesign: Abwechslungs- und actionreich Wiederspielwert: Viele freischaltbare Features, im Multiplayer auch langfristig gut KI: Gute Gegner-KI	MOTIVATION ★★★★★ Anzahl der Missionen: 19 Missionsdesign: Massig Action, viel Abwechslung Wiederspielwert: Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Features KI: Sehr gute Gegner-KI
GRAFIK & SOUND ★★★★★ Präsentation: Sehr cooler Comic-Look, Cel Shading Darstellung: Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns bei großen Effekten 60-Hz-Modus: Nein Sound: Hervorragende Vertonung und tolle Soundeffekte Musik: Die coole Musikkuntermalung passt sich flexibel ans Geschehen an. Lokalisierung: Komplett Deutsch	GRAFIK & SOUND ★★★★★ Präsentation: Düsteres Science-Fiction-Universum Darstellung: Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns bei vielen Gegnern 60-Hz-Modus: Ja Sound: Sehr gute Vertonung, hervorragende Soundeffekte Musik: Leider liegt uns bis zum jetzigen Zeitpunkt noch immer keine Version mit Musik vor. Lokalisierung: Deutsche Texte	GRAFIK & SOUND ★★★★★ Präsentation: Witziger Comic-Look, Verzicht auf Cel Shading Darstellung: Etwas texturarm, dafür mit konstanten 50 Frames stets flüssig 60-Hz-Modus: Nein Sound: Gute Vertonung, aber eher dezente Soundeffekte Musik: Passende, aber unspektakuläre Musik hält sich dezent im Hintergrund. Lokalisierung: Deutsche Texte	GRAFIK & SOUND ★★★★★ Präsentation: Erdrückend atmosphärische Kriegsschauplätze Darstellung: Häufige Slowdowns, besonders bei viel Action, trüben den Spielfluss etwas. 60-Hz-Modus: Nein Sound: Erstklassige Vertonung und Soundeffekte sorgen für Gänsehaut. Musik: Erstklassige Musikuntermalung, trägt zur beklemmenden Atmosphäre bei Lokalisierung: Deutsche Texte
MULTIPLAYER ★★★★★ Mit vielen Maps macht XIII besonders online auch zu mehreren Spaß. Offline eher Standard. Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler Mehrspieler-Maps: 14 iLink-Modus: Nein Online-Modus: Ja, maximal 6 Spieler Mehrspieler-Maps online: 14 Spielmodi: 5	MULTIPLAYER ★★★★★ Der erste Ego-Shooter mit Online-Modus. Wegen des geringen Umfangs aber eher schwach. Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler Mehrspieler-Maps: 2 je Modus iLink-Modus: Nein Online-Modus: Ja, maximal 6 Spieler Mehrspieler-Maps online: 4 je Spielmodus Spielmodi: 3	MULTIPLAYER ★★★★★ Kein Online-Modus, aber Umfang und zahlreiche Spielmodi sind ein Fest für Multiplayer-Fans. Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler Mehrspieler-Maps: 16 iLink-Modus: Ja Online-Modus: Nein Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden Spielmodi: 16	MULTIPLAYER ★★★★★ Kein Multiplayer (Anm.: Nur die später erschienene Xbox-Version hatte einen Mehrspielerpart.) Spitscreen: Nein Mehrspieler-Maps: Keine iLink-Modus: Nein Online-Modus: Nein Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden Spielmodi: Keine



GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG
EINZEL: 87% MULTI: 79%	EINZEL: 87% MULTI: 78%	EINZEL: 86% MULTI: 90%	EINZEL: 89% MULTI: —%

TEST XIII

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Levels
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler 1-4, online	Termin 30. Oktober
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Cooles Design
- Abwechslungsreich
- Lausige KI
- Trial-and-Error-Passgen



„Ein cooler Ego-Shooter mit Style, Abwechslung und Online-Support. Nur die miese Gegner-KI fällt negativ auf.“



HANDSTAND Der Handplant ist neu im Trick-Repertoire.



RUTSCH DRÜBER Neuzugang Viggo grindet über alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Hilfe zeigen



TRICKREICH Ist die Energieleiste voll, können Über-Tricks ausgeführt werden.



MULTIPLAYER Splitscreen werden komplexen Strecken etwas unübersichtlich

SSX 3

Board unterm Arm, und ab geht's zur Mörderabfahrt – **SSX ist zurück!**



Die Snowboarder unter Ihnen haben in Vorfreude auf die kommende Wintersaison sicherlich schon die Boards gewachst. Bis Sie sich den Urlaub in die verschneiten Regionen der Alpen gönnen, ist **SSX 3** ein angenehmer Zeitvertreib. Eigentlich sogar mehr als das, denn EA hat es erneut geschafft, die **SSX**-Serie konsequent weiterzuentwickeln. Diesmal dürfen Sie zwar nur noch einen Berg unsicher machen, erfreulicherweise leidet das abwechslungsreiche Streckendesign aber keineswegs darunter. Die Abfahrten sind alle sehr unterschiedlich geraten und sorgen mit Schanzen, Rails und Halfpipes für genügend Möglichkeiten, um mit coolen Tricks zu glänzen. Hierfür wurde die Steuerung aus den Vorgängern übernommen, das Tricksystem wurde aber etwas erweitert. Bei gefüllter Boost-Anzeige können Sie nun

spezielle „Über-Tricks“ vollführen, später sogar so genannte „Super-Über-Tricks“. Diese sind nur durchführbar, wenn Sie viel „Air-Time“ haben, sich also lange in der Luft befinden. Dafür stocken sie das Punktekonto aber gehörig auf und sehen darüber hinaus einfach total abgefahren aus. Haben Sie sich an den Ihnen zur Verfügung stehenden Tricks schon satt gesehen, können Sie sich auch neue kaufen. Berghütten sind Dreh- und Angelpunkte für Bonusmaterial aller Art.

QUALITÄT UND QUANTITÄT

Verdientes Geld können Sie in solchen Berghütten des neuen Gipfelstürmer-Modus (eine abgewandelte Form des Weltmeister-Modus) in hübsche Bilder oder neue Ausrüstung anlegen, die Status-Werte Ihres Fahrers aufbessern oder sich gleich versteckte Boarder (von denen viele aus den Vorgängern bekannt sind) kaufen. Bis Sie alles Zusatzmaterial freigespielt

haben, wird einige Zeit ins verschneite Land gehen. Dafür sorgen auch die vielen Challenges. In den zahlreichen Mini-Aufgaben müssen Sie auf der Piste versteckte Gegenstände einsammeln, bestimmte Tricks zum Besten geben oder durch Ringe springen.

BRETT VORM KOPF

Bis Sie aber begreifen, wo Sie was und wie erspielen können, ist viel Eingewöhnungszeit vonnöten. Wenn Sie sich aber erst einmal zurechtgefunden haben, erweist sich der Spielablauf als logisch ineinander aufgebaut. Wie schon in den Vorgängern können Sie die Abfahrten jenseits der eigentlichen Piste hinunterjagen. Entfernern Sie sich aber zu weit, werden Sie zurückgesetzt. Das passiert bei **SSX 3** leider sehr viel häufiger als bei den Vorgängern. Der Grund: Wo genau eine Strecke wirklich endgültig aufhört, ist nicht immer klar erkennbar. Bleiben Sie dagegen auf der Piste, machen Ihnen die

Weltneuheit

Der erste multifunktionale Controller mit integriertem Lüftungssystem ermöglicht ein völlig neues Spielerlebnis.

- Nie mehr verschwitzte Hände
- Regulierbares Lüftungssystem
- Eingebaute Vibrationsfunktion
- Gummierte Griffe mit Lüftung
- 3-Meter-Kabel



für Playstation



für Game Cube



für Xbox



Erhältlich im gut sortierten Fachhandel.
www.airflo.de



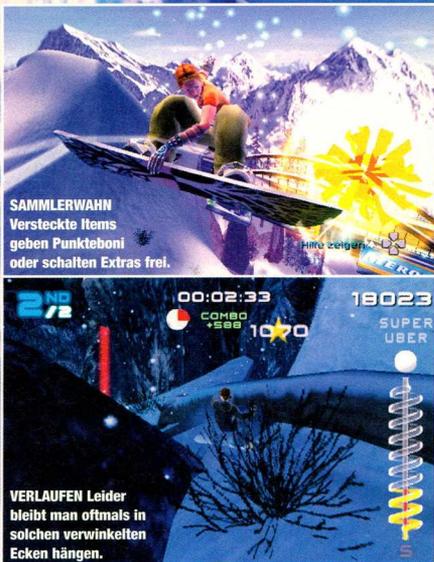
Kein Problem!

www.robbyrobshop.de

vielen Gegenstände das Boarder-Leben schwer. Streckenkenntnis ist also gefragt, wenn Sie nicht in ein Hindernis oder gar ins Leere springen wollen. Die Fahrer, die auf Unebenheiten etwas zu anfällig reagieren, machen das Spiel auch nicht unbedingt leichter. Es wird Ihnen einiges abverlangt, doch mit der Zeit lernen Sie das Board fest im Griff zu behalten. Ein Kinderspiel wird SSX 3 aber nie und bietet besonders für fortgeschrittene Spieler einige Herausforderungen.

DER BERG GROOVT

Das einzige Manko an der ansonsten sauberen technischen Umsetzung sind die herben Slowdowns. Davon abgesehen sieht der Titel aber hervorragend aus: Die Fahrer begeistern mit lebendigen Animationen und tollen Effekten und die unglaubliche Weitsicht verwöhnt das Spielerauge. Der Sound überbietet zudem alles bisher Dagewesene.



SAMMLERWAHN
Versteckte Items geben Punkteboni oder schalten Extras frei.

VERLAUFEN Leider bleibt man oftmals in solchen verwinkelten Ecken hängen.

INFO WO GEHT WAS?

Der SSX-3-Wegweiser

Um Ihnen den Einstieg zu vereinfachen, verschaffen wir drangvollen Gipfelstürmern mit dieser vereinfachten Darstellung des komplexen Spielbaus mehr Übersicht.



ÜBERSICHTSKARTE

Der Ausgangspunkt ist immer die Hauptkarte, auf der Sie die einzelnen Strecken eines der drei Gipfel wählen. Sie können aber auch direkt von der Spitze des Gipfels losfahren und das nächste Ziel unter der Fahrt auswählen. Auf der Strecke verteilte Wegweiser helfen in diesem außergewöhnlichen „Menü“ bei der Orientierung. In Rennen und im Freestyle-Modus verdienen Sie Geld, das Sie in der Lodge in Goodies wie Musikstücke oder neue Outfits (im Bild: Elise's sexy Cowgirl-Outfit) stecken dürfen. Außerdem gibt es im Freeride-Modus noch einige versteckte Items und Challenges. Letztere sind spezielle Aufgaben, die, wenn Sie sie meistern, ebenfalls Extras freischalten.



WEGWEISER



BERGHÜTTE



BONUSMATERIAL



RENNEN



FREESTYLE



FREERIDE



CHALLENGES

Nicht ohne Grund ist **SSX 3** das erste und bislang einzige THX-zertifizierte Spiel. Viele lizenzierte Songs sorgen für den passenden Sound bei den Abfahrten, die Effekte sind basslastig und

blasen Sie mit einer guten Anlage förmlich aus dem Sessel. Der deutsche DJ ist diesmal ebenfalls richtig cool geraten. **SSX 3** ist unser definitiver Liebling der Serie. Man muss nur über die

Einspielzeit hinaus auf der Piste bleiben. Die Multiplayer-Wertung bezieht sich derzeit übrigens noch ausschließlich auf den Splitscreen-Modus. Zum Zeitpunkt unseres Tests waren die

Server für Multiplayer-Abfahrten leider noch nicht eröffnet. In den Online-News einer der nächsten Ausgaben werden wir diese Wertung nachreichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK SSX 3

Wer ist der „Lord of the Board“?

Um zu zeigen, wie sich die Serie im Laufe der Zeit verändert hat, stellen wir im Detail-Check alle drei **SSX**-Teile gegenüber. Die Wertungen der Spiele stellen wir dazu relativ zueinander auf – passen sie also dem aktuellen Standard an.



SSX 3

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Nach Einspielzeit sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten wird aber fast zu extrem von den Gegebenheiten der Strecke beeinflusst.

Streckendesign: Strecken auf einem Berg, dennoch merkbare Unterschiede. Strecken müssen nicht auf vorgegebenen Wegen gefahren werden. Leider häufige „Off-Limits“ oder im Weg stehende Gegenstände.

Tricksystem: Wie bei den Vorgängern. Ist die Boost-Leiste voll, können schwere Über-, später sogar Super-Über-Tricks ausgeführt werden.

Fahrertribute: Jeder Fahrer hat zu Beginn die gleichen Werte. Können während des Spiels aufgebessert werden. Fahrer merken, sich ihr Fahrverhalten.

Menüführung: Etwas unübersichtliche Menüführung. Man braucht einige Zeit, um sich zurechtzufinden.

Einstieg: Schwerer Einstieg. Lange, aber faire Lernkurve.

UMFANG ★★★★★

Fahrer: 10 Fahrer + 20 „Cheat-Fahrer“

Strecken: 3 Gipfel mit insgesamt 17 Strecken, die teilweise kombiniert sind

Spielmodi: Einzelspiel, Gipfelstürmer (eine Art Karriere-Modus), 3 Spielmodi: Rennen, Freestyle, Freende.

Langzeitmotivation: Enorm freispielfähre Goodies, Fahrer und Strecken sowie zahlreiche Challenges und auf den Strecken versteckte „Sammlerstücke“.

Splitscreen: Ja, 2 Spieler

Online: Ja, bis zu 6 Spieler

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Hervorragende Grafik mit tollen Effekten

Slowdowns: Teilweise heftige Slowdowns stören den Spielfluss.

Sound: Die Fahrer begeistern mit vielen Sprachsamples und kommunizieren sogar untereinander. Toller deutschsprachiger DJ.

Musik: Tonnenweise coole lizenzierte Musik aus dem Dance- und Rock-Genre. Leider sind die Loops etwas kurz und nerven teilweise.

Besonderes: 16:9-Modus, Surround, THX-zertifiziert

GESAMTWERTUNG
★★★★★



SSX TRICKY

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Steuerung wurde aus dem Vorgänger übernommen. Es sind lediglich neue Tricks hinzugekommen, die sich schwerer ausführen lassen

Streckendesign: Viele aus dem Vorgänger übernommene Strecken in leicht modifizierter Form. Die neuen Strecken in ähnlichem Stil. Auch hier „Bewegungsfreiheit“ mit erkennbarer Gesamtbegrenzung

Tricksystem: Wie im Vorgänger. Allerdings kann man bei gefüllter Boost-Leiste Megatricks ausführen, die die „Tricky“-Leiste auffüllen.

Fahrertribute: Jeder Fahrer hat verschiedene Werte, die während des Spiels aufgebessert werden können. Die Beziehungen der Fahrer zueinander ändern sich im Spielverlauf.

Menüführung: Die Menüs bauen sich nacheinander auf, führen also Schritt für Schritt zum Spielfort.

Einstieg: Tutorial erläutert die einzelnen Tricks

UMFANG ★★★★★

Fahrer: 12 Fahrer

Strecken: 10 Strecken. Einige davon modifizierte Versionen aus dem Vorgänger.

Spielmodi: Einzelspiel, Weltmeisterschaft, 5 Spielmodi: Freestyle, Trick-Tutorial, Rennen, Snowrift, Zeitfahren

Langzeitmotivation: Die Fahrer und Strecken müssen nach und nach freigespielt werden. Einige Bonus-Videos, die aber nicht freigespielt werden müssen.

Splitscreen: Ja, 2 Spieler

Online: Nein

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Nur leichte Verbesserungen zum Vorgänger

Slowdowns: Die Slowdowns wurden im Vergleich zum Vorgänger etwas verringert.

Sound: Ähnlich wie im Vorgänger, mit einigen neuen Effekten und Sprachsamples. Fürchterliche deutsche Sprecher.

Musik: Cooles Funk-Intro. Die Dance-Tracks während des Spiels halten sich wie im Vorgänger im Hintergrund.

Besonderes: 16:9-Modus, Surround, DTS, Bonusmaterial

GESAMTWERTUNG
★★★★★



SSX

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Im Vergleich zu den neuen Ablegern etwas steife Steuerung. Dafür lassen sich die Fahrer stets gut unter Kontrolle halten und Tricks jederzeit ausführen.

Streckendesign: Sehr unterschiedliche Strecken mit vielen Trick-Passagen. Strecken müssen nicht auf vorgegebenen Wegen abgefahren werden, aber Gesamtbegrenzung immer erkennbar

Tricksystem: Flips und Turns. Grabs mit den Schulterfalten. Viereck-Taste als Modifikator. Keine Mega- oder Übertricks. Trickleiste dient als Boost.

Fahrertribute: Jeder Fahrer hat verschiedene Werte, die während des Spiels aufgebessert werden können. Beziehungen der Fahrer zueinander immer neutral.

Menüführung: Übersichtliche Menüs erlauben einen schnellen und präzisen Spieleinstieg.

Einstieg: Ein Tutorial erläutert Schritt für Schritt die Steuerung.

UMFANG ★★★★★

Fahrer: 8 Fahrer

Strecken: 8 relativ lange Strecken standen am Anfang der **SSX**-Serie.

Spielmodi: Einzelspiel, Weltmeisterschaft, 4 Spielmodi: Warmup (Trainings-Modus), Rennen, Showoff, Freende.

Langzeitmotivation: Die Fahrer und Strecken müssen nach und nach freigespielt werden. Ansonsten keine Extras. Sie können das Spiel lediglich mit allen Fahrern durchspielen.

Splitscreen: Ja, 2 Spieler

Online: Nein

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Optisch sieht **SSX** noch immer gut aus. Die Effekte waren seinerzeit erstklassig.

Slowdowns: Gelegentliche Ruckler fallen etwas negativ auf.

Sound: Die Fahrer haben ein paar wenige Sprachsamples. Der englische DJ nervt etwas.

Musik: Hip-Hop und Dance-Tracks passen gut zum Spiel, halten sich aber dezent im Hintergrund.

Besonderes: 16:9-Breitbild-Modus. Sonst keine besonderen technischen Features.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

wäre gern ein wenig cooler.

SSX war mein allererstes PS2-Spiel. Der Einstieg in **SSX 3** fiel mir dennoch unerwartet schwer. Der damit verbundene Frust (und die Wutausbrüche) kosteten mich sogar ein Joypad! Hat man sich aber erst einmal mit der Fahrphysik vertraut gemacht, ist **SSX 3** wieder einmal eine verdammt coole Arcade-Boarder. Schier begeistert hat mich neben dem immensen Umfang auch der coole Sound. Der miese deutsche DJ aus **Tricky** wurde mit einem witzigen Sprecher ersetzt und die lizenzierte Musik passt optimal zu den lässigen Abfahrten. Von Placebo über die Red Hot Chili Peppers bis hin zu Aphrodite. Rock und Dance passen optimal zum wilden Schneegestöber. Etwas enttäuschend hingegen waren die teils derben Ruckler. Auch wenn's schwer fällt, kann und muss ich diese angelegts der grafischen Gesamtdarstellung aber verkraften. Eines steht auf alle Fälle fest – ich will diesen Winter in die Alpen zum Snowboarden.

TEST SSX 3

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Big
Genre:	Snowboarding
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Surround, THX-zertifiziert
Umfang:	17 Einzelstrecken

Internet: www.acclaim.de

Spieler	Termin
1-6, Online	31. Oktober

USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- Ultra-Trendy und cool
- Umfangreich
- Heftige Ruckler
- Hohe Einspielzeit

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	87%
84%	90%	78%	

„Nach langer Einspielzeit offenbart sich **SSX 3** als der **coolest** und **umfangreichste** Teil der Serie.“

World Racing®



3+
www.psp-life.com
www.mercedes-benz.com/worldracing

All rights reserved. All from the PC version.

Wir hätten es uns auch einfach machen können... aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen mehr als 100 hochdetaillierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen“, denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glatteis ihr ganzes Können abverlangen. Entscheiden Sie sich für schnelle Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

- ▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind!
- ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben!
- ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren!
- ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen!
- ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus!
- ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!



SYNETIC
The Fantasy

PlayStation 2
Erhältlich ab September 2003

PC
CD
ROM

TDK
mediactive

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY: Mobil 1 YAMAHA STANDOX TDK empfiehlt Monitore von givitech www.tdk-mediactive.com

NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. 1 PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. 1 "Microsoft", "Xbox" and the Xbox logo are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under licence from Microsoft.

SWAT

Global Strike Team



Terroristen,
jetzt heißt es aufgepasst:

Die Spezialeinheit der US-Polizei ist im Anmarsch!

LICHTEFFEKTE Das Beleuchtungsmodell bei SWAT ist großartig gelungen!



SCHNEELEVEL Auch im kalten Russland ist man mit seiner Einheit unterwegs.

Was macht die amerikanische Polizei, wenn sie es mit besonders fiesen Gangstern zu tun hat und nicht mehr weiter weiß? Richtig, sie ruft Verstärkung! Natürlich tanzt dann nicht irgendein Hilfstrupp an, sondern die berühmte berüchtigten SWAT-Teams kommen zum Einsatz. Der Begriff SWAT steht hierbei für „Special Weapons and Tactics“ und deutet schon an, dass diese Jungs besonders viel draufhaben. Im jetzt erscheinenden Spiel mit dem schmucken Beinamen *Global Strike Team* übernehmen Sie die Kontrolle des SWAT-Teamleiters Mathias Kincaid, einem ehemaligen Mitglied der Delta-Force-Einheit (einer Spezialeinheit des amerikanischen Militärs). Ihre Aufgabe: Zerschlagen Sie die beiden gefährlichen Terroristengruppen „Omega-Kartell“ und „Whispering Dragon Clan“.

KOMMUNIKATION IST ANGESAGT

Im neuesten Ego-Shooter von Vivendi Universal, der übrigens nichts mit dem bald erscheinenden Kinofilm „S.W.A.T. Die Spezialeinheit“ zu tun hat, stehen Ihnen dabei die Scharfschützin Kim Trane und der Technik- und Sprengstoffexperte Anthony Jackson zur Seite. Diesen beiden Charakteren können Sie unterschiedliche Befehle erteilen, um Sie bei Ihren heiklen Missionen zu unterstützen. Das Besondere an dem Spiel *SWAT: GST* ist, dass Sie die Befehle nicht nur mittels

Controller, sondern auch ganz bequem per PlayStation-2-Headset erteilen können. Wollen Sie z. B. dass ihr Kollege eine Tür für Sie aufbricht, sprechen Sie einfach „Enter“ ins Mikrofon und der angesprochene Charakter befolgt Ihren Befehl. Doch nicht nur mit den eigenen Teammitgliedern ist Kommunikation angesagt. Auch die Feinde können (und sollten) mit einem beherzten „POLICE!“ oder „SWAT!“ zur Aufgabe bewegt werden. Ob diese allerdings Ihrer Aufforderung nachkommen, hängt immer von deren Einstellung ab, die Sie anhand eines gefärbten Balkens unter ihnen erkennen können. Oft müssen Sie erst mit einigen Schüssen nachhelfen, bevor die Bösewichte zur Vernunft kommen und die Waffen zur Seite legen.

GENIALES FEATURE

Wenn man sich einige Zeit mit dem Spiel beschäftigt und die zahlreichen Befehle gelernt hat, stellt man sich die Frage, warum bisher so wenige Spiele auf solch ein Feature gesetzt haben. Es ist einfach erstaunlich, wie gut die verbale Kommunikation mit den anderen Leuten klappt und wie viel zusätzlichen Spaß diese Option mit sich bringt. In der uns vorliegenden Testversion mussten wir uns übrigens noch auf Englisch unterhalten. Die deutsche Version wird jedoch eine deutsche Sprachausgabe beinhalten.

GUTE SPIELBARKEIT

Neben der pfliffigen Steuerung überzeugt vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign der 21 Einzelspielermissionen.

Neben dem traditionellen Befreien von Geiseln und dem Ausschalten der Terroristen gibt es auch Einsätze, in denen Sie z. B. Bomben entschärfen oder Kommunikationsanlagen zerstören. Zudem können Sie hier und da die Kontrolle über Lee, die Scharfschützin, übernehmen. In diesen Passagen ist dann vor allem ein ruhiges Händchen und Zielgenauigkeit gefragt. Leider sind die 21 Missionen allerdings ziemlich schnell durchgespielt. Selbst ungeübte Spieler werden im mittleren Schwierigkeitsgrad schon nach circa fünf Stunden das Ende sehen.

WELTWEITER EINSATZ

Da die Einsatzgebiete bei *SWAT: GST* rund um den Globus angesiedelt sind (USA, Russland, Frankreich etc.) unterscheiden sich die Maps grafisch deutlich voneinander. Während Sie sich z. B. im verschnittenen Russland auf einem alten Militärgelände herumtreiben, durchstöbern Sie in Paris die riesige U-Bahn-Anlage. Technisch ist der Titel dabei ein zweischneidiges Schwert. Die Texturen sind selbst für PlayStation-2-Verhältnisse äußerst niedrig aufgelöst und die etwas klobig wirkende Hintergrundgrafik ist nicht mehr ganz up to date. Wirklich sehr schön sind dagegen die Lichteffekte. Das geschickte Spiel mit Licht und Schatten schafft eine großartige Atmosphäre, die der Terroristen-Hatz ein ganz eigenes Flair verleiht.

UMFANG SATT

Neben der Einzelspielerkampagne können Sie sich bei *SWAT: GST* auch mit menschlichen Mit-

INFO SPRACHSTEUERUNG

„Polizei! SWAT!“

Wir wollen Ihnen die wichtigsten Befehle des SWAT-Einsatzleiters beschreiben:

„Polizei! SWAT!“:
Durch diese Rufzeichen versuchen Sie die Bösewichte zur Aufgabe zu überreden.

„Tür aufbrechen!“:
Sowohl Jackson als auch Lee sind in der Lage, verschlossene Türen zu öffnen, die Sie alleine nicht aufbekommen.

„Zu mir!“:
Wenn Sie diesen Spruch aufsagen, weichen die beiden anderen Charaktere nicht mehr von Ihrer Seite.

„Sichern!“:
Dadurch sichern die angesprochenen Soldaten einen bestimmten Bereich ab.

„Verhaften!“:
Lassen Sie die Kollegen die Verhaftungen durchführen.

spielen austoben. Während Sie im Kooperationsmodus mit einem Freund gemeinsam in zehn eigens kreierten Levels auf Gegenjagd gehen, schießen Sie sich im umfangreichen Mehrspielermodus mit bis zu vier Freunden die Kugeln um die Ohren. Schade nur, dass der Titel keine Onlineanbindung bietet.

OLIVER BECK



NIGHTVISION Um sich in der Dunkelheit zurechtzufinden, besitzen wir natürlich Nachtsichtgeräte.



REALISTISCH Die Animationen der Gegner sind gut. Beim Kopfschuss kippt der Gegner nach hinten.

DETAIL-CHECK SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Drei Spezialeinsatzkommandos unter sich

Bei den neuesten Ego-Shootern heißt die Devise: Normale Soldaten sind total out, trainierte Elitesöldner dafür in.



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

STEUERUNG ★★★★★
Die Steuerung des eigenen Soldaten ist sehr einfach und bereits nach wenigen Spielminuten erlernt. Einzig das Befehlegen der Kameraden ist komplexer. Dank Sprachsteuerung aber sehr geschickt gelöst.
Zugänglichkeit: Relativ schnell erlernbar, da logisch aufgebaut.
Komplexität: Hoch, da viele Befehle an die Kameraden ausgegeben werden können. Sprachsteuerung über Headset: Ja

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Ohne den Soldaten Jackson und Lee geht bei SWAT gar nichts. Sie öffnen verschlossene Türen, knäcken verschlüsselte Computersysteme und entschärfen Bomben. Außerdem geben Sie einem die benötigte Feuerunterstützung im Kampf gegen die Terroristen.
Maximale Team-Größe: 3
Befehlsvielfalt: Sehr viele Befehle
Künstliche Intelligenz: Gut

MULTIPLAYER ★★★★★
Mal abgesehen davon, dass es keinen Online-Modus gibt, ist der Multiplayer überragend ausgefallen! 10 eigenständige Levels, in denen zwei Spieler gemeinsam im Kooperationsmodus spielen und 10 Mehrspielermaps, in denen bis zu 4 Spieler in 6 verschiedenen Modi antreten können.
Maximale Anzahl an Spielern: 4
Spielmodi: 6 Mehrspieler- und 1 Kooperationsmodus
Mehrspieler-Maps: 10 Mehrspieler- und 10 Kooperationsmaps
Onlinefähig: Nein
Kooperativmodus: Ja

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad ist man schon nach knapp 3 bis 4 Stunden durch. Erst ab Stufe „Mittel“ sind die Gegner eine Herausforderung und taktisches Vorgehen ist vonnöten. Im Time Attack müssen Maps in kürzester Zeit durchgespielt werden.
Anzahl Missionen: 21
Missionsdesign: Abwechslungsreich, jedoch insgesamt etwas kurz
Wiederspielwert: Upgrade-Points sind freispielfähig, die man in Waffen stecken kann.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Die Texturen sind nicht wirklich hochauflösend und die Details der Umgebung lassen zu wünschen übrig. Dafür hat der Titel aber sehr schöne Lichteffekte, gute Animationen der Figuren und eine weitgehend konstante Framerate.
Darstellung: Schwache Texturen, gute Animationen und tolle Lichteffekte
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Satte Schusseffekte und ordentliche Sprachausgabe
Musik: Dezent, eher belanglose Musik

GESAMTWERTUNG



SOCOM: U.S. NAVY SEALS

STEUERUNG ★★★★★
Zwar muss man sich erst einmal in die Steuerung einarbeiten, kommt aber im Laufe der Zeit immer besser damit zurecht. Zudem stehen dem Spieler mehrere Konfigurationen zur Auswahl.
Zugänglichkeit: Durchdacht, aber erst nach etwas Einarbeitungszeit gut nutzbar
Komplexität: Viele Möglichkeiten und Befehle
Sprachsteuerung über Headset: Ja

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Man darf bei SOCOM zwar nur zu viert auf Terroristenjagd gehen, hat dafür aber zwei separate Teams, die per Headset befehligt werden können. Sowohl die Mitspieler als auch die Gegner leisten sich gelegentlich sinnfreie Aktionen, was die Gegnerjagd unnötig erschwert.
Maximale Team-Größe: 4
Befehlsvielfalt: Groß
Künstliche Intelligenz: Mäßig

MULTIPLAYER ★★★★★
SOCOM profitiert als einziges Spiel von der Online-Tauglichkeit der PlayStation 2. Die sehr gute Lobby-Funktion und die vorbildliche Einbindung des Headsets machen SOCOM dabei zum absoluten Pflichtkauf für Mehrspielern. Als einziges Spiel bietet SOCOM keinen Splitscreen-Modus.
Maximale Anzahl an Spielern: 16
Spielmodi: Alles in allem drei Mehrspielermodi
Mehrspieler-Maps: Lediglich 10 Mehrspielerkarten
Onlinefähig: Ja
Kooperativmodus: Nein

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Der Einzelspielermodus ist solide, wirkt aber wie ein Anhängsel. Erst online entfaltet sich der eigentliche Spielspaß. Trotz der relativ geringen Anzahl an Levels und Spielmodi wird SOCOM hier aufgrund des teambasierten Spielens nicht so schnell langweilig.
Anzahl Missionen: 12
Missionsdesign: Abgedroschen und wenig überraschend, aber solide inszeniert
Wiederspielwert: Alleine schnell uninteressant, online kann es süchtig machen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Grafisch nahm man sich bei der Levelgestaltung etwas zurück. Die Darstellung ist detailarm, aber dafür stets flüssig und sauber. Auch online stören keine Fucker oder Performance-Einbrüche das actiongeladene Spielgeschehen.
Darstellung: Etwas altbacken, aber sauber und ganz auf gute Performance ausgelegt
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Authentisch und sehr stimmungsfördernd
Musik: Etwas blasé und wenig eingängig

GESAMTWERTUNG



GHOST RECON

STEUERUNG ★★★★★
Ghost Recon steuert sich wie ein standardmäßiger 3D-Shooter. Das geht zwar zulasten der verfügbaren Möglichkeiten, spielt sich aber sehr gut. Etwas mehr Einfluss auf die Teamkameraden hätte nicht geschadet.
Zugänglichkeit: Schnell erlernt und gut beherrschbar
Komplexität: Recht eingeschränkte Befehlsvielfalt
Sprachsteuerung über Headset: Nein

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Entweder man steuert die Teammitglieder selbst oder man muss sich auf die bisweilen sehr zweifelhaften KI verlassen. Richtige Befehle gibt es nicht, dafür darf das zweite Team frei im Gelände umhergeschickt werden und kündigt sich eigenständig dem Gegner.
Maximale Team-Größe: 6
Befehlsvielfalt: Gering
Künstliche Intelligenz: Mäßig

MULTIPLAYER ★★★★★
Ghost Recon muss zwar auch ohne Online-Anbindung auskommen, bietet dafür aber einen umfangreichen Kooperativ-Modus. (Einzelspielermodus kann zu zweit gespielt werden.) Umfang und Spielmodi sind mehr als ausreichend. Im Splitscreen dürfen auch hier nur zwei Spieler antreten.
Maximale Anzahl an Spielern: 2
Spielmodi: Alles in allem drei Mehrspielermodi
Mehrspieler-Maps: Insgesamt 33 Mehrspieler-Maps
Onlinefähig: Nein
Kooperativmodus: Ja

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Alleine bietet Ghost Recon für einige Stunden gute Unterhaltung, ist aber stark geskriptet und deswegen beim erneuten Durchspielen zu vorhersehbar. Zu zweit hält der Kooperativ-Modus bei der Dage. Die Splitscreen-Kämpfe sind hingegen eher langweilig.
Anzahl Missionen: 23
Missionsdesign: Abgedroschen und wenig überraschend, aber solide inszeniert
Wiederspielwert: Missionen verlaufen immer ähnlich und nutzen sich schnell ab.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Wie bei der Serie allgemein üblich, werden die Umgebungen recht detailarm inszeniert, dafür bleibt das Spiel stets flüssig. Die etwas skulpturalen Animationen, schwachen Texturen und klobigen Figuren wirken überholt.
Darstellung: Schlicht, aber sauber. Leicht veraltet.
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Authentisch und äußerst stimmig
Musik: In spannenden Situationen mitreißend

GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
schreit „POLIZEI!“

Anfangs war ich skeptisch, ob die Sprachfunktion in diesem Ego-Shooter auch wirklich sinnvoll umgesetzt ist. Nach kurzer Spielzeit war ich mir dann aber sicher: Ja, ist sie! Es klappt einfach wunderbar, seine Mitspieler ganz einfach durch die Maps zu befehlen, und der Begriff „Teamarbeit“ bekommt dadurch eine ganz neue Qualität. Auch das eigentliche Spiel macht mir Spaß: Die Steuerung wurde geschickt gelöst, die verschiedenen Aufgabenziele sind abwechslungsreich und die recht ordentliche Gegenintelligenz erfordert taktisches Vorgehen. Ebenso gefällt mir die Grafik mit den tollen Lichteffekten, wengeling die Texturen für PlayStation-Verhältnisse deutlich schärfer sein könnten. Die viel zu kurze Spielzeit im Story-Modus und die etwas platte Story sind dagegen ein echtes Manko und verhindern eine noch höhere Wertung. Die zahlreichen Spielmodi inklusive des hervorragenden Kooperationsmodus sorgen dagegen für tollen Spielspaß für bis zu vier menschliche Spieler.

TEST SWAT

Hersteller: Vivendi Universal
Entwickler: Argonaut Games
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: Ca. 5 Stunden

Internet: www.vup-interactive.de

Spieler 1-4	Termin 5. Dezember
USK-Freigabe ab 16 Jahren	Preis Ca. € 50,-

● Abwechslungsreiche Maps
● Tolles Sprachfeature
● Sehr guter Mehrspielermodus
● Kurze Kampagne

MULTIPLAYER

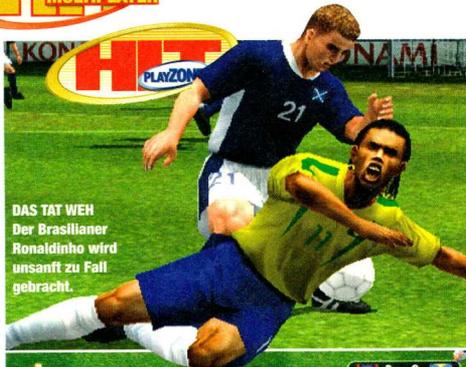
GRAFIK	SOUND	83%	EINZEL
73%	78%	83%	81%

„Spielerisch ausgereifter Ego-Shooter mit sehr guter Sprachunterstützung. Leider zu kurz geraten.“

Pro Evolution Soccer 3



Schlicht und einfach Fußball vom anderen Stern



DAS TAT WEH
Der Brasilianer
Ronaldo wird
unsanft zu Fall
gebracht.



STANDARDSITUATION Es ist jetzt viel leichter,
aus Eckbällen und Freistößen Tore zu erzielen.



UNSICHER So kennt man Barthez, immer für einen Abpraller gut.



ZU SPÄT
Nationalverteidiger
Rio Ferdinand hat
das Nachsehen.

Eigentlich muss man ein neues *Pro Evo Soccer* nicht mehr groß vorstellen. Konami hat es mit den zahlreichen Vorgängern geschafft, sich selbst bei weniger fußballinteressierten PS2-Besitzern einen guten Namen zu machen. Dafür ist in erster Linie das geniale Gameplay verantwortlich, das jedes einzelne

Match zu einer echten Herausforderung macht. Neu ist diesmal, dass Schiedsrichter bei nicht allzu krassen Fouls auch mal die Vorteilsregel anwenden, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Bis auf ein paar zweifelhafte Szenen, bei denen man sich wünschen würde, der Referee hätte doch gepfiffen, funktioniert dies bestens. Wie immer sorgt ein breites Sortiment an glänzend animierten Spielerbewegungen im Zusammenspiel mit der überragenden Ballphysik dafür, dass man selbst nach unzähligen Spielstunden immer wieder neue, überraschende Spielsituationen zu Gesicht bekommt.

Alles in allem wirkt das Gameplay nicht zuletzt wegen des längst überfälligen 60-Hz-Modus deutlich dynamischer und flüssiger als beim Vorgänger. Da sich sowohl die aktuelle Form als auch die Charakterwerte der virtuellen Kicker auf deren Ballfertigkeiten auswirken, kommt taktischen Überlegungen wie Aufstellung, Abwehrverhalten und Offensivausrichtung eine große Bedeutung zu. Vor jedem Match sorgt wie gewohnt eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten für praktisch unbegrenzte Spielvarianten. Hier können Sie Jahreszeit, Stadion, Schiedsrichter, Wetter, Tageszeit, Mannschaftsform, Zuschauerverhalten und vieles mehr bestimmen.

KOMPLETT ÜBERARBEITETE GRAFIK

Es versteht sich ja mittlerweile fast von selbst, dass Konami

jedes Jahr das Gameplay weiter verfeinert. Dafür hat sich in den letzten Jahren nicht viel an der grafischen Präsentation der Spiele getan. Auch hier hat sich das Entwicklungsteam KCE TYO in diesem Jahr für einen gewaltigen Schritt nach vorne entschieden. Das Ergebnis sind flüssigere Bewegungsabläufe, prächtige Stadien, detaillierte Spielermodelle mit Gesichtsanimationen und eine hervorragende Präsentation entscheidender Spielszenen. Einzige Grafikmankos sind die wirklich hässlichen Zuschauer-Bitmats und der nicht unbedingt berauschende Regeneffekt, die wie traurige Relikte aus vergangenen Zeiten wirken. Wie einige andere kleine Unzulänglichkeiten nerven diese aber nicht wirklich und haben auch keinen Einfluß auf den enormen Spielspaß. Ansonsten ist die Präsentation der Fußballsim durchweg gut gelungen, wenngleich sie nicht ganz so opulent wie bei den *FIFA*-Konkurrententiteln ausfällt. Dies gilt auch für die Stadionatmosphäre, die zwar besser als bei den Vorgängern ist, jedoch noch nicht auf Electronic-Arts-Niveau rangiert. Die Kommentare von Wolff Christoph Fuss und Hansi Küpper gewinnen auch keinen Innovationspreis und werden wahrscheinlich selbst von geduldigen Fans nach wenigen Spielen abgestellt.

1.000 STUNDEN SPIELSPASS

Pro Evolution Soccer 3 ist einer der wenigen Sporttitel, die sowohl alleine als auch zu mehreren viel Spaß machen. Ab zwei Spielern geht's auf dem Platz und vor der Konsole richtig rund. Konamis Simulation bietet dank der perfekten Spielmechanik mindestens so viel Diskussionsstoff wie ein reales Fußballspiel. Insgesamt dürfen sich bis zu acht Spieler in verschiedenen Cups und

Meisterschaften um die Kugel und den Turniersieg balgen. Etwas schade ist es, dass *Pro Evolution Soccer 3* nicht wie der große Konkurrentitel aus dem Hause Electronic Arts onlinefähig sein wird. Diese Option plant Konami erst für eine der kommenden Versionen. Fast so packend wie mit Freunden ist das Spiel auch

alleine. Vor allem der noch umfangreichere, überarbeitete Meisterligamodus, bei dem man über mehrere Spielzeiten hinweg eine europäische Vereinsmannschaft aufbauen und coachen muss, fesselt sehr lange Zeit. Für zusätzliche Motivation sorgt das neue *PES-Shop*-Feature, bei dem man für gewonnene *PES*-Punkte (diese

erhält man in praktisch jedem Spielmodus für Erfolge) zusätzliche Stadien, Spieler, Mannschaften, Optionen, Effekte und vieles mehr kaufen kann. Sogar neue Frisuren oder Trikots für den Editor kann man hier erstehen. Äußerst praktisch ist auch der umfangreiche Trainingsmodus des Spiels, der dafür sorgt, dass sogar

absolute *Pro Evo*-Neulinge innerhalb kürzester Zeit die annähernd perfekte Steuerung erlernen können. In einer Vielzahl von Trainingsherausforderungen kann man dann gleich die neu erworbenen Kenntnisse anwenden und nebenbei ein paar Punkte für den *PES-Shop* einheimen.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK PRO EVOLUTION SOCCER 3

Der König ist tot... es lebe der König!

Fußballsimulation oder Arcade-Soccer? Diese Frage ist mindestens so alt wie der Kampf von FIFA und PES um die Genrekronen. Hat Konami wieder die Nase vorn?



PRO EVOLUTION SOCCER 3

TECHNIK ★★★★★

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

Spielemodelle: Sehr detaillierte Kicker mit guten Gesichtsanimationen, welche die Kicker noch lebendiger wirken lassen.
Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams nach vorne peitscht oder gradenlos ausfieft.

Kommentar: Ordentlicher Kommentar mit sich ständig wiederholenden Phrasen

60-Hz-Modus: Ja

16:9-Modus: Nein

UMFANG ★★★★★

Dank Shoppysystem und aufgebohrem Meisterligamodus ist eine enorm hohe Langzeitmotivation garantiert.

Stadien: 20

Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz.

Teams: Über 130 Vereins- und Nationalmannschaften

GAMEPLAY ★★★★★

Eine annähernd perfekte Ballphysik, die konkurrenzlos gute Spieldynamik und eine gelungene KI sorgen auch nach vielen Spielstunden noch für abwechslungsreiche Matches.

STEUERUNG ★★★★★

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

Frei konfigurierbar: Ja

MULTIPLAYER ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß.

Spiele: 1-8

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



PRO EVOLUTION SOCCER 2

TECHNIK ★★★★★

Grafik und Sound erfüllen ihren Zweck, reißen die Möglichkeiten der PS2 jedoch keinesfalls aus. Die Animationen der Kicker sind gut gelungen.

Spielemodelle: Etwas kantig, aber dennoch gelungen; in vielen Fällen den realen Vorbildern gut nachempfunden.
Stadionatmosphäre: Ordentliche, wenn gleich nicht ganz so packende Atmosphäre wie beim Nachfolger oder *FIFA 2003*.

Kommentar: Passabler Kommentar mit sich ständig wiederholenden Phrasen

60-Hz-Modus: Ja

16:9-Modus: Nein

UMFANG ★★★★★

Vor allem der motivierende Meisterligamodus sorgt dafür, dass man sich nur schwer von dem Spiel trennen kann.

Stadien: 16

Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz.

Teams: Über 100 Vereins- und Nationalmannschaften

GAMEPLAY ★★★★★

Die geniale Spielmechanik ist einfach über jeden Zweifel erhaben und sorgt für spannende Spiele. Verglichen mit dem schnellen *PES 3* wirkt das Spiel fast schon ein wenig träge.

STEUERUNG ★★★★★

Innerhalb kürzester Zeit ist die Grundsteuerung erlernt. Besondere Bewegungen erfordern gutes Timing und eine ganze Menge Training. Glücklicherweise erklärt das hervorragende Tutorial alle Bewegungen hinreichend.

Frei konfigurierbar: Ja

MULTIPLAYER ★★★★★

Dank der erstklassigen Spielmechanik funktioniert das Spiel mit menschlichen Gegnern so gut wie alleine.

Spiele: 1-8

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FIFA FOOTBALL 2003

TECHNIK ★★★★★

Mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und grafisch über jeden Zweifel erhaben. Die Bewegungen der Kicker wirken oft ein wenig überzogen und zu verspielt.

Spielemodelle: Sehr bullige Spieler, die in den allermeisten Fällen ihren Vorbildern recht ähnlich sehen.
Stadionatmosphäre: Dank der vielen, originalen Fangesänge herrscht während der Spiele eine klasse Stimmung.

Kommentar: Obwohl der Kommentar meist passt, wirkt er langweilig und uninspiriert.

60-Hz-Modus: Ja

16:9-Modus: Ja

UMFANG ★★★★★

Einfach gewaltig und absolut konkurrenzlos. Praktisch alle relevanten Lizenzen, Mannschaften und Spieler sind enthalten.

Stadien: 25

Originalspielernamen: In Sachen Lizenz macht keiner EA was vor. Alle Spieleramen sind korrekt.

Teams: Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften

GAMEPLAY ★★★★★

Ballphysik, Spielmechanik und KI sind zwar ordentlich, hinken der *PES*-Konkurrenz jedoch meilenweit hinterher. Dafür laufen die Spiele flüssig ab und sind reich an Tor-szenen.

STEUERUNG ★★★★★

Sehr übersichtlich und obendrein leicht erlernbar. Besondere Aktionen („Freestyle-Control“) werden über den rechten Analogstick ausgeführt. Trotzdem wird man manchmal das Gefühl nicht los, die Spieler würden nicht immer tun, was man will.

Frei konfigurierbar: Ja

MULTIPLAYER ★★★★★

Gelungenes Mehrspielervergnügen. Hier fällt die fehlende Spieldiefe nicht ganz so stark ins Gewicht.

Spiele: 1-8

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
ist WEFA-Champion.

Die *Pro Evo Soccer*-Spiele sind schon ein Phänomen. Immer wenn man denkt, die Serie hätte ihren Zenit erreicht, gelingt es Konami, das sowieso schon erstklassige Gameplay mit frischen Ideen noch weiter zu verbessern. Auch die anderen Neuerungen sind durchweg gelungen und sorgen dafür, dass man sich nur schwer von der Konsole trennen kann. Das soll aber nicht heißen, dass *Pro Evolution Soccer 3* die perfekte Fußballsimulation ist. In Sachen Lizenz und Präsentation können die japanischen Entwickler durchaus noch eine ganze Menge von Electronic Arts lernen. Aber Lizenz hin oder her, letztendlich zählt, wie viel Spaß der Titel macht. Und hier hat Konami wie gewohnt meilenweit die Nase vorn.

TEST PRO EVOLUTION SOCCER 3

Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCE TYO
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	130+ Teams

Internet: www.konami-europe.com

Spiele	Termin
1-8	17. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- Sichtlich machendes Gameplay
- Erstklassige Spielmechanik
- Geniale Ballphysik
- Keine komplette Lizenz

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	ENZEL
83%	83%	93%	90%

„Einfach genial – Konami zeigt der Konkurrenz, wie eine Fußballsimulation auf der Konsole aussehen muss.“



KURVENLAGE Ohne Luftbremsen sind Steilkurven schwer zu bewältigen.

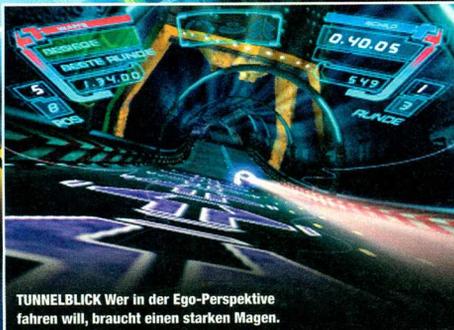


XGRA

Unmenschlich schnell und bis an die Zähne bewaffnet – Motorradfahren wird in Zukunft noch cooler!

Zwei Jahre ist es nun schon her, dass Sie in *Extreme G-Racing 3* über futuristische Rennstrecken heizen konnten. Damals schrammte der Titel knapp am Hit vorbei. Die Kritik am Vorgänger hat sich Acclaim zu Herzen genommen und ein völlig neues Spiel auf die Beine beziehungsweise Räder gestellt – das Prinzip der mörderisch schnellen Rennen ist aber das gleiche geblieben. Sie setzen sich also wieder ans Steuer eines futuristischen Motorrads und versuchen, mit Geschwindigkeiten jenseits der Schallgrenze und roher Waffengewalt als Erster ins Ziel zu gelangen. Neben den obligatorischen Spielmodi Arcade und Zeitrennen liegt das Hauptaugenmerk dabei wieder auf dem Karriere-Modus, wo Sie für eines von acht Teams um die Meisterschaft kämpfen.

WIR BRAUCHEN WAFFEN
Obwohl man die Geschwindigkeit der Bikes ein wenig gedrosselt hat, um eine bessere Spielbarkeit zu erreichen, vermitteln die turboschnellen



TUNNELBLICK Wer in der Ego-Perspektive fahren will, braucht einen starken Magen.



ENERGIE Wer zapft hier eigentlich wen an?

INFO SO KÖNNTE DER FÜNFTE TEIL DER SERIE AUSSEHEN

Unser perfektes Extreme G

Der perfekte Future-Racer ist auch XGRA leider noch nicht ganz. Deshalb möchten wir Acclaim an dieser Stelle unsere Rohfassung des fünften Teils zukommen lassen – dann klapp'ts auch mit dem PLAYZONE-Hit.

Grafik: Das abgefahrene Streckendesign und die düstere Endzeit-Metaphorik können aus XGRA übernommen werden. Aber diesmal bitte ein gestochenes scharfes Bild und keine Slowdowns mehr.

Sound: Zwei frei wählbare Soundtracks sind eine grandiose Idee. Allerdings dürften diese etwas abwechslungsreicher ausfallen. Je einen Musiker aus der betreffenden Musikrichtung verpflichten, um die kompletten Soundtracks zu erstellen, wäre auch eine Alternative (Vorschlag: Trent Reznor für Rock und Sven Våth für Dance).

Fahrverhalten: Hier muss man sich

am dritten Teil orientieren. Die beiden Luftbremsen ermöglichen eine bessere Kontrolle über das Bike.

Waffensystem: Eine Mischung aus dem dritten und vierten Teil wäre denkbar. Kämpfe sollten wieder so gut durchführbar sein wie bei XGRA. Upgrades könnten mit Preisgeldern gekauft, die Waffensysteme durchgeschaltet werden. Schilder unter der Fahrt aufladbar, Waffenenergie regeneriert sich selbst.

Umfang: Noch mehr Strecken. Der Team-Karriere-Modus aus Teil 3 sollte wieder eingeführt und erweitert werden.



Raketennotorräder dennoch ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. In den ersten Rennen geht es zwar wie gewohnt etwas gemächlicher zur Sache (wenn man Geschwindigkeiten um die 400 km/h als gemächlich bezeichnen kann), doch schnell haben Sie die Schallmauer durchbrochen, was von einem netten Blur-Effekt und der Dämpfung der Soundeffekte begleitet wird. Leider führen solche Geschwindigkeiten auch oft zu einer unfreiwilligen Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung. Die beiden Luftbremsen, eine für die linke und eine für die rechte Seite des Gefährts, wurden durch eine Bremse für das ganze Bike ersetzt. Das macht die Steuerung zwar intuitiver, in engen Kurven fehlt aber oft die notwendige Kontrolle – gerade wenn Sie mit 1.000 Sachen umherflitzen. Eine echte Verbesserung hat dafür das Waffensystem vorzuweisen. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige, in der die verschiedenen Waffen mit einem Symbol repräsentiert werden. Sammeln

Sie unter der Fahrt grüne Power-ups auf, wandert diese Anzeige um je einen Punkt weiter. Strategische Feuergefechte sind dadurch vorprogrammiert und von größerer Bedeutung als noch im Vorgänger. Tatsächlich müssen Sie oft gezielt auf einen Fahrer losgehen. Ihr Rennstall stellt Ihnen nämlich Sekundärziele, für deren Erfüllung Sie neue Waffensysteme oder Upgrades erhalten. Man erwartet von Ihnen, dass Sie einen bestimmten Fahrer beseitigen, eine neue Bestzeit aufstellen oder Werbetafeln der feindlichen Teams zerstören. Bilden Sie sich aber ja nicht ein, dass das so einfach wäre. Ihre Kontrahenten merken sich nämlich Ihr Verhalten. Knallen Sie einem gegnerischen Fahrer eine Rakete vor den Latz, sagt der Ihnen per Videomitteilung den Kampf an und geht gezielt gegen Sie vor. Da trifft es sich gut, dass sich die Energieanzeige für Ihr Bike mittlerweile von selbst regeneriert und nicht mehr über speziell gekennzeichnete Fahrbahnbereiche aufgeladen werden muss. Nach einer gewon-

nenen Liga können Sie übrigens auch das Team wechseln, was die Einstellung der anderen Fahrer Ihnen gegenüber aber nicht weiter beeinflusst. Nur was auf der Rennstrecke passiert, spielt eine Rolle.

DÜSTER UND SCHNELL

Neben dem oben schon erwähnten Geschwindigkeitsge-

fühl, das die Entwickler wieder gut hinbekommen haben, fällt sofort die annähernd flüssige Darstellung positiv auf. Nur bei extremen Wettersituationen, oder wenn sich viele Biker auf einmal auf dem Bildschirm drängen, geht die Grafik-Engine etwas in die Knie. Diese geringen Einbrüche fallen beim Fahren aber kaum

ABGEDREHT
Bei dieser Strecke wird uns schon vom Hinsehen übel.



EXPLOSIV Die stärkeren Waffensysteme sorgen für große Explosionen und viel Schaden bei den Gegnern.

auf, vorausgesetzt Sie gehen alleine auf die Piste. Im Zweispelermodus treten die Slowdowns nämlich deutlicher öfter auf. Etwas geschluppt wurde in grafischer Hinsicht allerdings bei der Gesamtdarstellung. Zwar sehen die Umgebungen alle sehr ansprechend und cool aus, aber selbst mit einem RGB-Kabel ist das Bild nie zu 100 % scharf. Mal abgesehen von die-

sem Manko sieht XGRA aber sehr gut aus: abwechslungsreich, schnell und so, wie man sich einen Future-Racer vorstellt. Thematisch bewegt man sich diesmal übrigens in endzeitlicheren Gefilden. Von der eher bunten Darstellung des Vorgängers hat man sich verabschiedet. Hat Ihnen der Vorgänger gefallen, werden Sie auch diesmal wieder Ihre Freude an

den schnellen Rennen haben. XGRA ist aber nicht einfach nur ein Nachfolger, sondern ein völlig anderes Spiel. Das neue Waffensystem sorgt endlich für strategisch angehauchte Feuergefechte auf den Kursen und das Streckendesign ist dank vieler Loopings, Schrauben, Sprünge und Beschleunigungspeile noch spektakulärer. Dafür fahren sich die Cyber-Mopeds teil-

wise etwas störrisch. Spätestens wenn Sie die Schallmauer durchbrochen haben, ist an eine vernünftige Lenkung des Gefährts nicht mehr zu denken. Dennoch macht XGRA wieder eine Menge Spaß und kann lange fesseln. Den erhofften Genrekönig konnte uns Acclaim aber leider (wieder) nicht präsentieren.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK XGRA

Wer flitzt am schnellsten?

Die Extreme G-Spiele waren nicht die ersten dieser Art. Schon davor konnte man sich in diversen WipeOut-Spielen dem totalen Geschwindigkeitsrausch hingeben. Da beide Serien auf der PS2 vertreten sind, haben wir für Sie alle Informationen zusammengestellt, die Sie benötigen, um herauszufinden, welches Spiel das richtige für Sie ist.



XGRA
UMFANG ★★★★★
 Teams/Fahrer: 8/8
 Fahrzeuge: 3 x 8
 Strecken: 14
 Ligen: 5
 Mehrspieler: 2 Spieler
 Spielmodi: Karriere-Modus mit 6 Rennarten, Arcade, Zeitfahren

GAMEPLAY ★★★★★
Bremsen: Eine Bremse für komplettes Fahrzeug, dadurch etwas unpräzise Lenkung
Waffen: 5 x 3 Primärwaffen, 10 Zweitwaffen, werden durch Einsammeln von Symbolen aktiviert
Energieleisten: Laden sich selbstständig wieder auf
Erweiterungen: Als Belohnung für erfüllte Aufträge
Streckendesign: Sehr abwechslungsreich. Trotz leicht verminderter Geschwindigkeit oft Kollisionen mit der Bande.
Schwierigkeitsgrad: Gutes Mittelmaß mit fair steigender Lernkurve

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Etwas unscharfes Bild, thematisch eher düster und endzeitlich
Ruckeln/Slowdowns: Gelegentliche, unauffällige Ruckler
60 Hz: Nein
Sound: Pro Logic II
Soundtrack: Rock- oder Dance-Soundtrack
Präsentation: Im Stil des virtuellen SINN-Networks, stellenweise etwas unübersichtlich

GESAMTWERTUNG (kein Durchschnitt)
 ★★★★★



XG3
UMFANG ★★★★★
 Teams/Fahrer: 6/12
 Fahrzeuge: 6
 Strecken: 10
 Ligen: 4
 Mehrspieler: 2 Spieler
 Spielmodi: Karriere, Team-Karriere, Arcade, Zeitfahren, Duell

GAMEPLAY ★★★★★
Bremsen: Linke und rechte Luftbremse, dadurch besonders in Kurven gut steuerbar, dennoch oft Kollisionen mit der Bande
Waffen: 11 Waffen. Die Waffe(n) wird/werden fest an das Fahrzeug montiert. Kein Durchschalten während der Fahrt möglich.
Energieleisten: Können nur an dafür vorgesehenen Punkten aufgeladen werden
Erweiterungen: Werden mit Preisgeldern dazugekauft
Streckendesign: Abwechslungsreich. Breite Strecken verhindern meist, dass man ständig in die Bande rauscht.
Schwierigkeitsgrad: Sehr fordernd, aber nie unschaffbar

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Sehr gute Optik, besonders mit einem RGB-Kabel scharf, sehr bunt
Ruckeln/Slowdowns: Gelegentliche Einbrüche der Framerate
60 Hz: Nein
Sound: Dolby Surround
Soundtrack: Treibende Techno-Beats helfen während der Fahrt ein.
Präsentation: Das Spiel ist durch und durch auf futuristisch gestylt. Meist übersichtliche Menüführung.

GESAMTWERTUNG (kein Durchschnitt)
 ★★★★★



WIPEOUT FUSION
UMFANG ★★★★★
 Teams/Fahrer: 8/16
 Fahrzeuge: 8
 Strecken: 8 (2/4)
 Ligen: -
 Mehrspieler: 2 Spieler
 Spielmodi: Arcade, Meisterschaft, Challenge, Zone, Time Trial, 3 Multiplayer-Modi

GAMEPLAY ★★★★★
Bremsen: Zwei Luftbremsen sorgen auch hier für die perfekte Kontrolle. Geübte Fahrer kollidieren kaum mit der Bande.
Waffen: 10 Standard-Waffen, 3 Hilfsysteme, 4 Super-Waffen, 5 Multiplayer-Waffen
Energieleisten: Energie wird maximal einmal pro Runde in der Box wieder aufgefüllt.
Erweiterungen: Werden mit Preisgeldern dazugekauft
Streckendesign: Loopings, Steilkurven, freier Fall. Trotz gelegentlich fehlender Übersicht erzeugt Fusion auch heute noch.
Schwierigkeitsgrad: Mit Waffen sehr vom Glück abhängig, ohne Waffen fordernd

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Sehr schöne Streckengrafik, leichtes Flimmern
Ruckeln/Slowdowns: Gelegentliche Slowdowns trüben den Spielspaß.
60 Hz: Nein
Sound: Pro Logic II
Soundtrack: Lizenzierte Elektronik-Beats heizen ein.
Präsentation: Übersichtliche Menüs, billiges Charakter-Design und eine Menümusik aus der Hölle

GESAMTWERTUNG (kein Durchschnitt)
 ★★★★★

Die drei vorgestellten Titel sind ohne Zweifel die aktuelle „Elite“ der futuristischen Rennspiele. Allerdings hat jedes Spiel neben individuellen Stärken auch seine eigenen Macken. Deshalb kann man derzeit keinen klaren Referenztitel nennen.

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
 gibt Gas, will Spaß.

XGRA hat im Vergleich zum Vorgänger Verbesserungen sowie einige Verschlechterungen vorzuweisen. Wir wollen den Teufel aber nicht an die Wand malen – XGRA macht Spaß, kein Zweifel. Aber besonders die beiden Luftbremsen, mit denen man im dritten Teil der Serie optimal um die Kurven jagen konnte, habe ich vermisst. Dennoch steuern sich die Bikes die meiste Zeit erstaunlich gut. Des Öfteren an die Bande zu knallen lässt sich aber nicht vermeiden. Sehr gut gelungen finde ich das Waffensystem. Trotz alledem ist XGRA leider nicht der erwartete Überflieger. Acclaim sollte sich für den fünften Teil einfach einen Hybriden aus Extreme G-Racing und XGRA vornehmen, dann klappt's auch endlich mit einem Hit.

TEST XGRA

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Acclaim
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsche Texte
Video: Dolby
Audio: 4/3 Pro Logic II
Umfang: 14 Strecken

Internet: www.acclaim.de

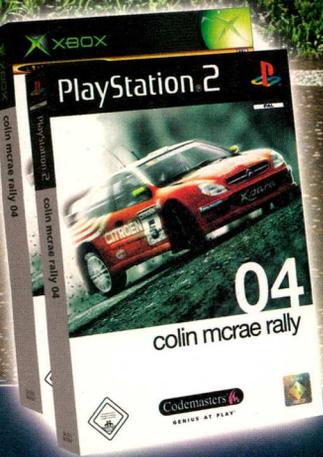
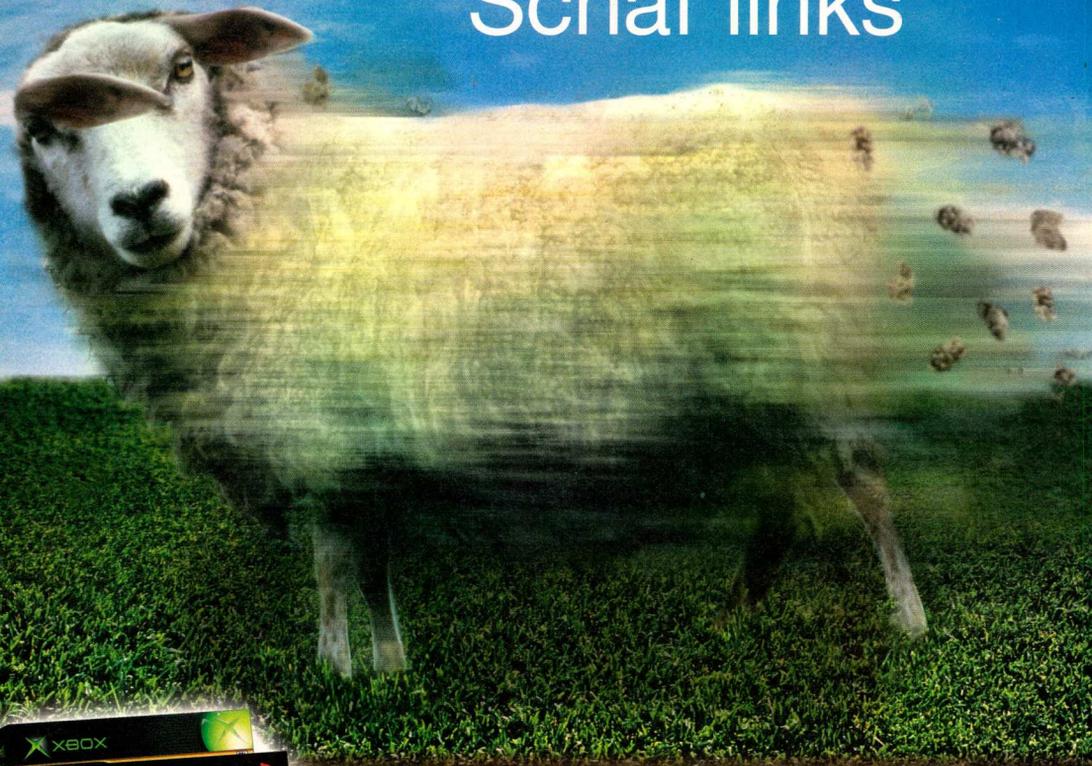
Spieler 1-2	Termin 2. Oktober
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Cooles Streckendesign
- Durchdachtes Waffensystem
- Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- Teilweise unkontrollierbar

INZELSPIELER
GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**
 81% | 80% | 80% **81%**

„Technisch sehr guter Future-Racer, der trotz der schweren Kontrolle der Bikes eine Menge Spaß macht“

Nächste Kurve, Schaf links



04™ colin mcrae rally



Next generation rally

Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, evolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport kompromissloser umgesetzt. Mehr Spiel-Modi. Verbesserte Fahrphysik. Ultimatives Rallye-Feeling. Colin McRae Rally 04. Da bleibt kein Gegner ungeschoren...

www.codemasters.com

Codemasters™ 

GENIUS AT PLAY™

©2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the A or any related company. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.



LERNPROGRAMM Das Kampfsystem ist komplex, aber schnell erlernt.



VERFÜHRERISCH Ursula gibt sich bei dieser Spezialattacke freizügig.

Gladius



Veni, vidi, vici! Endlich gibt es ein neues Strategie-RPG – allerdings nicht aus Fernost.

Die spinnen, die Römer! Als ob Eroberungsfeldzüge und blutige Gladiatorenkämpfe nicht schon genug wären, wollen sie jetzt auch noch Dämonen auf die Welt loslassen. In der Rolle gleich zweier Hauptcharaktere müssen Sie nun versuchen, das drohende Unheil abzuwenden: entweder als wackerer Kämpfer Valens, Sohn eines großen Gladiators, oder als die hübsche Ursula, Tochter

des Königs von Nordagh. Die recht schwache Story kann nicht so recht zum Kämpfen anspornen. Einzig und allein das Sammeln der Auszeichnungen, die Sie für gewonnene Turniere erhalten, treibt den Spieler immer wieder in die Arena. Dafür genießen Sie völlige Bewegungs- und Handlungsfreiheit. Auf einer Oberlandkarte reisen Sie durch die Ländereien und entscheiden dabei selbst, zu welchen Arenen Sie sich begeben und welche Kämpfe Sie dort bestreiten. Hier können Sie übrigens auch einen Zweispielermodus freispielen, bei dem Sie mit oder gegen einen Freund in die Arena ziehen. Im Team ist das nur wenig aufregend, doch gegeneinander kommen spannende Turniere zustande. Dieser Mehrspielermodus ist aber lediglich eine nette Dreingabe,

das Hauptaugenmerk liegt auf dem umfangreichen Einzelspieler-Abenteuer.

UMFANGREICH

Mehr als 500 Kämpfe für beide Handlungsstränge gilt es hier zu bestreiten! Mit jedem Charakter werden Sie so rund 35 Stunden in die zahlreichen Kämpfe investieren müssen. Wem das zu viel ist, der darf wahlweise auch einige Kämpfe überspringen. Dann erhalten Sie aber weniger Erfahrungspunkte. Hier kommt der Rollenspielaspekt ins Spiel. Gladius ist nämlich mehr als nur ein Strategie-Titel und so gewinnen Ihre Recken in bestem RPG-Stil stets an Stärke. Mit Geld, das Sie für siegreiche Schlachten erhalten, kaufen Sie bessere Ausrüstung, während gesammelte Erfahrungspunkte in neue Fähigkeiten, Angriffe oder so



VON OBEN Wer auf Kisten steht, hat einen taktischen Vorteil.



ROLLENSPIEL Ihre Recken müssen aufgefleht und ausgerüstet werden.

genannte „Verbundenheiten“ („Affinities“) investiert werden. Letztere sind so etwas wie Elementar-Kräfte, die den Waffen zugewiesen sind und besonderen Schaden bei den Gegnern anrichten. Damit solche Angriffe auch richtig sitzen, müssen Sie die so genannte Schwunganzeige beherrschen. Auf einer Energieleiste passen Sie per Angriffstaste eine Markierung ab und landen so tödliche Treffer. Wenn Sie zu früh oder zu spät drücken, wird der Schlag schwächer oder verfehlt gar sein Ziel. Wem das zu nervig ist, der darf diese Schwunganzeige auch der CPU überlassen und sich auf die Taktik in den verschiedenen Kampfarten konzentrieren. Neben simplen Gladiatoren-Kämpfen gibt es nämlich noch viele andere Modi wie „King of the Hill“, einen „Capture the Flag“-Klon oder „Vandalismus“, wo Sie möglichst viele Fässer zerstören müssen. Leider stellen sich Ihre Gegner dabei oft nicht besonders hell an und verfolgen selbst dann nicht nahe liegende Strategien, wenn ihnen diese einen entscheidenden Vorteil verschaffen könnten.

AUF IN DEN KAMPF
Waffen sind in den zahlreichen Kämpfen nicht Ihre einzigen Verbündeten: In der Nähe von Arenen bieten mögliche Rekruten für Ihre Kämpferschulen ihre Dienste an. Ihre Schule ist sozusagen ein Register aller verfügbaren Recken. Vor einer Schlacht wählen Sie aus dieser Liste die Teilnehmer aus und positionieren sie auf einer Übersichtskarte. Vor dem Kampf ist nach dem Kampf – eine kluge Kämpferwahl und Startposition kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Die taktische Komponente von *Gladius* ist durch all diese Eigenschaften sehr hoch ausgefallen, wird Genre-Neulinge aber trotzdem nicht überfordern. Umfangreiche Tutorials erleichtern den Spieleinstieg und schnell finden Sie sich in einer fantastischen Welt wieder, die Sie so schnell nicht mehr loslassen wird. Übrigens soll die deutsche Fassung aufwendig lokalisiert werden. Die uns vorliegende Version war noch komplett in Englisch. Die englischen Sprecher leisten aber ganze Arbeit – hoffen wir, dass die deutsche Version ähnlich gut wird.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



Ursula

DETAIL-CHECK GLADIUS

Taktisches Geplänkel

Für den Vergleich mit *Gladius* passen wir die Wertung des etwas betagten *Ring of Red* der heutigen Zeit an.



GLADIUS

UMFANG ★★★★★

Im historischen Rom bestreiten Sie mit zwei spielbaren Charakteren rundenbasierte Gladiatorenkämpfe.

Spielfiguren: 2 Hauptcharaktere, ca. 30 verschiedene rekrutierbare Kämpfer aus 6 Kriegerklassen
Missionen/Kämpfe: 2x 500+ Kämpfe, 38 Auszeichnungen, Kämpfe frei wählbar
Multiplayer: Coop und Duell, freispielfar

GAMEPLAY ★★★★★

Auf einer Landkarte wandern Sie von Arena zu Arena, wo Sie durch rundenbasierte Kämpfe Auszeichnungen gewinnen.

Rollenspieltitel: Hoch. Stufenanstieg und Kauf neuer Ausrüstung sowie Attacken, Zauber etc.

Motivation: Gewinnen und Sammeln von Auszeichnungen. Story nebensächlich.
Einstieg: Einfaches Tutorial erklärt das Grundprinzip. Menüführung anfangs etwas wirr, aber gute Lernkurve.

TECHNIK ★★★★★

Nicht schlecht, aber auch nicht allzu spektakulär. *Gladius* wurde technisch gut umgesetzt, ist aber kein audiovisuelles Highlight.

Grafik: Hübsche Modelle und Animationen, Texturen etwas trist

Sound: Musik etwas eintönig, komplett vertont

Lokalisierung: Der Titel soll komplett lokalisiert werden (Texte und Sprachausgabe).

GESAMTBEWERTUNG

★★★★★

GLADIUS

RING OF RED

UMFANG ★★★★★

In einem Kriegsszenario steuern Sie Kampfroborer durch rundenbasierte und durch Echtzeitkämpfe.

Spielfiguren: 4 Hauptcharaktere, 4 Panzerklassen, 6 Soldatenklassen
Missionen/Kämpfe: 20 teilweise sehr umfangreiche Einzelmissionen
Multiplayer: Nein

GAMEPLAY ★★★★★

Auf einer Obendankarte bewegen Sie sich rundenbasiert. Kämpfe werden in einem ausgetriggerten Echtzeitsystem bestritten.

Rollenspieltitel: Gering. Lediglich Stufenanstieg, verbunden mit verbesserten Statuswerten.

Motivation: Gewinnen und Sammeln von Auszeichnungen. Story nebensächlich.
Einstieg: Ein eher langweiliges Tutorial bringt ein dem Spiel nur wenig näher. Schwerer Einstieg.

TECHNIK ★★★★★

Für damalige Verhältnisse war *Ring of Red* hervorragend, für heutige Verhältnisse ist es aber hoffnungslos veraltet.

Grafik: Schwammige Texturen, aber hübsche Animationen

Sound: Musik etwas eintönig, komplett vertont

Lokalisierung: Deutsche Texte, einige Rechtschreib- und Übersetzungsfehler

GESAMTBEWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
übt den Nahkampf mit Ursula.

Ich bin großer Fan klassischer Strategie-RPGs wie *Final Fantasy Tactics* oder *Vandal Hearts*. Umso mehr freut es mich da, dass sich ein Entwickler nun endlich wieder eines so vernachlässigten Genres annimmt. Und was soll ich sagen? Lucas Arts hat seine Sache hervorragend gemacht. Allerdings hätte ich mir eine etwas fesselndere Story gewünscht. Wo in anderen Spielen jeder Kampf durch die Story eine ganz eigene Note erhält, sporn in *Gladius* lediglich der Sammelwahn zum Kämpfen an. Dafür genießen Sie völlige Handlungsfreiheit innerhalb einer Welt, die sich mit jeder Spielstunde weiter entfaltet.

TEST GLADIUS

Hersteller: Activision
Entwickler: Lucas Arts
Genre: Strategie-RPG
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Noch nicht bekannt
Umfang: 2x ca. 35 Std.

Internet: www.gladius.de

Spieler 1-2 Termin **21. November**
USK-Freigabe Preis **Ca. € 60,-**
Ab 12 Jahren

- Komplexes Strategie-RPG
- Umfangreich
- Schwache Gegner-KI
- Wenig Abwechslung

INZELSPIELER

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI** | **85%**

„Ein komplexes Strategie-RPG mit sehr großem Umfang. Ein seltenes Highlight auf der PS2.“

Judge Dredd Dredd vs. Death

Er ist das Gesetz! Jugde Dredd schießt erst und stellt später Fragen.



Anders als etwa bei den *Judge Dredd*-Filmen werden Sie hier keinen Sylvester Stallone im knalligen Designdress zu Gesicht bekommen. Zwar konnte Vivendi die deutsche Stimme des Muskelpakets engagieren, Entwickler Rebellion orientierte sich dennoch nicht am Popcorn-Kino, sondern wählte die wesentlich rauerer und härteren Comics als Vorlage. Im Spiel ist Dredd ebenfalls der legendäre Super-Cop, der gern kurzen Prozess macht, in Judge Death aber einen wesentlich gefährlicheren Gegner hat als Jürgen Prochnow

im Film. Dieser Todesengel ist nämlich eigentlich gar nicht von dieser Welt. In einer Paralleldimension herrscht tatsächlich noch mehr Chaos als in Dredds Heimatwelt, der Erde. Dort haben Judges noch mehr Macht und das Leben an sich ist schon eine Straftat. Zu dumm, dass Death und einige seiner Kollegen aus ihrem irdischen Gefängnis entfliehen konnten und auch die Erde nun zu einem Ort des Schreckens machen wollen.

VIEL POTENZIAL

Für eine Versoftung hatte sich *Judge Dredd* ja schon lange angeboten. Auch die Entscheidung, einen Ego-Shooter aus dem Stoff zu machen, ist durchaus nachvollziehbar. Leider war man in Sachen Spieldesign und Gameplay weniger konsequent. In der Gestalt des unfehlbaren Cops stapft man durch die Gassen und Hinterhöfe der Megacity. Dabei darf man nicht nur die Waffen sprechen lassen, sondern auch Verhaftungen können vorgenommen werden. Das macht fünf Minuten lang Spaß, entwickelt sich aber nach kurzer



BLENDER Die grafischen Effekte sehen in Bewegung nicht halb so gut aus wie auf den Bildern.

Zeit zur mühseligen Fleißaufgabe. In erster Linie darf der Lawgiver, Dredds persönliche Superwumme, eingesetzt werden. Unterschiedlich viele Munitionsarten gaukeln Spieltiefe vor, sind aber eigentlich genauso überflüssig wie die riesigen Bauten der Umgebung, die man kaum zu Gesicht bekommt. Eine sekundäre Waffe darf ebenfalls mitgeführt werden. Hier reicht die Bandbreite von kleinen Pistolen über eine Schrotflinte bis hin zum Granatwerfer. Durch erschreckend dumme Gegnerhorden ballert man sich von Checkpoint zu Checkpoint und freut sich über gelegentliche Bosskämpfe, die sogar ein wenig mehr Finesse vom Spieler erfordern.

SCHULDIG

Der Judge würde wohl keine Gnade walten lassen bei seinem eigenen Spiel. Die magere Technik verschwendet Leistung mit riesigen Umgebungen, die spielerischen Sinn vermissen lassen. Wieso müssen teilweise üble Ruckeleinlagen ertragen werden, weil im Hintergrund unzählige Raumschiffe vor kilometerhohen Wolkenkratzerfasaden umherschwirren? Hier hätte man die Prioritäten vielleicht doch etwas konservativer setzen sollen. Daran ändert auch das ordentlich eingefan-



LEIBWÄCHTER Diese Passanten sollten wir eigentlich beschützen. *Wahnsinn! Ah nein...*



DREIRAD Das Diätprogramm hat eindeutig versagt!

You're gonna wish you stayed locked up, Four!

NOT AM MANN
Gelegentlich trifft man auf hilfreiche
Medizinmänner.



SKYLINE Die typischen
Hochhausschluchten
haben den Weg ins
Spiel gefunden.



gene Design nichts. Durchschnittlich animierte Gegner purzeln dank alberner Physik nach tödlichen Treffern genauso bescheuert durch die Gegend wie die Schergen in Activisions

Minority Report. Die geringe Waffenauswahl, die gelegentlichen Aussetzer der künstlichen Intelligenz und die sehr schwammige Steuerung setzen dem Ganzen die Krone auf.

Immerhin bietet *Judge Dredd* einen Kooperativmodus und zahlreiche Mehrspielermodi, die gesellige Shooter-Fans zufrieden stellen dürften. Zusätzlich können Solisten im so genannten

Arcade-Modus ohne Story balieren, was das Zeug hält, und meist immer wieder neu auftauchende Gangster vom Bildschirm putzen.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Die Sitzung ist eröffnet.



JUDGE DREDD

STEUERUNG ★★★★★

Die Analogsticks reagieren äußerst schwammig. Die Tastenbelegung macht wenig Sinn, ist aber verstelbar.

Frei konfigurierbar: Ja
Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Der Einzelspielermodus enttäuscht mit wenig Umfang. Schon nach 5-6 Stunden flimmert der Bspass über den Bildschirm.

Anzahl der Missionen: 11 Missionen

Missionsdesign: Recht ödes Dauerfeuer mit wenig Abwechslung

Wiederspielwert: Verschiedene Rankings schalten zusätzliche Features frei.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Trotz ihr selten beeindruckender Architektur müssen stellenweise derbe Ruckler in Kauf genommen werden.

Darstellung: Generell recht ruckelig, die Framerate fällt stellenweise stark ab.

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Hier gibt's ausnahmsweise mal nix zu meckern. Dredd klingt cool, die Sounds sind durchschnittlich.

Musik: Treibende Beats untermalen das hektische Geschehen.

MULTIPLAYER ★★★★★

Ein Kooperativ-Modus und viele Spielmodi heben die Wertung hier deutlich an.

Spitscreen: Ja, bis zu vier Spieler

Mehrspieler-Maps: 10

iLink-Modus: Nein

Online-Modus: Nein

Kooperativ-Modus: Ja, für bis zu zwei Spieler

Mehrspieler-Maps online: -

Spielmodi: 6



FIRE WARRIOR

STEUERUNG ★★★★★

Präzise Kontrollen, die nach Belieben konfiguriert werden können, ermöglichen eine perfekte Spielbarkeit.

Frei konfigurierbar: Ja
Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Zwar erfindet *Fire Warrior* das Genre nicht neu, motiviert aber mit einer spannenden Geschichte und freischaltbaren Goodies.

Anzahl der Missionen: 20 große Levels

Missionsdesign: Sehr viel Action mit relativ wenig Abwechslung

Wiederspielwert: Rankings für jede Mission schalten Boni und Extras frei.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Grafik sieht super aus und bleibt weitgehend flüssig. Auch der Sound verdient Bestnoten.

Darstellung: Weitgehend flüssig mit selteneren Slowdowns bei vielen Gegnern

60-Hz-Modus: Ja

Soundeffekte: Hervorragende Sounds sorgen für Gänsehaut. Die Vertonung ist in Englisch und sehr gut.

Musik: Liegt leider uns noch immer keine Version mit Musik vor.

MULTIPLAYER ★★★★★

Zwar ist *Fire Warrior* der einzige Online-Titel, leider enttäuscht der Umfang.

Spitscreen: Ja, bis zu vier Spieler

Mehrspieler-Maps: 2 je Spielmodus

iLink-Modus: Nein

Online-Modus: Ja, bis zu 8 Spieler

Kooperativ-Modus: Nein

Mehrspieler-Maps online: 4 je Spielmodus

Spielmodi: 3



TIMESPLITTERS 2

STEUERUNG ★★★★★

Auch hier darf alles nach eigenem Gusto konfiguriert werden und präzise Kontrollen ergeben eine tolle Spielbarkeit.

Frei konfigurierbar: Ja
Maus und Tastatur: Nein

MOTIVATION ★★★★★

Alleine recht schnell abgetakt, entfällt *TimeSplitters 2* im Mehrspielermodus seine ganze Pracht und motiviert für Wochen.

Anzahl der Missionen: 9 große Levels

Missionsdesign: Abwechslungs- und actionreicher Spielablauf

Wiederspielwert: Viele freischaltbare Extras im Multiplayer-Modus auch langfristig gut

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Texturen sind recht schwach, dafür läuft das Spiel durchgehend flüssig. Der Sound ist ordentlich, die Musik ebenfalls.

Darstellung: Konstante 50 Frames veröhnen das Auge zu jeder Zeit.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Der Sound ist eher unauffällig. Die Sprachausgabe ist in Englisch und sehr gut gelungen.

Musik: Hält sich dezent im Hintergrund, ist aber sehr gut gelungen

MULTIPLAYER ★★★★★

Hier trumpft *TimeSplitters 2* so richtig auf. Unzählige Spielmodi halten bei der Stange.

Spitscreen: Ja, bis zu vier Spieler

Mehrspieler-Maps: 16

iLink-Modus: Ja

Online-Modus: Nein

Kooperativ-Modus: Ja, für bis zu zwei Spieler

Mehrspieler-Maps online: -

Spielmodi: 16

MEIN FAZIT GEHT SO



Maik Bütefür
urteilt hart!

Leider verpasst *Judge Dredd* den Sprung aufs Treppchen. Wo sind die Fahrpassagen mit dem fetten Motorrad? Warum sind die Levels so linear? Und wieso muss ich Ruckeleinlagen hinnehmen, auch wenn das Spiel selten besser als ordentlich aussieht? Auch wenn besonders mit mehreren Spielern durchaus Spaß aufkommt, die Vortage hätte mehr hergegeben und eine bessere Technik verdient.

TEST JUDGE DREDD

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Rebellion
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4,3; 16,9
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	11 Levels

Internet: www.vugames.de

Spieler 1-4	Termin 17. Oktober
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Stimmige Atmosphäre
- Umfangreicher Mehrspielermodus
- Technisch durchwachsen
- Sehr kurz und anspruchlos



„Innovationsloser Ego-Shooter mit technischen und spielerischen Mängeln. Mehrspieler-Fans spielen Probe.“





Bestes Xbox-Game der GC 2003



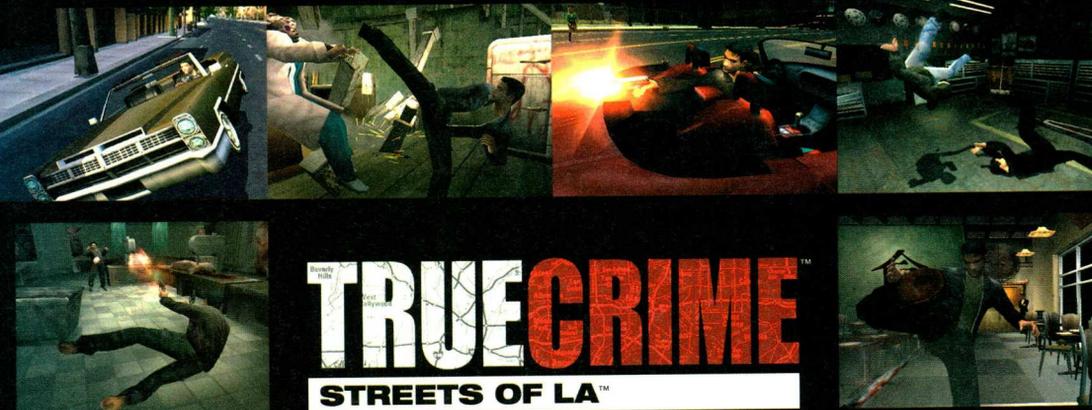
01 Most wanted OPM2 (11/03)



01 Most wanted PlayZone (10/03)



01 Most wanted N-Zone (10/03)



TRUE CRIME STREETS OF LA™

Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

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

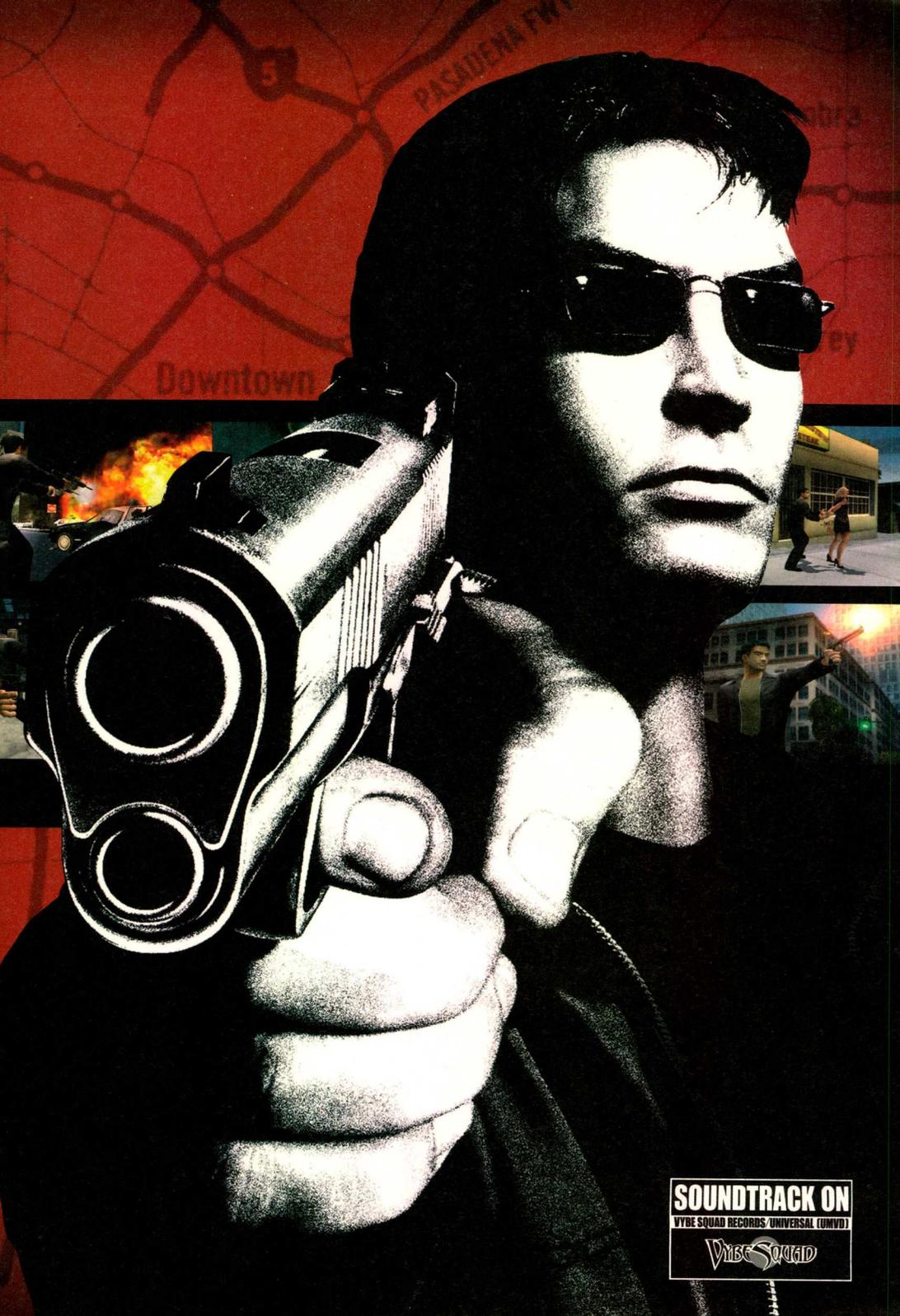


PlayStation 2



activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by LuxofLux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON
VYBE SQUAD RECORDS / UNIVERSAL (UMVD)
Vybe Squad



Das Hardcore-Rollenspiel bleibt weit hinter den Erwartungen zurück.

Unlimited SaGa

Die Ankündigung, Atari werde das Rollenspiel *Unlimited SaGa* in Deutschland in komplett englischer Fassung veröffentlichen, wurde von RPG-Fans mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Einerseits ist das Spiel so nur Rollenspiel-Profis mit sehr guten Englischkenntnissen zugänglich. Andererseits beweist man auch endlich in Deutschland den Mut, ein Nischenprodukt aus dem RPG-Genre zu veröffent-

lichen – nur leider tut man den Spielern damit nicht wirklich einen Gefallen. *Unlimited SaGa* entpuppt sich nämlich nun, wo wir endlich die Gelegenheit hatten, viel Zeit mit dem Titel zu verbringen, als ein sehr zäher Vertreter des Genres.

SO EINTÖNIG WIE KOMPLIZIERT

Zu Spielbeginn wählen Sie sich eine von sieben verschiedenen Figuren aus. Mit der Zeit schließen sich auch die anderen

sechs Hauptfiguren der Party an, wodurch alle Handlungsstränge miteinander verknüpft werden. Um Aufträge zu erfüllen, hüpfen Sie auf einer etwas zweckmäßig gestalteten Landkarte von Feld zu Feld (ähnlich wie bei einem Brettspiel) und reisen so zwischen Städten hin und her. Gelegenheit zur Interaktion gibt es dabei wenig. Das Spiel lebt hauptsächlich von den Zufallskämpfen, in die Sie auf der Landkarte geraten, und den zahlreichen komplexen

Menüs. Haben Sie eine Stadt erreicht, in der Sie den nächsten Auftrag annehmen können, geschieht das ebenfalls lediglich in Textfenstern. Auch hier sind Menüs, Textfenster und Standbilder das Einzige, was Sie zu sehen bekommen. Zugegeben, der Grafikstil und das Charakter-Design sind sehr schön, doch was nützen mir hübsche Bildchen, wenn ich mich in den zahlreichen Menüs nicht zurechtfinde beziehungsweise mit der Funktionsweise



Dagger Arts L1

Strength	13	→	17
Skill	18	→	24
Spirit	10	→	11
Vitality	16	→	11

ZU KOMPLEX In diesem Menü-Dschungel sollten Sie sich erst einmal zurechtfinden.

Tiffon

EV 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



nicht zufrieden bin? Nach einer Mission leveln die Charaktere beispielsweise auf. Sie erhalten neue Fähigkeiten, die Ihre Statuswerte verändern. Diese Fähigkeiten werden als Symbole dargestellt, die Sie auf einem speziellen Spielfeld anordnen müssen – selbst dann, wenn sich Ihre Werte dadurch nur verschlechtern!

LIEBEN ODER HASSEN
 Auch das grundsätzlich interessante Kampfsystem kann *Unlimited SaGa* nicht vor der Durchschnittlichkeit retten. Zu Beginn einer Kampfrunde wählen Sie fünf Kämpfer und die durchzuführenden Aktionen aus. Mit dem Glücksrad werden diese dann ausgelöst. Die verschiedenen Felder auf dem Rad bestimmen die Stärke des Angriffs. Wahlweise können Sie solche Attacken auch koppeln und die Gegner so mit vernichtenden Kombos eindecken. Setzen Sie eine Waffe dabei besonders häufig ein, kann diese neue Attacken „lernen“. Doch zu schnell wird auch das Kampfsystem nervig und sorgt für mehr Frust als Lust. Sicher wird es einige wenige geben, die sich für diese etwas andere Art von Rollenspiel begeistern können. Aber selbst hartgesottene RPG-Fans sollten unbedingt erst Probe spielen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DETAIL-CHECK UNLIMITED SAGA

Square gegen Square

Der Rollenspielperte **Square Enix** kann's auch besser. Wir vergleichen *Unlimited SaGa* mit dem RPG-Hammer *Final Fantasy X*.



UNLIMITED SAGA

UMFANG ★★★★★
Spielumfang: 7 Hauptfiguren, jede einzeln spielbar. Viele spielbare Nebenfiguren. NPCs lediglich Standbilder und nur von geringer Bedeutung.
Spielzeit: Pro Charakter ca. 30 Stunden. Da das Spiel sehr geradlinig ist, gibt es nur wenige Nebenquests.
Story: Unterschiedliche Story für jeden Charakter, die durch eine Hauptstory (Finden der 7 Wonders) verknüpft sind. Leider sind die einzelnen Handlungsstränge etwas schwach.
Quests: Jede Figur erhält andere Aufgaben, die sich aber alle sehr ähneln. Nebenquests in Städten anwählbar. Die Quests erfordern keine Minigames. Auch über die Quests hinaus keine Minigames.

GAMEPLAY ★★★★★

Menüführung: Kompliziert und undurchsichtig. Man benötigt viel Zeit, um sich zurechtzufinden, selbst dann ist die optimale Ausrüstung nur schwer zu finden.
Aufweilen: Nach erfüllter Mission Entwicklung via Fähigkeiten-Menü.
Bewegung: In Städten, Gebäuden etc. durch Menüs. Landkarte aufgebaut wie Brettspiel.
Kampfsystem: Zufallskämpfe. Aktionen der Spielfiguren werden einzeln ausgewählt und durch ein Glücksrad getimt. Zu Kombos zusammensetzbar.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die schönen Illustrationen werden leider etwas trocken serviert.
Zweckmäßige Menüs und Landkarte.
Videos: Sehr schöner Vorspann. Sonst keine Zwischensequenzen.
Sound: Die einfachen Melodien werden schnell nervig.
PAL-Balken: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FINAL FANTASY X

UMFANG ★★★★★
Spielumfang: 7 Hauptfiguren, nicht einzeln spielbar. Wenige spielbare Nebencharaktere. Dafür viele „lebendige“ NPCs, die von großer Bedeutung sind.
Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 60 Stunden. Um alles freizuspüren, werden über 200 Stunden benötigt.
Story: Gewohnt epische Story. Blitzballspieler Tidus wird in die Welt Spira verschlagen, wo er mit Yuna nach Gründen für seine Zeitreise sucht. Dabei müssen Sie die Welt vor „Sin“ retten.
Quests: Zahlreiche unterschiedliche Haupt- und Nebenquests, aber keine figurespezifischen Aufgaben. Einige sind mit Minigames verbunden. Spielbare Blitzball-Turniere.

GAMEPLAY ★★★★★

Menüführung: Nach kurzer Einspielphase findet man sich in den umfangreichen Menüs zurecht und kann die Charaktere optimal ausrüsten.
Aufweilen: Durch Sammeln von Erfahrungspunkten und dem Sphärobrett Bewegung: Bewegungsfreiheit sowohl in Städten als auch auf der Overweltkarte.
Kampfsystem: Stark unterbewertet. Im Kampf drei Figuren, die jederzeit beliebig ausgewechselt und mit Ausrüstung versehen werden.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Hervorragende Grafik. Alles ist komplett gerendert, tolle Effekte können begeistern. Kein 2D.
Videos: Aufwendige Zwischensequenzen in gewohnter Final Fantasy-Qualität.
Sound: Gewohnt aufwendige Kompositionen von Nobuo Uematsu
PAL-Balken: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
 ist enttäuscht.

Auf die Vorfreude folgt die Ernüchterung. Ich liebe Rollenspiele und mir in den Menüs die Zeit zu vertreiben, um die optimale Ausrüstung für meine Figuren zusammenzusuchen, ist für mich einfach Teil solcher Spiele. Bei *Unlimited SaGa* ist die Menüführung aber so kompliziert, dass ich mich nur schwer zurechtfinden kann. Wenn eine meiner Waffen zerbrach, bekam ich das erst gar nicht mit und bis ich mich mit den Statistikwerten auskannte, zog etliche Zeit ins weite Rollenspielland. Zugeben, nachdem ich mich eingeeigelt hatte, kam zeitweise Spaß auf, doch auf Dauer ist *Unlimited SaGa* einfach zu langweilig.

TEST UNLIMITED SAGA

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Komplett Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	7 Figuren à ca. 30 Std.

Internet: www.atari.de

Spieler 1	Termin 30. Oktober
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 50,-

- Schönes Charakterdesign
- Schnell nervendes Kampfsystem
- Zu einbüßig
- Zu komplexe Menüführung

INTELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	63%
40%	59%	—	

„Auch Square Enix ist nicht unfehlbar. Das lang ersehnte Rollenspiel erweist sich als **Enttäuschung**.“

Robin Hood

Defender of the Crown

England braucht Sie! Unterstützen Sie Robin Hood bei seinem **größten Abenteuer**.

Mit *Robin Hood: Defender of the Crown* feiert einer der größten Klassiker der Spielgeschichte sein Comeback: Der ehemalige Amiga-Hit erstrahlt in neuem Glanz und soll – geht es nach den Entwicklern von Cinemaware – möglichst genauso erfolgreich werden wie seine Vorgänger. Wer mit dem bekanntesten Spielnamen gar nichts anfangen kann, hier eine kurze Einführung. Die Geschichte ist altbekannt: Der alleseits geschätzte König Richard hat England verlassen, um sich mit seiner Armee an den Kreuzzügen zu beteiligen. Nachdem man eine Zeit lang nichts von ihm hört, wird fälschlicherweise angenommen, dass Richard im Krieg gefallen wäre. Das nutzt sein böser Bruder, Prinz John, gnadenlos aus und kürzt sich mal ebenso zum neuen König von England. Durch dessen selbstherrlicher Regentschaft geht es dem Volk aber dermaßen schlecht, dass es schon bald zu

ersten Aufständen kommt, die später in einem regelrechten Bürgerkrieg enden.

AUF IN DEN KAMPF

Im Spiel stehen sich insgesamt sechs englische Feldherren gegenüber und einer davon sind Sie: Robin Hood. Ihre Aufgabe besteht darin, die anderen fünf Haudeggen zu vernichten, König John zu besiegen und König Richard wieder auf den Thron zu hieven. Ihr Ziel erreichen Sie dadurch, dass Sie auf einer Landkarte ein feindliches Territorium nach dem anderen einnehmen. Gekämpft wird dabei auf einem grafisch schmucklosen 3D-Schlachtfeld. Dort befehlen Sie mit wenigen Knopfdrücken Ihre Einheiten und planen die taktisch sehr einfach gerateten Angriffe bzw. Verteidigungen. Zum Attackieren stehen Ihnen Bauern, einfache Soldaten, Ritter, Bogenschützen und Katapulte zur Verfügung, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten besit-

zen. Wie der Kampf letztendlich ausgeht, entscheidet nicht nur die gewählte Taktik, sondern auch die reine Anzahl an Einheiten.

MINISPIELE

Um sich während der Kämpfe möglichst viele Einheiten kaufen zu können, benötigen Sie natürlich Kleingeld. Dieses beschaffen Sie sich auf drei verschiedene Arten: Zum einen können Sie sich als Bogenschütze betätigen und in verschiedenen Waldlichtungen auf Beute warten. Dabei zielen Sie aus der Ego-Perspektive auf die vorbeitrabenden Soldaten des Feindes und schießen einen nach dem anderen aus dem Sattel. Eine weitere Möglichkeit besteht in der Plünderung gegnerischer Burgen: Hier stehen Sie Ihren Gegnern wie bei

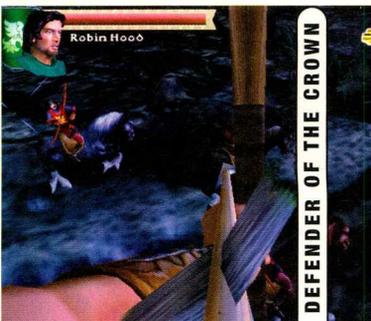


RHYTHMUS Das Katapult wird durch das simultane Drehen der Analogsticks aufgeladen.



NETT Ab und zu gibt es auch sehr hübsche Zwischensequenzen zu bestaunen, die die Hauptgeschichte weitererzählen.





SCHWACH Die Schwertkämpfe sind wirklich sehr schlicht. Hier kommt kaum Dynamik auf.

WELTKARTE Auf der Übersichtskarte sehen Sie die verschiedenen Territorien der Feldherren.

DUNKEL Natürlich ist unser furchtloser Held auch bei Nacht auf der Jagd.

einem Prügelspiel gegenüber und versuchen, mit geschickten Angriffscombos das Schwertkampfduell für sich zu entscheiden. Als Letztes steht Ihnen noch die Möglichkeit der Teilnahme an einem Ritterturnier offen. In der Disziplin „Lanzengang“ treten Sie gegen die anderen Feldherren des Landes an, wobei neben dem Geld auch die Ehre und Ländereien auf dem Spiel stehen.

KAUM SPIELTIEFE

Das größte Manko der spaßigen Minispielchen ist, dass sie allesamt äußerst simpel aufgebaut sind, sich ständig wiederholen und eigentlich nichts anderes als Geschicklichkeit und eine gute Reaktionsfähigkeit zählen. Die Spieltiefe tendiert dabei fast gegen null. Auch die Grafik ist bei den Missionen sehr schlicht gehalten und reizt die Power der PlayStation 2 nicht im Geringsten aus. Die Verkaufsversion wird übrigens mit deutschen Untertiteln versehen sein.

OLIVER BECK



SIMPEL Das 3D-Schlachtfeld ist grafisch sehr schlicht aufgebaut.

DETAIL-CHECK		ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	
<h2>Mit der richtigen Taktik zum Erfolg</h2> <p>Immer nur Action wird auf Dauer auch etwas langweilig. Deswegen bieten diese beiden Strategiespiele eine willkommene Abwechslung.</p>		<p>MEIN FAZIT GUT</p>  <p>Oliver Beck liebte den Vorgänger.</p> <p>Das Spiel zeigt eindrucksvoll, wie sich die Computerspielwelt in den letzten Jahren weiterentwickelt hat. Was während der Amiga-Zeiten noch für Jubelarien gesorgt hat, reicht heute gerade noch für ein "Gut". Das Spiel besteht im Grunde nur aus vier verschiedenen Minispielchen, die spielerisch allesamt wenig zu bieten haben und nach mehrmaligem Anspielen langweilig werden. Technisch hinkt der Titel der Zeit hinterher und zeigt nicht mal ansatzweise die Power der PlayStation 2. Fans des Urspiels werden allerdings großen Spaß haben.</p>	
<p>ROBIN HOOD</p> <p>UMFANG ★★☆☆</p> <p>Story: Eine Hauptstory rund um die bekannte Robin-Hood-Geschichte. Wird während des Spiels kaum weiter erzählt.</p> <p>Spielzeit: 5 Stunden</p> <p>Einführung: Die Tutorials für die einzelnen Spielchen werden nur als Film gezeigt. Außer mickrig.</p> <p>GAMEPLAY ★★☆☆</p> <p>Steuerung: Sehr einfach. Meistens sind nur zwei Knöpfe belegt.</p> <p>Spieltiefe: Die Spiele erinnern eher an simple Partyspiele.</p> <p>Schwierigkeitsgrad: Relativ schwer, da die Gegner oft gemeinsam angreifen.</p> <p>Missionsdesign: Es gibt vier Spielchen, die sich ständig wiederholen.</p> <p>Wiederspielwert: Nicht vorhanden</p> <p>TECHNIK ★★☆☆</p> <p>Grafik: Die 3D-Grafik der Minispielchen ist veraltet. Schwache Texturen, kaum Details und dazu noch abgehackt wirkende Animationen.</p> <p>Präsentation: Sehr schlicht. Einzig die spärlichen Zwischensequenzen sind nett.</p> <p>Soundeffekte: Die Musik ist belanglos, dafür überzeugt die gelungene (englische) Sprachausgabe.</p> <p>60-Hz-Modus: Nein</p> <p>GESAMTWERTUNG</p> <p>★★★★★</p>		<p>DYNASTY TACTICS</p> <p>UMFANG ★★☆☆</p> <p>Story: Insgesamt gibt es drei verschiedene Kampagnen, eine für jedes am Krieg beteiligte Königreich.</p> <p>Spielzeit: 10+ Stunden</p> <p>Einführung: Ein umfangreiches und gut gelungenes Tutorial erklärt dem Spieler alle wichtigen Befehle.</p> <p>GAMEPLAY ★★☆☆</p> <p>Steuerung: Logisch aufgebaute, umfangreiche Steuerung</p> <p>Spieltiefe: Viel Taktik ist gefragt. Kein Spielchen für zwischendurch.</p> <p>Schwierigkeitsgrad: Schwer, da der Einstieg in die Kämpfe sehr kompliziert ist.</p> <p>Missionsdesign: Die Kämpfe finden immer nach dem gleichen Prinzip statt.</p> <p>Wiederspielwert: Nicht vorhanden</p> <p>TECHNIK ★★☆☆</p> <p>Grafik: Ordentliche Grafik mit sehr schön in Szene gesetzten Massenschlachten. Auch die Spezialattacken sind stimmungsvoll in Szene gesetzt.</p> <p>Präsentation: Opulente Aufmachung und schöne Zwischensequenzen</p> <p>Soundeffekte: Toller Soundtrack, der passend zum Geschehen läuft.</p> <p>(bunte englische) Sprachausgabe.</p> <p>60-Hz-Modus: Nein</p> <p>GESAMTWERTUNG</p> <p>★★★★★</p>	
<p>TEST ROBIN HOOD</p> <p>Hersteller: Capcom</p> <p>Entwickler: Cinemaware</p> <p>Genre: Strategie</p> <p>Sprache: Engl. mit dt. Untertiteln</p> <p>Video: 4:3</p> <p>Audio: Stereo</p> <p>Umfang: 5 Stunden</p> <p>Internet: www.capcom-europe.com</p> <p>Spieler 1 Termin 14. November</p> <p>USK-Freigabe Ab 6 Jahren Preis Ca. € 60,-</p> <p> <input checked="" type="checkbox"/> Tolle Atmosphäre <input checked="" type="checkbox"/> Klassiker-Flair <input checked="" type="checkbox"/> Schwache Technik <input checked="" type="checkbox"/> Wenig Abwechslung </p> <p>INZELSPIELER</p> <p>GRAFIK SOUND MULTI 70%</p> <p>65% 70% 70%</p> <p>„Remake eines großen Klassikers. Die belanglosen Minispielchen machen nur kurzfristig Laune.“</p>			

„T.H.U.G. GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN HIGHLIGHTS
DES SPIELE-JAHRES 2003!“

playtheplaystation 08/03



ACTIVISION®



PlayStation 2



activision.de

© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Vertriebspartner. Vertriebspartner: Vertriebspartner und Vertrieb: Sunco-Kalifornia Publishing, Inc. Activision ist ein abstrahiertes Produkt von Activision, Inc. und ein Logo für ein Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. Aktivision und die PlayStation 2-Logos sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

THUG

COMING
NOVEMBER 2003

THUGONLINE.COM

PlayStation 2

TONY HAWK'S
UNDERGROUND



SYNTHESIS ACTIVISION

Buffy

im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds

Durchweg gelungenes PS2-Debüt der **hübschen Vampirjägerin**



EINFACH UMWERFEND
Die Gegner verfügen über gute Kampffähigkeiten.



EINE TYPISCHE PATROUILLE Auf dem Friedhof wird's Buffy nie langweilig.



MÄCHTIGE HEXE Willow vernichtet Vampire mit Magie.



BITTE LÄCHELN Die Jägerin in Großaufnahme.

Eigentlich ist Sunnydale ein

nettes, harmloses Städtchen irgendwo im sonnigen Kalifornien. Dummerweise befindet sich ausgerechnet dort ein Höllenschlund, der Dämonen, Zombies, Vampire und noch Schlimmeres magisch anzieht. Die einzige Hoffnung für Sunnydale und den Rest der Welt ist die Vampirjägerin Buffy Summers, ein vom Schicksal auserkorener Teenager mit übernatürlicher Kampfkraft. Zusammen mit ihren Freunden bekämpft sie das Böse, wo es sich gerade blicken lässt.

DAS BÖSE SCHLÄFT NIE

So viel zur Hintergrundgeschichte der beliebten Fernsehserie, deren letzte Folgen kürzlich im deutschen Fernsehen liefen. In ihrem ersten PS2-Abenteuer, das inhaltlich gegen Ende der fünften Staffel spielt, bekommt es Buffy mit ein paar neuen und alten Feinden zu tun, die nichts Besseres zu tun haben, als der Jägerin und ihren Freunden nach dem Leben zu trachten. Alles beginnt im Magieladen Magic Box, dem „Hauptquartier“ der Gang. Von dort aus kämpfen und rätseln sich Buffy, Willow, Xander, Spike, Faith und Bauchrednerpuppe Sid durch viele aus der Serie bekannte Schauplätze. Der Adventure-Anteil ist jedoch relativ gering, da sowohl Levels als auch Anwendungsmöglichkeiten für Gegenstände ziemlich begrenzt sind. Oft geht es nur darum, einen Schlüssel oder eine Key-

card zu finden, mit denen man eine verschlossene Tür öffnet. Im Mittelpunkt des Spiels stehen ganz klar die Kampfsequenzen, die man allesamt bestehen muss, um im jeweiligen Level weiterzukommen. Leider erlaubt es die durchdachte, aber starre Storyline nicht, sich den Charaktere auszusuchen, mit dem man einen Abschnitt bewältigen möchte. Also bleibt einem nichts anderes übrig, als das Beste aus den Fähigkeiten jeder Spielfigur zu machen und sich durchzubeißen. Während Buffy als Jägerin über ein breites Sortiment an Schlagvariationen und Combos verfügt, muss sich Hexe Willow ganz auf ihr magisches Talent verlassen. Die anderen Charaktere verfügen zwar über diverse Nahkampf Fähigkeiten, sind aber auch auf Waffen angewiesen, die praktisch überall herumliegen. Die Auswahl an Gegenständen kann sich durchaus sehen lassen. Neben den unvermeidlichen Holzpflocken darf man Billard-Queues, Schaufeln, Schwerter, Äxte und vieles mehr einsetzen,

um der untoten Brut beizukommen. Ein Pflock sollte übrigens immer zur Grundausstattung gehören, da viele Gegner vampirischen Ursprungs nur so endgültig aus dem Verkehr gezogen werden können. Außer den Waffen findet man noch eine ganze Reihe nützlicher Gegenstände, die den sechs Freunden das Leben erleich-

tern. Wichtig sind vor allem Medipacks, die nicht selten Rettung in höchster Not sind.

GUTE UMSETZUNG DER SERIENVORLAGE

Entwickler Eurocom ist nicht nur inhaltlich, sondern auch optisch eine gute Umsetzung der TV-Vorlage gelungen. Viele der im Spiel enthaltenen Schauplätze dürften *Buffy*-Fans bekannt vorkommen, da sie in der einen oder anderen

Form schon mal in der Serie zu sehen waren. Die Spielfiguren sehen ihren realen Vorbildern nicht nur recht ähnlich, sie sind obendrein auch wirklich gut animiert. Ganz perfekt ist die Grafik dennoch nicht, gelegentliche Ruckler und Clipping-Fehler stören das positive Gesamtbild ein wenig. Dafür verdient die Synchronisation ein Lob. Alle deutschen Sprecher der Serienstarschreiber für *Chaos*

Bleeds gewonnen werden. Noch eine Anmerkung zum Mehrspielermodus des Games. Wer sich darauf gefreut hat, Sunnydale kooperativ unsicher zu machen, der wird ein wenig enttäuscht sein. Leider bietet der Titel diese Option nicht, wartet dafür aber mit ein paar ziemlich mageren, relativ unspannenden Minispielchen für bis zu vier menschliche Kontrahenten auf.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK BUFFY IM BANN DER DÄMONEN: CHAOS BLEEDS

Von weinenden Teufeln und chaotischen Verhältnissen

Buffy wird mit Dämonen fertig, aber kann sie es auch mit dem Teufel und ganzen Legionen aufnehmen?



BUFFY: CHAOS BLEEDS

UMFANG ★★★★★

Story: Die Vampirjägerin und ihre Freunde legen sich mit dem Bösen an und tragen wie immer den Sieg davon.

Levels: Insgesamt gibt es 12 Einzelspieler-Levels, die *Buffy*-Fans aus der Serie bekannt vorkommen werden.

Spielzeit: Wer alles freischalten will, muss etwa 15 Spielstunden einrechnen.

Extras: Freischaltbare Interviews und Bonuscharaktere

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Leicht erlernbar und recht ähnlich für alle Charaktere

Waffen: Viele Waffen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft und Haltbarkeit

Abwechslung: Die Kämpfe sind langfristig recht eintönig und die Rätsel vorhersehbar.

Kamera: Frei drehbare Kamera, die fast immer für ausreichend Übersicht sorgt

Action: Jeder Charakter erfordert eine andere Kampfstrategie. Langfristig werden etw. eintönig.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Gut animierte Figuren, detaillierte Levels und das meist sogar ruckelfrei

Gegner: Überschaubare Gegnergensammlungen, die selten viel Strategie erfordern

Soundtrack: Hörsenswert, wenngleich mehr Abwechslung nicht schlecht gewesen wäre.

Präsentation: Durchweg gelungene Umsetzung der Serienvorlage mit allen deutschen Originalsprechern

60-Hz-Modus: Nein

DEVIL MAY CRY

UMFANG ★★★★★

Story: Dämonenjäger Dante bekämpft die Mächte der Unterwelt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Levels: Während Teil 1 nur 23 Missionen hatte, bot der Nachfolger 18 Dantes- und 13 Lucia-Missionen.

Spielzeit: Mit ca. 10 Stunden pro Teil fallen die *DMC*-Spiele recht kurz aus.

Extras: Versteckte Bonusmissionen, freispielbarer Charakter

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach und intuitiv. Nach kurzer Zeit gelingene ellenlange Kombos.

Waffen: Schwert nur 2 Pistolen.

Aufwertbare Spezialattacken.

Abwechslung: Bossgegner erfordern Strategien, Levels relativ unterschiedlich gehalten.

Kamera: Generell übersichtlich. Ab und zu stören ungünstige Kamerawinkel.

Action: Stylisch! Dante hat Action neu definiert und zeigt, wie cool man beim Metzeln aussehen kann.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr schön. Toll animierte Figuren und düstere (aber nicht eintönige) Levels.

Gegner: Viele Gegner, aber immer überschaubar. Gigantische Bossgegner.

Soundtrack: Eine Mischung aus hartem Rock und treibendem Techno. Passt sehr gut.

Präsentation: Duster und cool. Leider nerven die PAL-Balken und die verlangsamte Spielgeschwindigkeit beim ersten Teil.

60-Hz-Modus: Nur Teil 2

CHAOS LEGION

UMFANG ★★★★★

Story: Drei Freunde. Der erste stirbt, der zweite wird sauer, der dritte muss es ausbaden. Recht episch.

Levels: 13 magere Levels, die sich zudem alle recht ähnlich sind. Dafür schwerer als *DMC* oder *Chaos Bleeds*.

Spielzeit: Relativ kurz. Mit knapp 10 Stunden ist *Chaos Legion* etwa so lang wie *DMC*.

Extras: Es besteht nur die Möglichkeit, einen Bonuscharakter freizuschalten.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach. Die Legionen können mit wenigen Knöpfen kontrolliert werden.

Waffen: Schwert. Aufrüstbare Legionen.

Abwechslung: Wildes Button-Mashing und sich ähnelnde Levels

Kamera: Unbewegt. Spieler muss permanent selbst die Kamera korrigieren.

Action: Auf dem Bildschirm ist grundsätzlich immer viel los. Mit den coolen Legionen wird's noch wilder!

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schön gestaltete Figuren, eintönige Levels mit Nebel, dafür ruckelfrei.

Gegner: Wahre Gegnergarden! Die Endboss sind noch bedrohlicher.

Soundtrack: Düstere Rock-Melodien, passend zum „Gothik“-Stil des Spiels.

Präsentation: Die Optionsmenüs bauen sich recht träge auf. Spielkonzept sehr gotisch angehaucht.

60-Hz-Modus: Ja

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
ist der Pfähler.

Chaos Bleeds ist eines der Spiele, für die es eigentlich zwei Wertungen geben müsste, eine für Gamer, die mit der TV-Serie *Buffy – Im Bann der Dämonen* überhaupt nichts anfangen können, und die andere für absolute Fans. Wer wie ich die Serie liebt, wird über kleine Mängel und die sich ständig wiederholenden Kampfsequenzen hinwegsehen und sich stattdessen über Originalsprecher, eine gute Story und die durchweg gelungene Präsentation freuen. Vor allem der typische Humor wurde gut ins Spiel übertragen. Der desintensierte Rest sollte trotzdem ruhig mal Probe spielen und sich vielleicht sogar von *Buffy* doch noch in ihren Bann ziehen lassen.

TEST BUFFY: CHAOS BLEEDS

Hersteller: Vivendi Universal

Entwickler: Eurocom

Genre: Action-Adventure

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 12 Missionen

Internet: www.vup-interactive.de

Spieler 1-4 Termin 24. Oktober

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

- Sehr gutes Lizenzprodukt für Fans
- Gelungene Synchronisation
- Sechs spielbare Charaktere
- Langfristig eintönige Kämpfe

EINZELSPIELER



„Gutes Lizenzprodukt, an dem *Buffy*-Jünger und *Action-Adventure*-Fans Spaß haben werden.“

GESAMTWERTUNG ★★★★★

★★★★★

GESAMTWERTUNG ★★★★★

★★★★★ Erster Teil

★★★★★ Zweiter Teil

GESAMTWERTUNG ★★★★★

★★★★★

Gladiator

Schwert der Rache

Seien Sie der **größte Held des antiken Rom**: Gladiator Invictus Thrax

Tja, blöd gelaufen: Eigentlich hätte der bekannteste Gladiator des römischen Reichs, Invictus Thrax, von Imperator Trajan nach dessen Rückkehr von einem Feldzug begnadigt werden sollen. Leider ist besagter Herrscher jedoch im Krieg gefallen und der fiese Diktator Arruntius hat die Macht im Land übernommen. Dessen Plan ist es, zusammen mit den bösen Göttern Phobos und Deimos Rom in Schutt und Asche zu legen und anschließend auf den Ruinen

seine eigene Stadt aufzubauen. Natürlich darf Thrax das nicht zulassen und verbündet sich deswegen kurzerhand mit den noblen Göttern Romulus und Remus zu einer schlagkräftigen Allianz.

HACK & SLAY IN REINKULTUR

Um bei *Gladiator* gegen die unzähligen Feinde zu bestehen, kann Thrax natürlich ordentlich zulangen. Mit der Kreuz- und Vierecktaste schlägt der Held auf die anvisierten Gegner ein und kann dabei sogar Kombos bewerk-

stelligen. In der ebenfalls in Deutschland erscheinenden englischen PAL-Version (ab 18 Jahren) fließt bei Treffern viel Blut, das in der deutschen Version komplett fehlt. Auch die 60 Finishing-Moves bleiben der englischen Version vorbehalten. Dagegen stehen Thrax in beiden Versionen ein Schwert, eine Axt und Armklingen zur Verfügung. Während des Abenteuers können diese Waffen zudem bis zu fünfmal aufgerüstet werden. Überhaupt legte man bei *Acclaim* viel Wert auf das Feature „Aufrüsten“: In den Levels sind an vielen Stellen Portale aufgebaut, mit denen sich Thrax in Parallelwelten transportieren lassen kann. Dort muss er dann innerhalb einer bestimmten Zeit Aufgaben erfüllen, die meistens auf das Vernichten von Gegnern hinauslaufen. Wenn er die Herausforderung schafft, bekommt er neue und wichtige Fähigkeiten spendiert.

KÄMPFEN MIT STIL

Eine dieser Fähigkeiten ist der „Waffen-Meter“, der sich auf dem oberen Bildschirmrand befindet. Wenn Thrax in den Kämpfen mit Stil vorgeht (Kombos, Mehrfachtreffer, Angriff nach schnellem Ausweichen), lädt sich die Leiste auf und er erhält während des Kampfes einige Extrafähigkeiten. Das kann beispielsweise eine verbesserte Angriffsfähigkeit, eine schnellere Fortbewegung oder ein zügigeres Aufladen der Spezialleiste sein. Diese Spezialleiste verleiht dem Helden – wenn sie aufgefüllt ist – kurzfristig Superkräfte und macht das Vernichten der Gegner wesentlich einfacher. Auch wenn die Kämpfe bei *Gladiator* in der Regel in wildem Knopfdrücken enden, muss man sich als Spieler ständig überlegen, wie man durch geschickte Angriffe die Meterleiste voll bekommt und Extrakräfte



LICHT & SCHATTEN Die äußerst detaillierten Lichteffekte sehen bei *Gladiator* in einigen Passagen absolut atemberaubend aus.



GROSSE SCHMERZEN Die klapprigen Skelette haben dem tapferen *Gladiator* einfach so eins übergeben. Dafür werden sie büßen müssen.

erhält. Dadurch kommt zumindest eine gewisse Portion Taktik mit ins Spiel, die in diesem Genre oftmals nicht anzutreffen ist.

ADVENTURE LIGHT

Die Adventure-Passagen sind bei *Gladiator* dagegen äußerst einfach ausgefallen. Hauptsächlich müssen Schalter betätigt oder Gegenstände zerstört werden, aus denen Feinde hervorkommen. Anders dagegen die Bosskämpfe: Hier muss der Spieler jeweils die richtige Taktik herausfinden, bevor er zum Angriff ansetzt. Technisch überrascht der Titel mit einem famosen Zusammenspiel von Licht und Schatten, welches man unbedingt in Bewegung gesehen haben muss. Dass die Framerate selbst bei den größten Massenschlachten mit ungefähr 30 Bildern pro Sekunde abläuft, ist ebenfalls erwähnenswert. Einzig die ab und zu belanglosen Hintergrundtexturen geben Anlass zu Kritik.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK GLADIATOR

Gladiator oder Dämonenjäger?

Während Thrax nur mit Nahkampfwaffen hantiert, zieht Dante Großkalibriges aus dem Ärmel.



GLADIATOR

UMFANG ★★★★★

Story: Imperator Trajan ist tot, Arruntius hat die Macht erlangt und will Rom vernichten. Das müssen Sie verhindern.

Level: 6 riesige Spielwelten mit vielen Abschnitten

Spielzeit: Ca. 10 Stunden

Extras: Viele Portale, in denen Extras gespielt werden können

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr einfach.

Sowohl das Angreifen als auch das Ausweichen klappt sofort.

Waffen: Schwert, Axt, Armlingen (auffrüstbar), Speziallatten.

Abwechslung: Abwechslungsreiche Levels, jedoch viel wildes Button-Mashing. Taktisches Vorgehen bei Bossfights.

Kamera: Fest (übersichtlich) justiert. Nur Hinein- und Herauszoomen möglich.

Action: Es ist immer was los. Oft richtige Massenschlachten mit tollen Lichteffekten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Wunderhübsche Lichteffekte. Außerdem sehr nette Hintergrundgrafik. Der Detailgrad der Figuren hält sich in Grenzen, dafür sind aber auch sehr viele auf dem Bildschirm.

Soundtrack: Tolle epische Sounduntermalung. Sehr stimmig.

Framerate: 30 Fps (relativ konstant)
60-Hz-Modus: Nein



DEVIL MAY CRY

UMFANG ★★★★★

Story: Dämonenjäger Dante bekämpft die Mächte der Unterwelt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Levels: Teil 1 nur 23 Missionen, der Nachfolger 18 Dante- und 13 Lucia-Missionen

Spielzeit: Max. 10 Stunden

Extras: Versteckte Bonusmissionen, freispielbare Charaktere

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach und intuitiv.

Nach kurzer Zeit gelingen ellenlange Kämpfe.

Waffen: Schwert und Pistolen. Aufwertbare Speziallatten.

Abwechslung: Bossgegner erfordern Strategien. Levels sind relativ unterschiedlich gehalten.

Kamera: Generell übersichtlich. Ab und zu stören ungünstige Kamerawinkel.

Action: Stylish! Dante hat Action neu definiert und zeigt, wie cool man beim Metzeln aussehen kann.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Toll animierte Figuren und düster ausgearbeitete (aber nicht eintönige) Levels. Leider nerven die PAL-Balken und die verlangsamte Spielgeschwindigkeit beim ersten Teil enorm.

Soundtrack: Eine Mischung aus hartem Rock und treibendem Techno. Passt gut.

Framerate: 60 Fps (relativ konstant)
60-Hz-Modus: Ja (nur 2. Teil)

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★ Erster Teil
★★★★★ Zweiter Teil

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
ist ein Titan.

Gladiator hat mich positiv überrascht. Selten gelang es Entwicklern so gut, eine an sich simple Spielmechanik mit neuen Features aufzuwerten wie in *Acclains* neuestem Helden-Epos. Die Steuerung ist Ihnen gut gelungen und ermöglicht schnell Erfolge bei den großen Schlachten. Die Adventure-Elemente halten sich zwar dezent zurück, sorgen aber für die nötige Abwechslung und die vielen Aufrüstmöglichkeiten motivieren ungemein. Die Technik des Spiels ist ebenfalls sehr gut. Vor allem die fantastischen Lichteffekte haben es mir angetan.

TEST GLADIATOR

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch/Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 10 Stunden

Internet: www.acclaim.de

Spieler 1	Termin
Ab 12 Jahren	7. November
USK-Freigabe	Preis
Ca. € 60,-	

- ✔ Tolle Lichteffekte
- ✔ Gutes Leveldesign
- ✔ Viele Upgrade-Möglichkeiten
- ✔ Etwas eintönig

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI
83% | 81% | -% **83%**

„Äußerst hübsches Action-Adventure mit vielen Aufrüstmöglichkeiten und simpler Spielmechanik“



VOLL Dass das Schwertmeter aufgeladen ist, können Sie an den farbigen Funken erkennen.

EINFACH Mit dem Spezialzauber von Pluto sind selbst viele Gegner kein Problem.

FEURIG Wir knüppeln so lange auf die Gegner drauf, bis die Funken fliegen.

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!
oder im Versand *

DOLX-SHOP

1 Breisacher Strasse 3
81607 München
089-44452317

Play Away

2 Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405662

Mc Media und Fantasy

3 Gadenstrasse 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames

4 Niccolalberg 2
07645 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future

5 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play

6 Berlinberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur

7 Postplatz 4-4C
18761 Henningsdorf
03396272706

Games Store

8 Dobecker Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Play-Point

9 Wohlweg 2
04589 Henschel-Uitzburg
04193-970697

Mega Video & Game Store

10 Gropelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-8165663

Foto Bongartz

11 Saasbrücken 33
42369 Wuppertal
0202-2461585

Hirsch und Wolf

12 Mittelstrasse 9
32584 Neuenfeld
05231-8399-0

World of Games

13 Czernyning 18
68115 Heidelberg
06221-184134

Mega Company

14 Am Honberg 2
29114 Sotula
05191-967581

Primal Games

15 Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
02342-910930

Xpert Games

16 Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-850118

MC Game

17 Detmolder Strasse 68
33094 Bielefeld
0521-64234

Funtronix

18 Die Freiheit 14
54117 Kassel
0561-7393801

Toystore

19 Hauptstrasse 55
37412 Herzberg
05521-1780

INTO Computer

20 Hauptstrasse 6
33839 Niebörn
04661-942580

Phoenix

21 Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland

22 Hauptstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland

23 Kaiserswerther Strasse 14
04878 Rathenow
02102-470473

Gameshop D. Weichelt

24 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02161-23123

Top-Games

25 Hauptstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore

26 Helmut-Kräutner Strasse 13
45127 Essen
0201-777229

High Score

27 Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamematix

28 Paulinstrasse 36
54929 Trier
0651-27211

Joystiv

29 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650819

A.B. Games

30 Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

Multimediasoft Gansekow

31 Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-217704

Toystore

32 Ulteflatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

Players inc.

33 Steingasse 19
55116 Mainz
06131-6283845

RedZack Hauser

34 Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071368

PC Spezialist

35 Charlotenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Werne's Gamestore

36 Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Witten
02389-951666

Soundcheck

37 Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun

38 Am Flughafen 1342
25890 Westerland/Sylt
04651-226503

Spielwaren + Elektronik Freier

39 Freiberger Strasse 16
08486 Marienberg
03735-22810

Gamestore Zweibrücken

40 Hauptstr. 2/ Ecke Busbfr.
66482 Zwillticken
06332-905400

CD + Game Shop

41 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06921-22517

Media Games

42 Ulteflatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

monte video

43 Frankfurter Ring 83
89071 München
089-3565270

monte video

44 Hindenburg Strasse 30
62487 Garmisch P. A. O.
08921-946993

Media Store

45 Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0921-313134

Ammersee Computer

46 Alt-Teget 11
82211 Herrsching
08152-998888

CSE Schauties GmbH

47 Marktplatz 19
07521 Rieversburg
07151-26138

Schreibwaren Horst

48 Niederwernerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09712-618390

Magic Media

49 Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65666

Sascha's Fun Store

50 Mainstr. 19 | City Center
26955 Westerstede
04488-860822

Players inc.

51 Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-934398

Mac Fun

52 Nusslochstrasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Gameland

53 Stummstrasse 6
69763 Deigang
06831-705612

Magic Toys

54 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-433450

www.game-house.net

55 Backstrasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

ZAPP Games

56 Kurfürststrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

Bender Elektro

57 Mühlendelher Strasse 45
47229 Duisburg
0203-998703

PC Store

58 Kirchheimer Strasse 15
37160 Ostfildern
0531-999999

Powerhardwareshop

59 Allensberger Strasse 88
90461 Nürnberg
0911-7871206

GameX

60 Hohenzollernring 58
93544 Bayreuth
0921-622908

Data Becker Megastore

61 Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331437

Complay

62 Erlbachstrasse 4
06529 Freiberg
03731-213351

Complay

63 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

GameX

64 Hohenzollernring 58
93544 Bayreuth
0921-622908

Complay

65 Erlbachstrasse 4
06529 Freiberg
03731-213351

Complay

66 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

Complay

67 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

Complay

68 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

Complay

69 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

n@city

63 Sandstrasse 27
91070 Würzburg
0931-30419494

WES GmbH

64 Nürnbergstrasse 22
91126 Schwabach
09122-938310

Future Ware Systems

65 Dammtorstrasse 4
84625 Bensheim
06251-680988

Konsolica

66 www.konsolica.de
02351-674581

Games Garden

67 Karl-Grienerberger Str. 20
90402 Nürnberg
0911-2448935

Game-Shop 2000

68 Garmisch-Partenkirchen Strasse 18
86877 Ramstein
06371-598535

Importfun

69 www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob

70 Puschkinstrasse 81
19033 Schwerin
03855-07501

Computertreff

71 Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Family Video Center

72 Schwalbacher Strasse 5-7
97421 Schweinfurt
09741-16238

K + K Computer

73 Hohenzollernstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-4390222

Family Video Center

74 Nürnbergstrasse 86
97076 Würzburg
0931-2994585

Schnäppchen Shop

75 Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05201-158622

Complay

76 Hohenzollernring 29
80672 Köln
0221-9252166

Animeshell-Shop

77 Bismarckstrasse 1
67344 Wörth
01969-91289804

Gamer's Paradise

78 Juliuspromenade 11
97072 Würzburg
0931-3292623

GamesProfi

79 Demächst vielleicht
in Ihrer Nähe

* GamesProfi Versand: **SpieleGrotte**
☎ 02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monats
94 **Gamer's Paradise**
Juliuspromenade 11
97072 Würzburg
PS2 - PC-Spiele - GameCube - Xbox
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen und Spielern
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag: 10:00 - 19:00 Uhr
Samstag: 10:00 - 16:00 Uhr
Tel.: 0931 329 26 - 23 Fax.: 0931 329 26 - 24

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

jeweils inkl.
Leder-Fußball
exklusiv bei Ihrem
GamesProfi

CLUB FOOTBALL

DEIN CLUB. DEIN LEBEN. DEIN SPIEL



Alle Titel auch für XBOX

je 59,⁹⁵

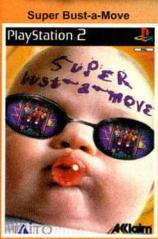
Nur solange Vorrat reicht!



59,⁹⁵

Toptitel zum Schnäppchenpreis

Nur solange Vorrat reicht!



14,⁹⁹



13,⁹⁹



11,⁹⁹

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen
Preise bei Ihrem **GamesProfi**

händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



Die Simpsons Hit & Run

Grand Theft Auto Springfield!
Dreiste Kopie oder
origineller Genre-Mix?

Die Entwickler Radical Entertainment bewiesen bereits mit *Road Rage*, dass sie erfolgreiche Spielkonzepte mit Lizenzen verwursten können. Bei *Hit & Run* ist der größte Unterschied zum Vorbild *GTA* sicherlich die Umgebung: Springfield ist nämlich in Bereiche aufgeteilt, die jeweils in sich abgeschlossen sind. Sieben Levels werden mit unterschiedlichen Charakteren der Serie bewältigt und finden jeweils in

einem der Bereiche statt. Alle Levels folgen einem roten Story-Faden und sind miteinander verknüpft.

BESORG'S MIR!

Die Simpsons geben sich pazifistisch und haben deshalb keine Waffen dabei. Das schränkt die Auftragsvielfalt natürlich etwas ein. Häufig werden Sie von bekannten Gesichtern der Show durch die Gegend geschickt, wobei Pfeile auf der Straße ortsfremden Spielern

den Weg weisen. Mal sollen Sie nur einfache Besorgungen erledigen, dann wieder andere Fahrzeuge in Grund und Boden rammen. Die Aufgaben wiederholen sich leider schon recht früh, trotzdem macht das Geschehen auf dem Bildschirm ordentlich Spaß. Zu originaltreuer Musik gondelt man entspannt durch Springfield und freut sich wie ein kleines Kind über aus der Serie bekannte Orte und Bauwerke. Aufgesammelte Münzen dienen als Zahlungsmittel für Extra-Kostüme und neue Fahrzeuge. Falls man zu rabiat durch die Straßen von Springfield fährt, macht man Bekanntschaft mit den Hütern des Gesetzes, was aber nur eine kleine Geldstrafe zur Folge hat. An die Technik sollte man keine allzu großen Ansprüche stellen. Trotz

der im Vergleich zum Vorbild wesentlich kleineren Stadtteile ruckelt die Grafik immer ein wenig und sieht nicht besonders sauber aus. Die Figuren versprühen in 3D zwar nicht den Charme der Originale, aber im Großen und Ganzen ist die Präsentation gelungen. Über jeden Zweifel erhaben ist die Sprachausgabe. Die witzigen Dialoge treffen exakt den Humor der Serie und sorgen für einige herzhaft Lacher. Leider verpasste eine komplett eingedeutschte Fassung unseren Redaktionsschluss, weswegen sich die Wertung auf die hervorragende englische Sprachausgabe bezieht.

MAIK BÜTEFÜR

MALERISCH
Zwischen-
durch bleibt
immer mal
wieder Zeit,
um zu ver-
schmaufen.



**DAS KENN
ICH DOCH!**
Homers
Stammkneipe
ist an Ort und
Stelle.



MEIN FAZIT GUT

Maik Bütefür
mag die
gelbe Familie

Gar nicht so übel, was die Entwickler da abliefern. Natürlich bietet *Hit & Run* nicht den Umfang oder die spielerischen Möglichkeiten der Vorlage, aber Spaß kommt trotzdem auf. Fans der Serie verbringen Stunden mit dem Auskundschaften des virtuellen Springfield, ärgern sich aber über gelegentliche Patzer im Spieldesign. Wer nicht zu viel erwartet und mit der durchschnittlichen Technik leben kann, darf sich auf viele gute Gags freuen. Schon alleine das Tutorial ist das Geld für dieses Spiel wert!

TEST DIE SIMPSONS HIT & RUN

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	7 Levels

Internet: www.vugames.de

Spieler	Termin
1	7. November
USK-Freigabe	Preis
Ab 6 Jahren	Ab € 60,-

- Coole Idee
- Ordentliche Technik
- Witzige Dialoge
- Wenig Abwechslung

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	77%
72%	82%	100%	

„Gut gelungener GTA-Klon mit hervorragend getroffenem Simpsons-Setting und stark ausgedünnter Spieliefe.“



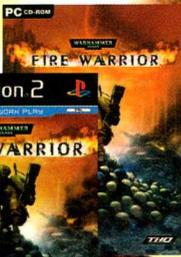
Schmutziges Spiel
Reifen quietschen. Dreck spritzt.
Tune dein Auto und tritt das Pedal bis zum Anschlag durch, während du bei Wind und Wetter durch unwegsames Gelände kurbst. Wer bremst, verliert. Nur einer wird siegen.
TOP GEAR RALLY.
Exklusiv für Game Boy Advance.



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

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™



PlayStation 2



www.firewarrior.com

www.thq.de

Freestyle Metal X

Das **Trendsportspiel** mit den dicken Maschinen und wilden Stunts.



Bei *Freestyle Metal X* handelt es sich um ein waschechtes Trendsportspiel. Sie heizen mit Ihrem Bike durch Levels und führen verschiedene Tricks aus. Wie im Genre üblich, müssen Sie sich auch Herausforderungen stellen: In jedem Abschnitt gilt es, den Challenge- den Big-Air-, den Freestyle- und den Race-Modus zu absolvieren. Was den Titel positiv von der Konkurrenz abhebt, ist die komplexe Steuerung. Technisch ist der Titel dagegen eher schwach.

OLIVER BECK

ATV Offroad Fury 2

Eine **Zeitschleife**? Nein, ein zweiter Teil ohne wesentliche Neuerungen.



Die Überschrift ist natürlich unfair, schließlich bietet die US-Version immerhin einen Online-Modus. Dummerweise hat THQ dieses Feature aus der PAL-Version geworfen. Übrig bleibt ein gegenüber dem Vorgänger kaum verändertes, solides Rennspiel, dem es an Originalität und Frische mangelt. Wer auf fette Quads steht, ist mit *Acclaims ATV Quad Power Racing 2* viel besser bedient. Immerhin gibt's massig Strecken und Spielmodi zum kleinen Preis.

MAIK BÜTEFOR

Gregory Horror Show

Die Schmalspurversion von *Resident Evil* ist ein **witziges Adventure**.



Um aus einem Spuk-Hotel zu entkommen, müssen Sie Gvatter Tod zwölf Seelen beschaffen. Diese tragen die vielen Hotelgäste mit sich herum. Indem Sie heimlich deren Selbstgespräche belauschen, erhalten Sie Hinweise darauf, wie Sie die Seelen erhalten. Auch wenn Sie den Tagesablauf jedes Gastes kennen, wird Ihnen das helfen. Wenn Sie jemand die Seele geklaut haben, ist dieser aber recht wütend auf Sie und wird Sie verfolgen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Dog's Life

In Sonys **innovativem Adventure** gehen Sie als Hund auf Abenteuerreise.



In der Rolle des Hundes Jake müssen Sie entfährte Artgenossen befreien. In einer speziellen Ego-Perspektive können Sie Gerüche als farbige Wölchchen wahrnehmen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl solcher Gerüche erschnuppern, steht ein Minispiel gegen einen anderen Hund an. Auch mit Menschen können Sie interagieren und so Aufgaben erledigen. Als Belohnung erhalten Sie Knochen, die Ihnen das weitere Vorkommen ermöglichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



WILD Die absolut überdrehten Stunts wurden sehr gut in Szene gesetzt.



OHNE PEP Auch das Tricksystem haben wir schon besser gesehen.



HINGELEGT Um Seelen zu sammeln, müssen Sie die Besitzer studieren.



WETTKAMPF Tautziehen ist eines der zahlreichen Minispiele.

TEST FREESTYLE METAL X	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Genre:	Trendsport
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	8 Level
Internet: www.konami-europe.de	
Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gute Steuerung ✓ Nettes Leveldesign ✓ Großer Umfang ○ Schwache Grafik 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
69%	75%
80%	
„Anspruchsvolles Trendsportspiel mit sehr guter Steuerung. Technisch leider nicht auf der Höhe der Zeit.“	

TEST ATV OFFROAD FURY 2	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	40 Strecken
Internet: www.thq.de	
Spieler 1-4	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 30,-
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sehr umfangreich ✓ Solide Technik ○ Etwas trockene Präsentation ○ Fehlendes Online-Modus 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
78%	75%
75%	
„Umfangreicher, wenig aufregender Offroad-Renner, der online sicher mehr Spaß gemacht hätte“	

TEST GREGORY HORROR SHOW	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 50 Hz/60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	12 Seelen
Internet: www.capcom.com	
Spieler 1	Termin 21. November
USK-Freigabe Ab 12	Preis Ca. € 50,-
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Optimal für Adventure-Einsteiger ✓ Cooler Stil ... ○ ... aber nicht jedermanns Geschmack ○ Hotel etwas eintönig 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
72%	72%
76%	
„Der vermeintliche <i>Resident Evil</i> -Klon entpuppt sich als witziges Grusel-Abenteuer für Adventure-Neulinge.“	

TEST DOG'S LIFE	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Frontier Developments
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	18 Levels
Internet: www.scee.com	
Spieler 1	Termin 22. Oktober
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Innovative Spielidee ✓ Witzige Aufmachung ✓ Tierische Minispiele ○ Wiederholt sich zu schnell 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
75%	74%
73%	
„Innovative und witzige Spielidee . Leider wiederholt sich alles zu schnell.“	

Rangehen auf Erstliga-Niveau. Hautnah.

CLUB FOOTBALL™

DEIN CLUB. DEIN LEBEN. DEIN SPIEL.



Willkommen in der Profi-Liga!

Die Topclubs schafft Du's nicht über Nacht. Aber über Club Football. Dem ersten offiziellen Spiel zu Deinem Lieblingsclub. Laufe ein in Dein Stadion, zusammen mit all den Topstars Deines Vereins. Trikots und Werben tragen die Logos aller Sponsoren, beim Einzug ins Stadion ertönen die echten Fan-Gesänge von den Tribünen. Über einen Spieler-Editor kannst Du Dich selbst auf den Platz schicken und Dein Team verstärken. In Club Football liegt alles bei Dir... Mehr Infos unter www.codemasters.de/clubfootball

www.codemasters.de

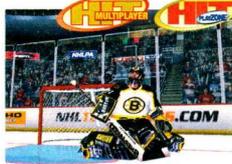


GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights and marks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorised by FIFA and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the profiles of individual players are based on opinions held in good faith and are not statements of fact.

ESPN NHL Hockey

Wachablösung an der Spitze – Segas Kufenkünstler übertrumpfen EA.



Nachdem Sega im letzten Jahr mit *NHL 2K3* ein beeindruckendes PS2-Debüt ablieferte, macht sich der aktuelle Ableger daran, EA endgültig den Genretrohn abzuluchsen. Praktisch alle Facetten des letztjährigen Spiels wurden optimiert und obendrein eine ganze Reihe neuer Features hinzugefügt. Besonders gut gelungen ist die Präsentation im Original-ESPN-Stil, die das hervorragende Gameplay perfekt in Szene setzt. Massig neue und alte Spielmodi sorgen für eine fast grenzenlose Langzeitmotivation.

WOLFGANG FISCHER



ALLES OFFEN Der Stürmer kann den Puck unbedrängt einschießen.

TEST ESPN NHL HOCKEY				
Hersteller:	Sega			
Entwickler:	Kush Games			
Genre:	Eishockey			
Sprache:	Englisch			
Video:	4:3			
Audio:	Stereo			
Umfang:	10 Spielmodi			
Internet: www.atari.de				
Spieler 1-4	Termin 30. Oktober			
USK-Freigabe	Preis			
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-			
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Erstklassige Präsentation 🟢 Massig Spielmodi 🟢 Enorme Optionsvielfalt 🔴 Kein Online-Modus 				
MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	89%	INZEL	88%
„In fast jeder Hinsicht verbessert und daher das beste Eishockeyspiel auf der PS2. Leider nur offline spielbar.“				

NHL 2004

Electronic Arts Eishockey-Saga präsentiert sich **realistischer denn je.**



Während beim Vorgänger noch ziemlich arcade-lastiger Kufensport im Mittelpunkt stand, setzt *NHL 2004* wieder auf mehr Realismus. Vor allem die Meisterung der komplexen Steuerung und das Erzielen von Toren werden Eishockey-Neulinge vor ernste Probleme stellen. Wer sich jedoch die Zeit nimmt, wird nicht zuletzt dank des neuen Dynasty-Franchise-Modus und der endlich erhaltenen DEL-Teams seine helle Freude an diesjährigen Ableger der Serie haben.

WOLFGANG FISCHER



WO IST DER PUCK? Abwehrspieler und Goalie haben das Nachsehen.

TEST NHL 2004			
Hersteller:	Electronic Arts		
Entwickler:	Electronic Arts		
Genre:	Eishockey		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3		
Audio:	Dolby Pro Logic II		
Umfang:	100+ Teams		
Internet: www.electronicarts.de			
Spieler 1-4	Termin Erhältlich		
USK-Freigabe	Preis		
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-		
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Genialer Dynasty-Modus 🟢 Realistische Spielmechanik 🟢 Komplexe Steuerung, 🔴 ... die viel Einarbeitung erfordert 			
INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	87%
85%	86%	86%	
„Anspruchsvolle Eishockeysim mit enormem Tiefgang – leider dieses Jahr noch nicht online spielbar.“			

NHL Hitz Pro

Midway setzt auf überarbeitetes Gameplay und **mehr Realismus.**



Die wichtigste Neuerung, mit der sich Arcade-Eishockey-Fans anfreunden müssen, ist die Umstellung von 3er- auf 5er-Teams. Damit verbunden ist auch die Einbindung der NHL-Regeln, die dafür sorgen, dass sich der Titel den großen Konkurrenten in Sachen Realismus annähert. Dank einer gewaltigen Optionsvielfalt lässt sich *Hitz Pro* perfekt den eigenen Vorlieben anpassen. Herzstück des Spiels ist der Franchise-Modus, bei dem man ein Team vorol Nobodys zu NHL-Erfolgen führen muss.

WOLFGANG FISCHER



GEWALTIGER CHECK Auch beim Streethockey geht's hart zu.

TEST NHL HITZ PRO				
Hersteller:	Midway			
Entwickler:	Next Level Games			
Genre:	Eishockey			
Sprache:	Englisch			
Video:	4:3			
Audio:	Stereo			
Umfang:	6 Spielmodi			
Internet: www.midway.com				
Spieler 1-4	Termin 30. Oktober			
USK-Freigabe	Preis			
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-			
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Interessanter Franchise-Modus 🟢 Gute Animationen 🟢 Spektakuläres Gameplay 🟢 Problems erlebbar Steuerung 				
MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	82%	INZEL	79%
78%	80%			
„Schnell, hart und vor allem zu mehreren echt witzig. Selbst Simulationsfans sollten ruhig mal Probe spielen.“				

Rolling

Tony dominiert das Genre, daran kann auch Rolling nichts ändern.



Ganz schön mutig: Da geht *Tony* demnächst in die fünfte Runde und Take 2 schickt das ehemalige Rage-Produkt *Rolling* an den Start. Trotz ordentlicher Spielbarkeit kann der Titel in keiner Disziplin punkten. Die Grafik ist veraltet, das Zeitlimit ebenso. Es fehlt an Innovationen oder wenigstens Eigeninitiative. *Rolling* klagt schamlos bei der Konkurrenz, ohne dessen Klasse zu erreichen. Trendsport-Fans schauen mal rein, alle anderen haben mit *Tony Hawk* und *Aggressive Inline* bessere Alternativen.

MAIK BÜTEFOR



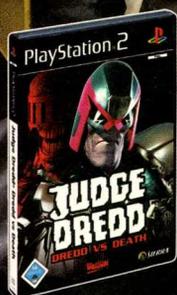
GANZ WAS NEUES Unter anderem sollen Logos gesammelt werden.

TEST ROLLING				
Hersteller:	Take 2			
Entwickler:	Indy Games Limited			
Genre:	Trendsport			
Sprache:	Deutsch			
Video:	4:3			
Audio:	Stereo			
Umfang:	14+ Skateparks			
Internet: www.take2.de				
Spieler 1-2	Termin 24. Oktober			
USK-Freigabe	Preis			
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-			
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Gut spielbar 🟢 Cooler Soundtrack 🟢 Absolut nie Neues 🔴 Angebauter Grafik 				
INZELSPIELER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	72%	
69%	79%	70%		
„Nicht übel, aber nicht zuletzt aufgrund der übermächtigen Konkurrenz ziemlich überflüssig.“				

VERBRECHEN ZAHLT SICH AUS!

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH



KOOPERIEREN



FESTNEHMEN



ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!

Übernehmen sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefährlichsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder. Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

www.dreddvsdeath.com



PlayStation 2



© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A.S. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Sierra Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks, or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. ® and PlayStation registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Reel Fishing

Als ob Angeln im realen Leben nicht schon **langweilig genug** wäre ...



Über den Unterhaltungswert dieser „Sportart“ lässt sich streiten, nicht aber über deren Tauglichkeit für eine Videospiel-Umsetzung. Aufgrund der unspektakulären Optik, qualvoller Musikuntermalung und eintönigem Gameplay kommt der Titel nur für absolute Fans des Genres infrage. Aber auch die haben bereits bessere Produkte mit originellerer Handlung gesehen und können sich *Reel Fishing* getrost sparen. Unverschämte: Die Anleitung befindet sich nicht im Lieferumfang, sondern im Internet.

MAIK BÜTEFÜR



IDYLISCH Ein wenig mehr Bewegung hätte es durchaus sein dürfen.

TEST REEL FISHING	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Natsume
Genre:	Angeln
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	ProLogic II
Umfang:	30 Fischarten
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler	Termin
1	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-
<ul style="list-style-type: none"> ● Entspannende Atmosphäre ● Unspektakuläres Gameplay ● Magere Optik ● Trashige Präsentation 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
43%	45%
55%	
„Einschläfernde Angelsimulation mit schlichter Präsentation und eintönigem Gameplay.“	

Freaky Flyers

Sollten Funracer nicht in erster Linie **Spaß machen?**



Endlich mal wieder ein cooler Funracer – haben wir gedacht. Dumm nur, dass *Freaky Flyers* zwar witzig aussieht und technisch ordentlich daherkommt, aber schnell mit frustigem Leveldesign und unpräziser Steuerung nervt. Während man die kleinen Mini-Flieger zäh durch die unübersichtlichen Levels dirigiert, ärgert man sich irgendwann gar nicht mehr über die schummelnden Gegner, die immer dann einen Schutzschild haben, wenn man gerade Raketen auf sie schießt.

MAIK BÜTEFÜR



WITZIG Die Mini-Games sind cool, aber leider recht schwierig.

TEST FREAKY FLYERS	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Genre:	Funracer
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	8 Strecken/4 Minigames
Internet: www.midway.com	
Spieler	Termin
1-2	10. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ● Witzige Zwischensequenzen ● Ordentliche Grafik ● Unpräzise Steuerung ● Frustiges Leveldesign 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
75%	78%
76%	
„Witzige, aber auch frustrierende Ballerei im Mario-Kart-Stil, der es etwas an Feinschliff fehlt.“	

Lego Bionicle The Game

Legos Kampfroboter haben leider **nicht viel zu bieten.**



Sie schlüpfen in den Kampfpanzer von sechs Lego-Robotern, mit denen Sie abwechslungsreiche Levels erkunden. Da erforschen Sie eine Lava-Landschaft, boarden eisige Klippen hinab, tauchen durch tiefe Gewässer oder fliegen durch grüne Wälder. Die Story des dennoch recht unspektakulären Spiels ist aber leider nur für Fans der TV-Serie verständlich. Denn wenn ein Ko-Paka mit den Kranas ein Ko-Koro vor einem Bohrok beschützen soll, kapierten zumindest wir gar nichts mehr.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



TAHITI? Von Urlaub kann hier aber keine Rede sein.

TEST LEGO BIONICLE	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Argonaut Games
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	6 Levels
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler	Termin
1	17. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
<ul style="list-style-type: none"> ● Abwechslungsreich ● Wenig umfangreich ● Unspektakulär ● Wirre Story 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
60%	71%
62%	
„Abwechslung alleine macht kein gutes Spiel . Nur für Hardcore-Fans einen Blick wert.“	

ESPN NFL Football

Der Nachfolger von NFL 2K3 wurde **konsequent verbessert.**



Mit der neuen Crib, einem Feature, das den Madden Cards ähnelt, ist diesmal auch für eine hohe Langzeitmotivation gesorgt. Auch spielerisch hat sich einiges getan. Fumbles und Interceptions sind nicht mehr ganz so häufig wie in *NFL 2K3*, das Spiel wird so noch realistischer. Bei den Spielzügen verabschiedete man sich leider von der praktischen „On the Field“-Grafik und führte eine Auswahl ein, die an *Madden* erinnert. Auf einen Online-Modus müssen deutsche Football-Fans übrigens verzichten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MITTENDRIN Die Ego-Perspektive ist ein nettes Gimmick.

TEST ESPN NFL FOOTBALL	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Visual Concepts
Genre:	Football
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, Progr. Scan
Audio:	Stereo
Umfang:	Aktuelle NFL Lizenz
Internet: www.atari.de	
Spieler	Termin
1-2	31. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ● Hervorragende Präsentation ● Tolle Features ● In Deutschland kein Online-Support ● Trockene Spielzugwahl 	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
87%	85%
86%	
„ Spielerisch top , in Sachen Umfang und Spieltiefe kann man aber nicht ganz mit <i>Madden</i> mithalten.“	

Unvergessliche Abo-Prämie

Wer jetzt PLAYZONE abonniert, erhält den
X-Port V2 als **kostenloses Dankeschön.**



Das ideale Zubehör, um Spielstände der PLAYZONE-DVD zu nutzen! Mit dem X-Port V2 von Bigben Interactive haben Sie die Möglichkeit, Ihren PC als Memory Card einzusetzen und so Ihre Speicherstände komfortabel zu verwalten. Von der Memory Card zum PC und wieder zurück. So wird Platz gespart. Schließen Sie einfach Ihre PlayStation 2 über das mitgelieferte USB-Kabel an den PC an. Durch die benutzerfreundliche Bedienungsfläche der X-Port-V2-Software können Sie Ihre Spielstände kinderleicht kopieren, verschieben und löschen. Laden Sie die aktuellsten Cheatcodes und Spielstände aus dem Internet direkt auf Ihren PC. Tauschen Sie Spielstände mit Freunden via E-Mail und beweisen Sie, dass keiner so weit kommt wie Sie! Auch Replays von Spielen lassen sich so ohne Probleme von Spielern zu Spielern weitergeben und tauschen.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Antif; Fax: 0043-6246-8825277

JA, ich möchte das **PLAYZONE-Abo** (€ 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, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„X-Port V2“ (Art.-Nr. 002254)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

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. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

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

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

Space Invaders: Invasion Day

Aus der Abteilung: **Spiele, die die Welt nicht braucht!**



Muss man wirklich jede Spielidee mit einem Remake „beehren“? Im Falle von *Space Invaders: Invasion Day* ist nicht nur der Titel recht tumb. Am Spielprinzip wurde nichts verändert, nur kommt die Optik nun in flimmerndem 3D daher. Während man die Spielfigur von links nach rechts bewegt, stürmen albern aussehende Gegner auf den Protagonisten zu. Mehr als Ballern und Ausweichen ist nicht drin. Zu zweit ist das genauso öde wie alleine.

MAIK BÜTEFOR



ACTIONREICH Das fesche Intro ist noch das Beste am Spiel.

NBA Live 2004

NBA Live greift an – mit toller Präsentation und **innovativer Steuerung.**



NBA Live 2004 zeichnet sich nicht nur durch die jährlich verbesserte Grafik und den erstklassigen Sound, sondern auch durch den großen Umfang aus. Im neuen Dynasty-Modus ist es möglich, einen College-Spieler zum All-Star zu formen. Bei der Steuerung gibt es erstmals getrennte Buttons für Dunk, Wurf und Power-Move. Zusammen mit Freestyle-Control und besserer Gegner-KI ist der Titel wesentlich simulationslastiger als der Vorgänger.

ROBERT HELLER



MAGIC Natürlich sind auch NBA-Legenden samt Moves vertreten.

NBA Jam

Der Urvater aller Basketballspiele rockt endlich auch die PS2.



NBA Jam erfreute schon vor Jahren alle PC-Basketballer. Beim Drei-gegen-Drei konnte man ohne Regeln durch die Halle rempeln und spektakuläre Hammerdunks vollführen. Für die PS2 wurden die witzigen Dunk-Animationen und Effekte gehörig aufpoliert. Eine On-Fire-Funktion und Hot Spots für besonders abgefahrene Aktionen sind das Salz in der Suppe. Zudem dürfen Sie 50 NBA-Legenden in Schwarz-Weiß-Duellen herausfordern.

ROBERT HELLER



ON FIRE Trifft man dreimal in Folge mit einem Spieler, läuft er heiß.

Worms 3D

2D ade. Die streitlustigen Würmer betreten jetzt auch die dritte Dimension.



Aus vier Wurmerteams bekriegen sich mit allen möglichen (und unmöglichen) Waffen gegenseitig. Waren die zweidimensionalen Vorgänger besonders im Multiplayer-Modus schnell zugänglich und spaßig, müssen Sie sich in 3D erst mal zurechtfinden. Die Umgebungen sind nicht mehr so schön zerstörbar und die Übersicht fehlt fast gänzlich. Haben Sie sich aber eingespielt, sind die rosa Weichtiere trotzdem für ein paar spaßige Runden gut.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



EGO-SHOOTER Die Ego-Ansicht ist in 3D zum Zielen notwendig.

TEST SPACE INVADERS	
Hersteller:	BigBen
Entwickler:	Sammy
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	5 Levels
Internet: www.bigben-interactive.de	
Spieler	Termin
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 20,-
<ul style="list-style-type: none"> ♥ Herrlich traghige Präsentation ♥ Hoffnungslos veraltet ♥ Technisch bemerkenswert ♥ Geschenk ist noch zu teuer 	
INZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
36%	36%
MULTI	
34%	
„Simple Neuaufgabe des in die Jahre gekommenen Spielhallenklassikers ohne Charme“	

TEST NBA 2004 LIVE	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Genre:	Basketball
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic
Umfang:	6 Spielmodi
Internet: www.easports.de	
Spieler	Termin
1-4	24. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ♥ Großer Umfang ♥ Tolle Animationen ♥ Innovative Steuerung ... ♥ ... die nicht leicht zu erlernen ist 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
83%	88%
84%	
ENZEL	83%
„Das überarbeitete Gameplay bringt die Serie voran, Präsentation und Umfang sind erstklassig.“	

TEST NBA JAM	
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Basketball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	3 Spielmodi
Internet: www.easports.de	
Spieler	Termin
1-6	24. Oktober
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> ♥ Superspaßig ♥ Abgefahrene Animationen ♥ Viele freispielfähige Extras ♥ Nichts für Basketballpuristen 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
79%	83%
83%	
ENZEL	79%
„Ein kurzweiliges Vergnügen für alle Spaß-Basketballer und vor allem zu mehreren superwitzig!“	

TEST WORMS 3D	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Team 17
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	35 Missionen
Internet: www.atari.de	
Spieler	Termin
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
<ul style="list-style-type: none"> ♥ Kurzweilige Missionen ♥ Unendlich Multiplayer-Karten ♥ Lange Einzelspielzeit ♥ Technisch veraltet 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
58%	65%
77%	
ENZEL	75%
„Wer keinen klassischen Ableger der Serie erwartet, wird durchaus Spaß haben.“	



GLADIATOR

SCHWERT DER RACHE™

Überall erhältlich ab 7. November 2003 A.D.

„Hack & Slay der alten Schule und mit interessantem Setting.
Action-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten.“

(PlayZone 10/03)

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation®2

XBOX

PC
CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance® © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergweg 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de



Disgaea: Hour of Darkness

Komplexer Strategietitel mit Rollenspielelementen



ERFAHREN Die kleine Yotsuba hat schon eine Menge Kämpfe hinter sich.



AUSCH! Combos sorgen für deutlich mehr Schaden als normale Angriffe.



ZWISCHENSEQUENZ Laharl streitet sich mit einem anderen Thronanwärter.



BIZARR Die Power Rangers haben ernsthafte Konkurrenz bekommen.

Gehören Sie zu den Gamern, die sich so richtig in ein komplexes, zeitaufwendiges RPG verbeißen können und wochenlang nichts anderes zocken, bis endlich die Endsequenz abläuft? Wenn ja, dann dürften Sie mit dem kürzlich in Amerika erschienenen *Disgaea: Hour of Darkness* von Atlus Ihren persönlichen heiligen Gral gefunden haben. Das durch und durch japanische Strategie-RPG erzählt die unterhaltsame Geschichte des jungen Dämonenprinzen Laharl, der nach einem zweijährigen Nickerchen feststellen muss, dass sein Vater tot und das komplette Dämonenreich in Aufruhr ist. Er beschließt, sich aufzuraffen und die Kontrolle über das Land wiederzuerlangen. Leichter gesagt als getan, denn vor ihm liegen 14 Episoden mit anspruchsvollen, rundenbasierten 2D-Taktik-Fights, in denen es darauf ankommt, sich die Gegebenheiten des Spielfelds und die Fähigkeiten der eigenen Teammitglieder zunutze zu machen, um die übermächtigen Geg-

nerhorden zu bezwingen. Die Kämpfe sind dabei vom Grundprinzip her ziemlich simpel und schnell zu erlernen. Die für den Sieg unabdingbare Ausführung von mächtigen Combos durch das Zusammenspiel der Charaktere hingegen erfordert eine präzise Planung. Das Besondere an *Disgaea* ist, dass dem Planungspart vor jeder Episode ebenso viel Bedeutung zukommt wie dem darauf folgenden Taktikgemetzle. Schon das Zusammenstellen einer schlagkräftigen Party oder die Beschaffung der richtigen Ausrüstung artet fast in Arbeit aus. Grafisch ist *Disgaea* hingegen eher zweckmäßig denn atemberaubend. Das gilt sowohl für die einzelnen Episoden als auch für die nett animierten Zaubersprüche und Combos. Auch die Präsentation im Manga-Stil wird wohl hauptsächlich japanophile PS2-Gamer in Verückung versetzen. Es ist übrigens sogar möglich, das Spiel komplett mit japanischer Sprachausgabe (und englischer Untertiteln) zu genießen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Disgaea ist ein gefundenes Fressen für alle Hardcore-Strategen, die sich seit *Final Fantasy Tactics* für die PSone nach einem Spiel wie diesem verzehren. Eine Fülle von Bonuscharakteren, alternativen Endsequenzen und anderem Bonusmaterial sorgt zudem dafür, dass man *Disgaea* nicht nur einmal durchspielen wird. Wer jedoch das erste Mal mit diesem Genre in Berührung kommt, wird angesichts der Komplexität wohl verzweifeln und das Game nach kurzer Zeit frustriert in die Ecke feuern. Da hilft auch das hervorragende Tutorial nicht viel.

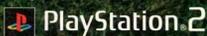
IMPORT-TEST		USA
DISGAEA		
Genre:	Atlus	
Hersteller:	Nippon Ichi	
Entwickler:	Strategie	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	14 Episoden	
Internet: www.atlus.com		
Spieler	Europa-Termin	Erhältlich (USA)
1		
<ul style="list-style-type: none"> ● Herrlich komplex ● Optionale japanische Sprachausgabe ● Grafisch eher enttäuschend ● Für Genreneulinge frustrierend 		
GRAFIK SOUND MULTI		EINZELSPIELER:
69%	84%	-%
88%		
„Unheimlich zeitaufwendiges Strategiespiel mit RPG-Elementen, an dem Tüftler viel Freude haben werden“		

BACKYARD WRESTLING

DON'T TRY THIS AT HOME



www.bywgame.com



© Eidos Limited, 2003. The Backyard Wrestling format, characters, artwork etc © 1998 Backyard Wrestling, Inc. All Backyard Wrestling logos and artwork are trademarks of Backyard Wrestling, Inc. Eidos and the Eidos logo are all registered trademarks of Eidos, Inc. All rights reserved. "Playstation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

HARDWARE



SCHICHTEN Das Innere der drei zusammenfaltbaren Mattenteile besteht aus Schaumstoff und zusätzlichem Füllstoff.



WACKELIG Die seitlichen Lautsprecher sind etwas wackelig und lediglich am Stoff der Nackenlehne befestigt.



TECHNIK Hier können Sie die Kabelfernbedienung und einen Kopfhörer anschließen sowie die Basislautstärke und den Tieftöner steuern.

Pyramat PM300

ZUBEHÖR Praktische Liegematte mit Subwoofer und Boxen

Auf der Games Convention in Leipzig haben wir Ende August die PM300-Liegematte mit eingebautem 2.1-Boxensystem das erste Mal in Aktion erlebt. Da wir ja von Natur aus neugierig sind, haben uns eines der Liegemöbel für einen ausführlichen Praxistest in die Redaktion bestellt.

LIEGEN LERNEN

Das PM300 besteht aus einem knapp 1,8 Meter langen Liege-

polster. Dies lässt sich mit einem Reißverschluss sogar öffnen und offenbart seinen Inhalt: zweilagiger Schaumstoff. Tatsächlich liegt es sich sogar vergleichsweise angenehm auf dem PM300, denn an einem Ende befindet sich eine ebenfalls gepolsterte Lehne, die es in sich hat. Dort befindet sich nämlich nicht nur ein Subwoofer (15 Watt Effektivleistung), sondern auch an der rechten und linken Seite jeweils ein Lautsprecher (je 25 Watt Effektivleistung). Die Verarbeitung ist durchweg sehr gut gelungen: Die faltbaren Mattenteile sowie die Tieftöner-Lehne sind fest

miteinander vernäht. Lediglich die seitlich angebrachten Boxen scheinen nur mit dem Stoff vernäht zu sein.

AUFGEMÖBELT

Angeschlossen werden kann das PM300 an jede beliebige analoge Klangquelle, gleich ob Fernseher, Discman oder Game Boy. Die entsprechenden Kabel in großzügiger Länge (etwa drei Meter lang) werden gleich mitgeliefert und werden zusammen mit dem Netzteil direkt mit der Lehne verbunden. Damit die Kabel nicht stören, lassen sie sich gut direkt unter der Matte verbergen. Ein Clou ist übrigens die kleine Kabelfernbedienung, mit der Sie direkt aus der Liegeposition Laut- und Bassstärke regeln können. So weit, so gut – aber wie klingt die Soundmatte denn überhaupt?

DER TON UND DIE MUSIK

Der Klang der Boxen ist nicht perfekt, aber auf jeden Fall gut. Besonders beeindruckt hat uns der Bass, denn schon nach zwei Minuten Praxistest bei voller Lautstärke standen die ersten Kollegen in unserem Testlabor, um sich über den Lärm zu beschweren. Im mittleren und hohen Klangbereich fehlt es dem System etwas an Dynamik, für Spiele oder DVDs ist das PM300 aber eine empfehlenswerte Sache. Der Clou: Sollten Ihnen (oder anderen Mitbewohnern) die Boxen einmal zu laut sein, können Sie auch sehr einfach einen Kopfhörer an der Lehne anschließen. Fazit: Die etwas andere Alternative zum Spielen auf der Couch oder einem Sessel – der Klang ist gut, der Preis mit 179 Euro aber leider viel zu hoch. Für so viel Geld bekommen Sie bereits günstige Surround-Boxensysteme. (bh)



ABGEFAHREN

Sieht nicht bequem aus, ist es aber. Die PM300-Soundmatte lässt sich übrigens auch bequem zu einem Dreieck zusammenfallen.

TEST PYRAMAT PM300

Typ:	Liegematte/Boxensystem
Hersteller:	Stino
Info-Telefon:	06191-9477690
Internet:	www.stino.com
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 179,-	Ausreichend
<ul style="list-style-type: none"> ● Bequeme Alternative zur Couch ● Gute Klangqualität, starker Bass ● Gute Verarbeitung ● Sehr hoher Preis 	

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	ERGEBNISSEN	LEISTUNG	81%
83%	80%	79%	



Logitech NetPlay Controller

CONTROLLER Der erste Combo-Controller für Ego-Shooter und Online-Rollenspiele

Wenn Sie schon einmal einen Ego-Shooter wie *Half-Life (dt.)* auf einem PC gespielt haben, werden Sie sich nur schwer an die umständliche Steuerung mit einem PlayStation-2-Controller gewöhnen. Logitech nahm sich kurzerhand das gelungene Design seines Cordless Controller und baute in die Mitte eine ultraflache und leicht abnehmbare Tastatur ein. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Über zwei Kabel werden sowohl der Controller als auch die USB-Tastatur an die PS2 angestöpselt – dabei sorgen elegante Kabelhalter dafür, dass die beiden nur auf Wunsch voneinander getrennt

werden. Auf der Verpackung prangt zwar eine Liste von sechs kompatiblen Ego-Shootern, davon sind allerdings einige indiziert und nicht mehr erhältlich. Den Praxistest haben wir mit *Star Trek Voyager: Elite Force* durchgeführt: Mit den Tasten W, A, S und D steuern wir die Figur, während der rechte Analogstick für die Kopfbewegungen zuständig war. Das Gerät funktionierte ohne Probleme und vorherige Einrichtung. Allerdings gab es beim Mehrspielerduell zu zweit einige Controller-Aussetzer, bei denen die Figur auch ohne Tastendruck weiterlief. Als zweiten Testkandidaten

ZWEIHÄNDER Spielen Sie mit oder ohne Tastatur: Der NetPlay Controller ist flexibel.

wählten wir eine Vorabversion vom ersten Online-Rollenspiel für die PS2, *EverQuest: Online Adventures*. Hier wird die Tastatur nämlich nicht nur zur Steuerung, sondern auch zum Chatten verwendet. Auf dem Schoß abgesetzt, funktioniert er mit Tastatur recht schwere Controller gut. Fazit: Der NetPlay Controller ist sehr gut verarbeitet und eine sehr große Bereicherung besonders für Online-Rollenspiele wie *EverQuest: Online Adventures*. Auch für Ego-Shooter-Spieler empfehlenswert. (bh)

TEST NETPLAY CONTROLLER

Typ: **Zubehör**
Hersteller: **Logitech**
Info-Telefon: **089-894670**
Internet: **www.logitech.com**

Preis: **Ca. € 80,-**
Preis-Leistung: **Befriedigend**

- Abnehmbare, flache USB-Tastatur
- Sehr gute Verarbeitung
- Sehr lange Kabel (3 Meter)
- Hoher Preis

AUSSTATTUNG BEWERTUNG BESTE WERTUNG
91% | **82%** | **86%** | **87%**

PLAYZONE HARDWARE



INFO GEWINNSPIEL

Einzelstück zu gewinnen

Gewinnen Sie noch vor dem offiziellen Verkaufsstart einen brandheißen neuen Controller von MadCatz.

Der LumiCON besitzt vergoldete Kontakte und wird von einer LED im Inneren beleuchtet: Das bringt den ultimativen Kick besonders bei nächtlichen Spiele-Sessions mit Schocker-Spielen wie *Silent Hill 3* oder *Project Zero*. Aber auch für andere Genres, zum Beispiel Prügelspiele wie *Virtua Fighter 4 Evolution* oder *Tekken 4*, ist der LumiCON hervorragend geeignet – nicht zuletzt, weil Sie ihn mit Makros programmieren können. Sie wollen den LumiCON gewinnen? Wir drücken Ihnen die Daumen!



Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „P22“ und dem Kennwort (P22 LumiCON) an folgende länder-spezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 657, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 511, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Playzone-LumiCON,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeeschluss ist der 12. November 2006.

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE Wertung
Controller:			
DualShock-2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%
PX 3500	Saitek	Ca. € 13,-	84%
Lenkräder:			
Fanatec Speedster 3	BigBen/Endor	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
Force-Feedback-Lenkräder:			
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
Topdrive Force	Logic 3	Ca. € 90,-	74%
Fernbedienungen:			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	-
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	-
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	-
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	-
Sonstige Controller:			
Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	BigBen/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	-
Memory Card	MadCatz	Ca. € 40,-	-
Soundsysteme:			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic 3	Ca. € 200,-	89%
Schummelmodule:			
Action Replay V2	BigBen/Datel	Ca. € 50,-	-
Xplorer für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	-
X-Port V2	BigBen/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 Ihnen 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 Ihren 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.

Sie haben noch kein X-Port? Dann beachten Sie auch unsere Abo-Prämie auf Seite 95!

AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

Amplitude: Der Nachfolger von *Frequency* bietet zahlreiche lizenzierte Musik-Tracks. Unser Spielstand schaltet alle Songs frei.



World Racing: Alle Fahrzeuge und alle Strecken dürfen sofort befahren werden. Da lacht das Herz eines jeden Mercedes-Fans.



Judge Dredd: Freie Levelwahl und massig Boni für den Multiplayer-Modus schaltet dieser Spielstand frei.



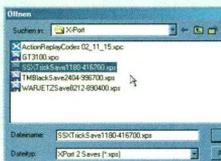
Weitere Spielstände und Extras:
Spiel
 ATV Offroad 2 Alle Strecken, alle Quads
 Crazy Taxi Alle Bonus-Taxen
 RedCard Soccer Alle Stadien von Beginn an frei
 Rocky Alle Bonus, alle Arminen
 SSX Alle Fahrer, alle Strecken
 The Italian Job (US-Version) Freie Levelwahl im Storymodus
 The Simpsons Road Rage Alle Bonus-Fahrzeuge
 Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen.



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 sichern Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE + 1 Sonderheft**.

PLAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer
Das neue PLAYZONE-Sonderheft bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft
Auf 100 Seiten stehen die Tipps&Tricks-Profis Ihnen mit hilfreichen Ratschlägen, Lösungen und Tipps zur Seite. In diesem Kompendium finden Sie außer detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps noch zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen des Sommers und Frühjahrs wie z. B. *Tomb Raider: Angel of Darkness*, *Splinter Cell*, *Silent Hill 3* oder *Enter the Matrix*.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der PLAYZONE dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderem *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

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. 002346)
 „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (Art.-Nr. 002327)
 (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

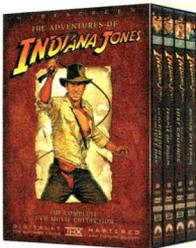
Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gebhardt

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Die Abenteuer des Indiana Jones (Box Set)

Die digitale Rückkehr einer Leinwandlegende

ORIGINALTITEL
The Adventures of Indiana Jones

LAUFZEIT
Ca. 600 Minuten

TERMIN
4. November

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Harrison Ford, Sean Connery,
John-Rhys Davies

FAZIT: „Darauf haben Indy-Fans gewartet – alle Filme und massig Bonusmaterial auf vier randvollen DVDs.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 4 DVDs, Trailer, Specials, Featurettes, Behind the Scenes u. v. m.



Schon dreimal schlüpfte Harrison Ford in Lederjacke und Schlapphut und verkörperte unter der Regie von Steven Spielberg mit viel Witz und Charme den abenteuerlustigen Archäologen Indiana Jones. 1981 ging er das erste Mal auf Entdeckungstour und schnappte sich mithilfe von Karen Allen und John Rhys-Davies in *Jäger des verlorenen Schatzes* die legendäre Bundeslade. Drei Jahre später erforschte er (in *Indiana Jones und der Tempel des Todes*) mit Kate Capshaw und Ke Huy Quan Indien, wo er einer gefährlichen Sekte ins Handwerk puschte. *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* (1989) war das bislang letzte Abenteuer des

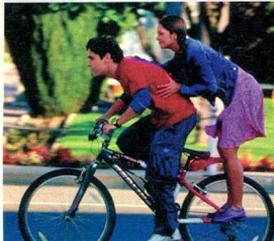
vielseitigen Archäologen. Zusammen mit Sean Connery, der Indys Vater spielt, macht sich Harrison Ford auf, den heiligen Gral zu finden.

THX-OPTIMIERT

Nach einer – für Indy-Fans – fast endlos erscheinenden Wartezeit hat sich Paramount nun endlich dazu durchgerungen die vielfach für den Oscar nominierten und auch prämierten Filmklassiker endlich THX-optimiert auf DVD zu veröffentlichen. In der für etwa 50,- Euro erhältlichen Indy-Box befindet sich neben den drei zeitlos guten Action-Klassikern auch eine Bonus-DVD mit über drei Stunden Spielzeit. Diese enthält unter anderem ein umfangreiches Ma-

king-of zur kompletten Trilogie, eine Featurette über die Special-Effects-Künstler von Industrial Light & Magic und eine Dokumentation über den Indy-Sound-Designer Ben Burt. Darüber hinaus dürfen sich Fans auf einen Blick hinter die Kulissen bei den Stuntaufnahmen und ein Interview mit dem Komponisten John Williams freuen. Zahlreiche Teaser und Trailer komplettieren die Special Features. Als Bonbon erhält man – PC-Internetanschluss vorausgesetzt – über die DVD Zugang zu allen neuen Infos über den mit Spannung erwarteten vierten Teil der Serie, der voraussichtlich 2006 in die Kinos kommen wird – natürlich wieder mit Harrison Ford in der Hauptrolle. (wft)

Clockstoppers



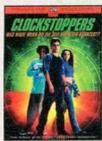
ORIGINALTITEL
Clockstoppers

LAUFZEIT
Ca. 90 Minuten

TERMIN
9. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Jesse Bradford, Paula Garcés,
Michael Biehn



Als er in den Besitz einer Armbanduhr gerät, mit der man die Zeit anhalten kann, ändert sich das Leben des Teenagers Zak schlagartig. Zusammen mit der Austauschschülerin Francesca muss er nicht nur herausfinden, woher die Uhr stammt, sondern auch diese Ganoven davon abhalten, sie zu stehlen.

FAZIT: „Nette, wenngleich nicht allzu anspruchsvolle Mischung aus Actionfilm und Familienunterhaltung“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Making-of, Musik-Video u. v. m.

Gewinnspiel

Clockstoppers

Jonathan Frakes beweist einmal mehr, dass er nicht nur schauspielern kann, sondern auch hinter der Kamera eine gute Figur macht. Um den DVD-Start seines neuen Films zu feiern, verlosen wir folgende Preise: **5x DVD Clockstoppers**. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten: **Wie heißt der Regisseur von Clockstoppers?**



PLAYZONE DVD

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ1“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ1 Woody Allen“) 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 658 657 € 0,41/Min.

CH: 0901 210 511 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

Computec Media AG, Redaktion: PLAYZONE

Kennwort: PZ1, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen. Teilmittelschluss ist der 12. November 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

The Core



ORIGINALTITEL
The Core

LAUFZEIT
Ca. 135 Minuten

TERMIN
16. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Hilary Swank, Delroy Lindo,
DJ Qualls



Überall auf der Welt sorgen unerklärliche Naturphänomene für Chaos und Panik – alles nur, weil der Erdkern aufgehört hat zu rotieren. Um der Ursache auf den Grund zu gehen, schicken Militär und Regierung eine Spezialeinheit der NASA zum Mittelpunkt der Erde.

FAZIT: „Leider täuschen die gelungenen Effekte nicht über schlechte Schauspieler und die platte Story hinweg“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Trailer, Making-of, Behind the Scenes, Audiokommentar, Deleted Scenes u. v. m.

28 Days later



ORIGINALTITEL
28 Days later

LAUFZEIT
112 Minuten

TERMIN
2. Oktober

FSK
Ab 18 Jahren

DARSTELLER
Cillian Murphy, Naomie Harris,
Megan Burns



Ein höchst infektiöser Virus macht Menschen zu rasenden Bestien. Innerhalb weniger Stunden ist fast die komplette britische Insel infiziert. 28 Tage nach dem Desaster überlebt sich der Fahrradkurier Jim mit ein paar anderen Überlebenden auf eine Reise durch das verwüstete England.

FAZIT: „Guter, spannender Horrorfilm, dessen Verleihversion leider keinerlei Special Features enthält“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Powered by
WIDESCREEN

Platz 1:
Good Bye, Lenin!



STUDIO:
Warner

Platz 2:
DhDR: Die zwei Türme



STUDIO:
Warner

Platz 3:
DhDR: Die Gefährten



STUDIO:
Warner

Platz 4:
Daredevil - Special Edition



STUDIO:
Fox

Platz 5:
Matrix



STUDIO:
Warner

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns!

Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten!

Schreiben Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de

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 Infogrammes in Atari umbenannt? Mar- kus 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

NETTER VERSUCH

Hällöchen und guten Morgen an das PLAYZONE-Team, erst mal möchte ich euch ein grosses Lob für eure Informationen, Tests, News und Reportagen aussprechen. Ich bin seit Ausgabe 01/99 ein treuer Leser und Fan. Aber nun zu meiner Frage: Ich hatte auf der Games Convention die Gelegenheit, *Pro Evolution Soccer 3* zu spielen und war begeistert. Und jetzt muss ich noch so lange warten, bis es diesen Titel zu kaufen gibt. Wenn ich ganz ehrlich bin: Das halte ich im Kopf nicht aus. Da ich in der Ausgabe 10/03 gelesen habe, dass ihr schon jetzt eine Vorabversion von *PES 3* habt, wäre es möglich, mir eine dieser Vorabversionen zu schicken? Ich wäre sogar bereit, euch dafür Geld zu geben (maximal 45€), aber ich hoffe, dass ihr das nicht wollt oder braucht.

ALEXANDER SCHMIDT AUS BERLIN

PLAYZONE: Du weißt, was jetzt kommt, oder? Das unvermeidbare „Nein“. Diese Vorabversionen sind nicht zum Verkauf bestimmt und die Hersteller würden uns mächtig in den Allerwertesten treten, wenn wir solche Versionen fröhlich weiterverkaufen würden. Aber davon mal abgesehen: Welcher Irre sollte es wagen, Wolfgang die Vorabversion von *PES 3* abzuluchsen? Für 45 € würde ich Wolfgang nicht mal sein Pausenbrot wegnehmen! Es bleibt dir nichts anderes übrig, als auf das fertige Spiel zu warten und bis dahin den immer noch hervorragenden Vorgänger zu spielen.

BREITER IST BESSER

Hallo, ich habe mir vor kurzem eine PS2 gekauft und überlege damit online zu gehen. Wenn man darüber Berichte liest, wird gesagt, man braucht dafür einen DSL-Anschluss. Habe ich aber leider nicht. Ich besitze einen ISDN-Anschluss. Geht das damit auch?

MELANIE WICKNIG PER E-MAIL



PLAYZONE: Leider nicht. In den USA hat der Netz-

werkadapter zwei Anschlüsse und man kann wählen, ob man über ISDN oder DSL online spielen möchte. Das ermöglicht zwar mehr Spielern die Teilnahme, sorgt aber auch bei vielen Spielen für unerwünschte Verzögerungen im Spiel. Aufgrund dieser Erfahrung hat man die europäischen Adapter von vornherein nur mit einer Buchse für Breitband-Modems ausgestattet.

BEI DER MACHT VON GRAYSKULL!

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe da mal zwei Fragen: 1. Ich habe kürzlich im Internet Screenshots von dem PS2-Spiel *He-Man: Defender of Grayskull* gesehen. Dort stand, dass das Game auf der E3 vorgestellt wurde und dass es Anfang 2004 in Amerika erhältlich sein soll. Nun frage ich mich, warum ihr über das Spiel noch nichts geschrieben habt.

PLAYZONE: Nun, zum einen sah das gezeigte Spiel auf der E3 noch nicht sonderlich berauschend aus, zum ande-

ren ist über eine Veröffentlichung hierzulande noch nicht entschieden. Dementsprechend haben wir uns in der E3-Ausgabe dazu entschlossen, den Platz vorerst sinnvoller zu nutzen.

2. Wie ihr sicher wisst, erscheint im November für den GameCube *Metal Gear Solid: Twin Snakes*. Nun frage ich mich, ob Konami eine PS2-Version geplant hat oder ob es nur ein Gamecube-Titel bleiben wird.

STEALTH 2000 PER E-MAIL

PLAYZONE: *Twin Snakes* ist exklusiv für den GameCube vorgesehen, was natürlich nicht heißt, dass eine Umsetzung auf die PS2 völlig ausgeschlossen ist. Derzeit ist dies allerdings nicht geplant.



FAULER APFEL

Hallo, ich hätte einen Bekannten, der eventuell die PLAYZONE abonnieren möchte. Meine Frage ist jetzt, ob man den X-Port V2, den ihr im aktuellen Heft als Prämie anbietet, auch als Mac-User (Mac OS X) benutzen kann. Kann man mit diesem X-Port auch Cheats wie unendlich Leben, volle Munition usw. „speichern“ (wie z. B. beim Action Replay)?

NORBERT GLASER PER E-MAIL

PLAYZONE: Leider ist der X-Port V2 nur mit Windows-Betriebssystemen kompatibel. Cheats lassen sich mit der Software zwar verwalten, trotzdem wird zur Eingabe der Codes ein Action-Replay benötigt.

GRÜNER WIRD'S NICHT

Liebe Vertreter und Hersteller, nun bin ich schon seit Jahren bei Ihnen Kunde. Doch was ich bis heute nicht verstehe ist, wie es sein kann, dass alle meine Spiele sowie auch DVDs hervorragend funktionieren, nur eure DVD nicht? Wenn man sie abspielt, gibt sie alles nur in Grün wieder.

JOACHIM KRAUTWURST AUS LAUTERTAL

PLAYZONE: So sehr wir Ihren Ärger auch verstehen, wir sind die falsche Adresse. Sony hat dieses Problem zu verantworten. Aus Gründen des Kopierschutzes entschied man sich dazu, das RGB-Signal bei der Wiedergabe von DVDs mit einem Grünfilter zu überlagern. Es ist also nicht nur unsere DVD davon betroffen, jede Film-DVD kann über ein RGB-Kabel nur in hässlichem Grün wiedergegeben werden. Um das zu vermeiden, gibt es zwei Möglichkeiten: Ein DVD Region X von Bigben ermöglicht nicht nur den Grünfilter abzustellen, sondern auch die Wiedergabe von DVDs aus anderen Länderregionen. Alternativ gibt es Kabellösungen von verschiedenen Herstellern, die beim Spielen das RGB-Signal nutzen und bei der DVD-Wiedergabe auf S-VIDEO umschaltbar sind. Dann ist die Bildqualität immer noch ordentlich und der Grünfilter verschwunden.

DICKER HALS

Hallo PLAYZONE-Team, ich lese schon seit etwa 2 Jahren euer Magazin und beobachte in Folge eurer unterschiedlichen, aber kritischen und guten Bewertungen somit auch den Spielemarkt. Bei der letzten Ausgabe ist mir jedoch echt die Hutschnur geplatzt. Manchmal frage ich mich echt, was sich manche Spielefirmen und Publisher denken, wie sie

dem Spieler das Geld aus der Tasche ziehen können. Die grauenhafte *Charlie's Angels*-Umsetzung spricht da echt Bände – da werden (ich denk mal) recht teure Lizenzen bezahlt und dann so ein Flätz zurechtgeschustert (Herr Pruchnicki hat sich ja zurecht darüber ausgelassen), für den man dann auch noch recht viel Geld hinlegen darf, weitere Beispiele sind dann *V.I.P.* und auch die *MIB*-Umsetzung, die auch nicht unbedingt jeden vom Hocker gehauen hat. Haben die zu viel Geld oder sind die Leute da fern von der Realität, es springt einem doch fast schon ins Auge, dass diese Spiele floppen, wozu rausbringen?

PLAYZONE: Wenn's denn mal so wäre. Aber erstaunlicherweise rechnen sich solche Spiele tatsächlich oft genug. Da wird die Ahnungslosigkeit von arglosen Gelegenheitsspielern ausgenutzt, die dann nur aufgrund des Namens oder der hübschen Verpackung zum Spiel greifen. Da die Produktionskosten meist auch nicht gerade neue Rekorde aufstellen, sind derlei spielerische Nullnummern häufig durchaus profitabel.

Da könnte man das Geld doch in sinnvollere Projekte stecken, oder? Und da muss ich mich doch fragen (und ärgern), warum dann solche Spiele wie *Xenosaga*, *Suikoden 3* hier nicht erscheinen, quasi gecancelt werden. *Suikoden 1 & 2*, *Lunar*, das überaus geniale *Xenogears*, *Chrono Cross*, *Parasite Eve 1* und viele mehr überhaupt hier nicht erschienen sind und von Verkaufskrachern wie *MGS* und *Final Fantasy X* noch nicht mal die Nachfolger mit Sicherheit angekündigt werden. [...] Ich will mich nicht beklagen, dass es zu wenig gute Spiele gibt und ihr seht sicher an der Auswahl der genannten Spiele, dass ich mehr der RPG-Fan bin und mich wohl daran gewöhnen muss, dass das RPG wie das Adventure langsam am Sterben sind oder vielleicht auf andere Konsolen wechseln.

PLAYZONE: Angebot und Nachfrage regeln den Markt. Wenn der Großteil der Spieler gerne billige Lizenzspiele kauft, dann werden auch welche produziert. Wenn dagegen andere Genres wie Blei in den Regalen liegen, werden eben keine weiteren Spiele dieser Art mehr produziert. Das ist schade, aber im Endeffekt kann man als einzelner Spieler herzlich wenig dagegen tun. Es bleibt nur, diese minderwertigen Spiele zu meiden und darauf zu hoffen, dass die breite Masse das irgendwann auch tut und liebevoll designte Titel wieder mehr zu schätzen weiß.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Teenage Mutant Hero Turtles – Back to the roots???

So Leute, ihr habt doch sicher auch schon von dem neuen *Turtles*-Game gehört, welches bald rauskommen soll. Das Game orientiert sich ja absolut an den alten Nintendo-Klassikern. Also, wie findet ihr das? Ach, wenn ich so an früher denke: als meine Kumpels und ich voll fanatisch vorm TV kleben und uns zusammen gegen Horden von Shredders Unholden fighteten. Ach, war das geil. Und die Grafik vom neuen Game sieht ja echt verdammt geil aus! Mit Detailverliebtheit ist zwar nix, aber so sieht die neue *Turtles*-Serie eben aus. Find ich persönlich jetzt echt klasse.

GDDoGAMES

Ich find solche Spiele absolut geil, aber die neue Grafik zerstört irgendwie den Charme.

Plastic

WWE Smackdown 5 Here Comes the Pain

Hi, wie findet ihr, dass in *Smackdown 5* Blut mit drin ist? Ich find es geil! Ich hoffe, dass sie noch ein paar Fehler rausnehmen! Dass der Gegner nach dem ersten oder zweiten Count sofort wieder aufsteht und so tut, als ob nix gewesen wäre. Oder wenn sie irgendwo runterfallen und so scheiße aufkommen, dass sie umherspringen beim Aufprall. Das sind erst einmal zwei Fehler, die ich bei *Smackdown 5* nicht sehen möchte!

coldblood

Also, das sind sicherlich nicht die einzigen Fehler in dem Spiel. Ich bin mal gespannt, wie realistisch *Smackdown 5* jetzt wirklich wird. Es soll ja das realistischste Wrestling-Game ever werden. Die Sache mit dem Blut ist zumindest schon mal ein erster Schritt. Und dann noch der neue Storymode, neues Kampfsystem, da könnte durchaus was Gutes bei rumkommen. Allerdings kann man eigentlich im Moment nicht viel mehr drüber sagen. Mal gucken, was der Trailer so aussagt, wenn der in den nächsten Tagen online gestellt wird.

Jabrony

Ehrlich gesagt ist mir erst seit diesem Thread bewusst geworden, dass es bisher in *Smackdown* kein Blut gab. Mich hat's aber nie gestört. Bin nur mal gespannt, wie's umgesetzt wird. Also bei 'nem *WWE Wrestling*-Game brauch ich z. B. nicht nach jedem Schlag etc. ein paar Blutspritzer. Höchstens wenn Hogan – ähm, sorry – wenn Mr. America zum Stuhl greift und auf Vince McMahon ein paar Mal eindrischt. Hoffentlich haben wir dann aber auch rotes Blut. Doch das ist schon ein Grund, warum das Game garantiert nicht unter 16 zu haben sein wird – wohl eher sogar FSK 18!

Virtual_Skater

PlayStation 3 für 50 Euro?

Hallochen Zockergemeinschaft, diesmal interessiert mich, wie teuer ihr die PS3 einschätzt. Schätzt ihr zwischen 50 und 100 oder 200 - 400 oder sogar 500 Euro oder mehr? Ich persönlich denke 450 Euro, weil die Konsolenhersteller erst immer völlig überhöhte Preise machen, bis sie merken, dass kein Mensch ihre Konsole kauft!

RPG-Gamer

Ich würde sagen, dass der Preis am Anfang so zwischen 650 und 800 Euro sein wird. Aber trotzdem werde ich sie mir gleich am ersten Tag kaufen, wie schon bei der PSX/2 und dem GC. Ein echter Freak muss einfach eine neue Konsole kaufen, wenn sie auf den Markt kommt.

Ridculy

Ich hol mir das Bleist auch am ersten Tag!

crackout

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Freunde des blitzschnellen Igels dürfen sich auf ein ausführliches Interview mit dem *Sonic*-Erfinder freuen. Die Vorschau zu *XIII* zeigt, dass auch auf dem GameCube coole Ego-Shooter erscheinen. Im Testteil dominieren das herrlich abgedrehte *Viewtiful Joe* und das knallharte *Freedom Fighters*. Für den GBA nimmt die Redaktion *Final Fantasy Tactics Advance* genau unter die Test-Lupe. Außerdem gibt's einen Riesen-Importtest zu *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Ende des Jahres liefern sich *GTA* und *True Crime: Streets of L.A.* ein heißes Rennen um die Gunst der Spieler. Wir haben beide Kandidaten vorab unter die Lupe genommen. Ebenfalls im Vorschaubereich: *Rainbow Six 3*, *James Bond 007: Alles oder Nichts* und *Need for Speed Underground*. Im Testcenter stellen sich unter anderem *XIII*, *Voodoo Vince* und *Buff*: *Chaos Bleeds* dem Detail-Check. Die Komplettlösung für *Freedom Fighters* lässt Ihre Chancen auf eine erfolgreiche Revolution steigen. Jetzt im Handel!

Aber vielleicht bin ich ja auch in der Minderheit und viele Spieler wollen gar nicht so etwas spielen (es gibt ja auch super Jump & Runs und Simulation), das erklärt aber auch nicht die Ich-kanns-nicht-mehr-sehen-Wrestlingspiele, die mit auffälliger Regelmäßigkeit erscheinen (schon zuteilen des N64). Ich kann mir nicht vorstellen, dass es dafür in Europa so einen großen Markt gibt? Wie seht ihr das? Und wie ist eure Meinung zu der obigen Spielekrise?

PLAYZONE: Von einer Krise zu sprechen, ist vielleicht ein wenig hart. Nur weil du Wrestling-Spiele nicht magst, heißt das übrigens nicht automatisch, dass sie schlecht sind. Jeder hat seine eigenen Vorlieben, sollte aber auch die anderer so weit tolerieren.

Jedenfalls hat mich dieses „Nichterscheinen“ von Spielen und eure Importtests zu dem Entschluss gebracht, mir endlich eine Importkonsole zuzulegen. Was muss ich da beachten, brauche ja sicher auch ein Netzteil für die 110V? Wie und an wen kann man sich da wenden oder sperrt Sony so was rigoros, von Importspielen ganz zu schweigen. Lohnt es sich überhaupt oder soll ich warten, bis die PSX erscheint, die hoffentlich auch abwärtskompatibel sein wird?

MARCEL GÜNTER

PLAYZONE: Ein Stromwandler ist unabdingbar. Eine japanische oder amerikanische Konsole kann nicht mit 220V betrieben werden. Beziehungen kannst du eine solche Konsole allerdings nur im Ausland. Entweder du fährst selbst dorthin oder bestellst direkt bei einem lokalen Versender. Dann kommen aber nicht unerhebliche Kosten auf dich zu, so viel sei gesagt. Die PSX

wird zwar abwärtskompatibel sein, aber wohl ebenso wenig japanische oder amerikanische Spiele abspielen können wie eine normale PS2.

ABTEILUNG MARSCH!

Hi PLAYZONE-Team, euch wird die Ehre zuteil, dass euer Heft zu dem halben Dutzend gehört, welches ich regelmäßig lese.

PLAYZONE: Wir danken untertänigst.

Darum bitte ich euch, meine Frage in gewohnter Kompetenz zu beantworten. Ich bin eingefeilter Strategie-Fan und habe mir natürlich auch *Aliens vs. Predator Extinction* nicht entgehen lassen. *Freedom Fighters* werde ich natürlich auch noch holen. Aber das Wahre ist das auch nicht. Kommt demnächst ein Strategiespiel im Stile eines *Command & Conquer* heraus? Am besten für die PS2. Erwarte schnellstmögliche Antwort!

MARCEL J. AUS RAGULIN

PLAYZONE: Melde gehorsamst: Im Bereich Strategie steht die PlayStation 2 nicht sehr gut da! Derzeit bester Titel: *Ring of Red* von Konami und ganz aktuell *Gladious* von Activision. Alternativen: *Age of Empires 2*, *Die Sims*, *Jurassic Park: Operation Genesis*, *Theme Park World*. Derzeit angekündigte Spiele, die im weitesten Sinne deiner Vorliebe entsprechen dürften: Risiko: *Global Domination*, *Robin Hood: Defender of the Crown*, *Catan*, *Ghost Master*. Bitte wetreten zu dürfen, um die gründliche Reinigung der Latrinen fortsetzen zu können!

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 10/2003

Equilibrium

Stefano Franco, Dortmund
Doris Weiss, Hamburg
Christian Ertl, Koblenz
Slatko Baric, Iserlohn
Georg Adam, Linz (Ö)

Freedom Fighters

Marion Zeller, Leipzig
Frank Trepp, Kiel
Brian Herman, Bayreuth
Karl Isling, Freiburg
Egon Vogel, Kassel
Nils Reichmann, Nürnberg
Klaus Täuber, Salzburg (Ö)
Denise Meisner, Berlin
Martin Dumann, Frankfurt/Öder
Veronika Semmler, Darmstadt
Bernd Müller, Landshut

Madden-NFL

Yvonne Kanurin, Koblenz
Thomas Dammbacher, Berlin
Tolga Gönet, Berlin
Achim Wiesemann, Düsseldorf
Georg Wandersmann, Wiesbaden
Michael Schnieglinger, Köln
Natalie Strobel, Frankfurt
Lukas Bracke, Hamburg
Werne Welcher, München



FEEDBACK



Sei dabei oder sei ein faules Ei!

9% Ja, ich konnte endlich viele Titel anspielen.
0% Nein, es war nur voll und laut.

6% Ja, aber es wurde zu wenig Neues gezeigt.

Die Games Convention ist vorbei. Hat sich ein Besuch gelohnt?

85% Ich war bei Omi Kuchen essen.

Das Jahr 2005

19% Nein, ich spiele keine so alten Kameellen mehr.

5% Nein, ich spiele meine PSOne-Spiele immer noch auf der PSone.

Die PlayStation 3 wird auch PSone- und PS2-Spiele abspielen können. Nutzen Sie die Abwärtskompatibilität der PS2?

40% Ja, die PSone habe ich nach dem Erwerb der PS2 verkauft.

36% Ja, aber meine PSone habe ich immer noch.

Hasch mich!

10% Das Spiel ist thematisch vollkommen daneben.

Manhunt: Geschmacklose Abzocke oder Erwachsenen-Aktion mit Substanz?

39% Klingt zugleich interessant und abstoßend.

51% Rockstar North wird schon für spielerischen Gehalt sorgen.

Zombies leben einsam

9% Lächerlich, wer braucht den Quatsch dann noch?

37% Nicht mit mir, dann kann Capcom sich das Spiel sonstwo hinstecken!

Resident Evil Outbreak könnte unter Umständen in Europa nur offline spielbar sein.

25% Resident Evil ist eh langweilig.

29% Mir egal, ich will wieso nur offline Zombies zerlegen.

In unserer neuen Rubrik zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies tun unter: www.play-zone.de



Jak II Renegade

Wir verraten Ihnen, wie Sie **sämtliche Aufträge** in Sonys originellem Genre-Mix am besten angehen.

Wir haben *Jak II: Renegade* gleich zweimal für Sie durchgespielt, um diese Lösung anzufertigen. Die zahlreichen Missionen haben wir in derselben Reihenfolge erledigt, in der sie hier abgedruckt sind. Damit Sie auch wirklich den Überblick behalten, finden Sie neben den einzelnen Missionsnamen auch den Namen des jeweiligen Auftraggebers.

Walkthrough

Turmuine – Torn

Springen Sie auf die nächste kleine Insel und laufen Sie nach rechts weiter. Mithilfe der Kisten überwinden Sie den nächsten Wassergraben. Rennen Sie über die Mauer zum folgenden Abschnitt und klettern Sie an den Trümmern nach oben. Über die Mauern und die Hausruine erreichen Sie den Turm. Die Sprungeinlagen hier werden schwieriger – die kleine Brücke, die unter Ihnen zusammenbricht, ist dabei nur der Anfang. Ab

jetzt wird auf eine feste Kameraperspektive umgeschaltet, damit Sie mehr Kontrolle bei den Sprüngen haben. Die Plattformen, die herunterbrechen, erkennen Sie frühzeitig daran, dass sie eine eigene Stütze haben. Plattformen, die eine gemeinsame Stütze haben oder direkt auf dem Mauerwerk stehen, sind stabil. Nach der Zwischensequenz steigen Sie die Stufen hinauf und eilen zum nahe gelegenen Ausgang.

Pumpstation – Torn

Über die beweglichen Säulen gelangen Sie nach oben. Weiter geht's nach rechts. Überwinden Sie den Abgrund mit einem Rallsprung. Die sich drehende Brücke ist ein leichtes Hindernis: Sobald sie kurz wackelt, springen Sie ab, um genau dann zu landen, wenn die Brücke ihre Drehung vollendet hat. Bei der Strombarriere ist lediglich gutes Timing gefragt. Rennen Sie weiter nach oben und überwinden Sie die zweite

Strombarriere mit einem Doppelsprung. Nachdem Sie auch die nächste Drehbrücke hinter sich gelassen haben, setzen Sie Ihre Reise mit einem Rallsprung fort. Das Ventil finden Sie oberhalb dieser steilen Rampe.

Munitionslager – Torn

Laufen Sie durch das Tor und flüchten Sie vor dem Panzer. Ändern Sie oft die Richtung, da Ihr Verfolger Sie dann deutlich schlechter anvisieren kann. Nachdem Sie den ersten Abschnitt hinter sich haben, ignorieren Sie zunächst das Fadenkreuz und konzentrieren sich darauf, die Laser zu überwinden. Bei den rotierenden Plattformen zerstören Sie die beiden Generatoren damit sich das Tor öffnet. Um die Stachelfallen zu überwinden, müssen Sie nicht einmal in die Luft springen. Warten Sie, bis die Stacheln nach unten fahren, und laufen Sie dann einfach nach vorne. Nachdem Sie den Sicherheitspass

ABGEDREHT Daxter ist wieder voll in seinem Element



FEUER FREI Endlich darf Jak auch um sich ballern.



Allgemeine Tipps:

- Für den Fall, dass Sie alle Extras freischalten möchten, durchsuchen Sie jeden Winkel nach den roten Kugeln. Oftmals finden Sie gleich mehrere in einem Raum. Auch unter der Wasseroberfläche können Sie fündig werden. Bei den Minispielen winken ebenfalls einige Kugeln als Belohnung. Wenn Sie es schaffen, einen der ersten drei Plätze zu belegen, werden Sie mit diesen Gegenständen belohnt.
- Fliegen Sie bevorzugt mit den kleinen Einsitzern. Diese Gleiter sind schnell und lassen sich am einfachsten steuern. Sollten Sie gegen ein Hindernis rasen, kommen Sie mit den leistungsfähigen Triebwerken im Nu wieder auf Höchstgeschwindigkeit. Stellen Sie auch sicher, dass Sie die Analog-Tasten ganz nach unten drücken, damit Sie vollen Schub geben.

■ Solange Sie mit einem Fahrzeug unterwegs sind, schweben Sie am besten dicht über dem Boden. Die Fußgänger lassen sich einfacher aus dem Weg räumen als die schweren Vehikel, die Ihnen oben das Leben schwer machen. Ignorieren Sie die Soldaten, da Sie in einem Fahrzeug vor ihnen sicher sind.

■ Besonders bei Verfolgungsjagden ist es enorm wichtig, dass Sie hin und wieder das Fahrzeug wechseln. Es ist sehr riskant, mit einem beschädigten Gleiter umherzuflogen, während man die Ordnungshüter an den Fersen kleben hat. Sie können sogar einen fliegenden Wechsel vollführen. Fahren Sie auf das gewünschte Fahrzeug zu und springen Sie aus dem Sitz des demolierten Vehikels. Mit genügend Schwung fliegen Sie auf den neuen Gleiter zu und drücken zweimal auf die Dreiecks-

Taste, um den bisherigen Fahrer nach unten zu stoßen. Meist kommen Ihnen die Polizeigleiter bei einer solchen Aktion recht nahe. Deswegen sollten Sie sofort auf die untere Flugebene wechseln.

■ Wenn Sie eine oder mehrere Personen beschützen müssen, bleiben Sie immer dicht bei Ihren Teamgefährten. Die meisten dieser Leute haben den Gegnern kaum etwas entgegenzusetzen, weshalb Sie doppelt vorsichtig sein müssen. Bei solchen Einsätzen müssen Sie immer wachsam sein, da die Feinde meist aus allen Richtungen auf Sie einströmen.

■ Wenn Sie eine Waffe oft einsetzen, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass gefallene Gegner Munition für diesen Waffentyp hinterlassen.

eingesammelt haben, treffen Sie erneut auf den Panzer. Der Trick bei diesem Kampf ist, dass die große Maschine immer zwischen Ihnen und dem Panzer steht. Ihr Gegner feuert wild drauflos und zerstört das Silo mit fünf Schüssen. Sobald die Maschine den fünften Treffer einstecken muss, rennen Sie Richtung Ausgang.

Erzlieferung – Torn

Schnappen Sie sich das Fahrzeug und folgen Sie der Markierung auf der Karte. Fliegen Sie sehr vorsichtig, solange Sie nicht verfolgt werden. So schonen Sie Ihr Vehikel. Wenn Sie den neuen Stadtteil erreicht haben, fliegen Sie weiter geradeaus und die Rampe nach oben. Dort angelangt, sind Sie vor den bewaffneten Gleit-

tern der Soldaten sicher – dies ist also der ideale Schleichweg, um das Erz in Sicherheit zu bringen. Auch nachdem Sie entdeckt wurden, bleiben Sie so lange auf diesem Weg, bis Sie nach unten müssen. Gleiten Sie über das Wasser und rasen Sie mit Vollgas in die Lichtsäule.

Trophäensammlung

Eskorte – Krew

Nachdem Sie sich mit Ihrer neuen Waffe vertraut gemacht haben, geht's erneut zur Pumpstation. Hier brauchen Sie sich um den Weg keine Gedanken zu machen, da Sie lediglich Ihrem Begleiter folgen müssen. An einigen Stellen müssen Sie eine Brücke herunterfahren, indem Sie sich daran hochziehen. Während Ihr

INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen:

0190 - 756762 - 301	Baldur's Gate (6 Seltten)
0190 - 756762 - 302	Blood Omen 2 (16 Seltten)
0190 - 756762 - 303	Primal (12 Seltten)
0190 - 756762 - 304	Final Fantasy X - Teil 1 (14 Seltten)
0190 - 756762 - 305	Final Fantasy X - Teil 2 (16 Seltten)
0190 - 756762 - 306	Silent Hill 3 (12 Seltten)
0190 - 756762 - 307	Pro Evolution Soccer 2 (6 Seltten)
0190 - 756762 - 308	ICO (8 Seltten)
0190 - 756762 - 309	Medal of Honor: Frontline (16 Seltten)
0190 - 756762 - 310	Onimusha 2 (18 Seltten)
0190 - 756762 - 311	Clock Tower 3 (10 Seltten)
0190 - 756762 - 312	Tomb Raider (12 Seltten)
0190 - 756762 - 313	Indiana Jones (10 Seltten)
0190 - 756762 - 314	Freedom Fighters (10 Seltten)
0190 - 756762 - 315	Kingdom Hearts - Teil 1 (8 Seltten)
0190 - 756762 - 316	Kingdom Hearts - Teil 2 (12 Seltten)
0190 - 756762 - 317	Devil May Cry 2 (12 Seltten)
0190 - 756762 - 318	Wild Arms 3 (18 Seltten)
0190 - 756762 - 319	Spinter Cell (20 Seltten)

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24.

WOMFALLE Mit einem Doppelsprung winden Sie dieses Hindernis mit ntigkeit.

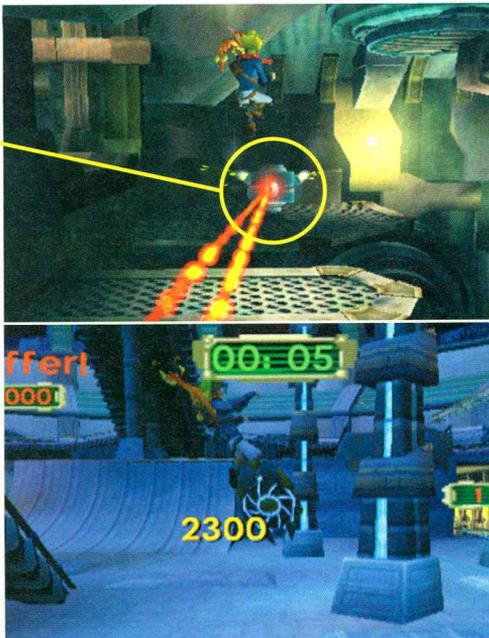


SCHMUGGLER Bleiben Sie auf diesem Fußgängerweg und Sie sind vor den Kampfgleitern sicher.



KANALISATION
Laufen Sie auf die einzelnen Geschütze zu und springen Sie nach oben, sobald dieser Kontrollturm Geräusche von sich gibt. So vermeiden Sie, dass Sie von den vernichtenden Schüssen getroffen werden.

JET BOARD
Damit Sie diesen Abschnitt erfolgreich beenden, ist es notwendig, dass Sie viele verschiedene Tricks kombinieren. Umso öfter Sie einen Trick ausführen, desto weniger Punkte bekommen Sie für diesen Move.



Gefährte die Waffe bereitmacht, um den Metallschädeln einzuheizen, halten Sie die Feinde auf Distanz. Bleiben Sie dazu in seiner Nähe und konzentrieren Sie sich darauf, die Feinde zurückzuwerfen.

Abwasserkanal – Krew

Folgen Sie dem Kanal und zerstören Sie das erste Geschütz. An dem Maschinen-geräusch erkennen Sie, wann ein Schuss abgefeuert wird. Laufen Sie im Zickzackkurs auf die Geschütze zu, damit Sie nicht getroffen werden. Auch mit Doppelsprüngen können Sie den gefährlichen Salven entkommen. Nachdem Sie das zweite Geschütz zerstört haben, fallen Sie in einen dunklen Graben, in dem es von Metallschädeln nur so wimmelt. Bleiben Sie an der Engstelle stehen und lassen Sie die Horde näher kommen. Bevor die Feinde zuschlagen können, eröffnen Sie das Feuer, um die Gegner zurückzuschleudern. Wiederholen Sie das Spiel, bis alle Metallviecher beseitigt sind. Die anderen Geschütze sollten Ihnen keinerlei Probleme bereiten.

Testfahrt – Krew

Damit Sie das Stadion innerhalb der drei Minuten erreichen, fahren Sie nur auf Bodenhöhe. Nehmen Sie keinerlei Rücksicht auf Soldaten oder Passanten. Sobald Sie das riesige Stadion erreicht haben, müssen Sie ab der Absperrung zur Fuß weitergehen.

Jet Board – Kiera

Folgen Sie den Anweisungen und machen Sie sich mit der Steuerung des Jet Boards vertraut. Nachdem Sie auch den Test erfolgreich abgeschlossen haben, kehren Sie zu der Mechanikerin zurück, um noch mehr wichtige Informationen zu erhalten.

Rettungsaktion 1 – Krew

Holen Sie sich einen neuen Job und machen Sie sich auf den Weg zum Televator. Halten Sie sich links und arbeiten Sie sich zu den Kisten vor. Hier müssen Sie mit Angriffen aus allen Richtungen rechnen. Wenn Sie die Monsterhorden besiegt haben, steigen Sie die Rampen nach oben. Springen Sie nun auf die großen Schuttgefäße, damit Sie die andere Seite ohne Umwege erreichen.

Rettungsaktion 2 – Torn

Hier laufen Sie wie bei Ihrem ersten Besuch rechts herum. Gegenüber der Rampe, die zum Ventil führt, haben sich drei Plattformen in Bewegung gesetzt. Klettern Sie nach oben und stehen Sie der Kämpferin bei. Nachdem Sie die Horden von Metallschädeln ausgeschaltet haben, holen Sie sich Ihren nächsten Auftrag bei Krew ab.

Geldsäcke – Krew

Fliegen Sie immer niedrig und sammeln Sie die Säcke ein. Die Ordnungshüter

INFO GEGENSTÄNDE

Das Waffenarsenal



Benutzen Sie bevorzugt die Distanzwaffe, die im Menü mit gelber Farbe gekennzeichnet ist. Die Zielttechnik dieser Knarre lässt sich schnell erlernen. Sie müssen den Analog-Stick lediglich in die Richtung antippen, in der der nächste Gegner steht. Mit einer großen Reichweite und einer guten Schussfrequenz gehört diese Waffe zur ersten Wahl.



Wenn Sie es mit einer großen Gegneransammlung zu tun bekommen, zücken Sie Ihre Streuwaffe. Die heftige Druckwelle erfasst gleich mehrere Gegner und schleudert diese zurück. Nachdem Sie das Upgrade für die Schussfrequenz erhalten haben, ist es möglich, große Metallschädelgruppen einfach zu überrennen. Diese Waffe eignet sich vorzüglich, um Gegner von Plattformen zu schieben.



Solange Sie die Vulkankanone benutzen, dürfen Sie nur kontrollierte Feuerstöße abgeben. Zwar kann die Waffe sehr schnell feuern, jedoch sind die meisten Gegner nach zwei Schüssen kampfunfähig. Heben Sie sich also diese Waffe für schwierige Situationen auf. Bleiben Sie stehen, während Sie die Minigun abfeuern, da die meisten Schüsse danebengehen, während Sie laufen.



Der Peacemaker ist eine alles vernichtende Waffe, deren Munition Sie sich für Nottfälle aufsparen sollten. Wo die mächtige Energiekugel einschlägt, wächst kein Gras mehr. Da die Kugel automatisch in Richtung Gegner fliegt, müssen Sie sicherstellen, dass sich keine sperrigen Hindernisse zwischen Ihnen und Ihren vermeintlichen Opfern befinden.

haben Sie auf jeden Fall am Hals, weswegen Sie keine Rücksicht auf Passanten nehmen müssen. Versuchen Sie Ihr Fahrzeug zu wechseln, sobald sich eine günstige Gelegenheit bietet. So vermindern Sie das Risiko, samt Ihrem Gefährt in die Luft zu fliegen.

Metallschädel-Eier – Vin

Nachdem Sie alle Feinde erledigt haben, fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Setzen Sie sich an das Geschütz und feuern Sie auf die ankommenden Gegner. Danach kümmern Sie sich um die gelben Eier. Wenn der Zähler auf null steht, fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und laufen durch die neu entstandene Öffnung. Auf der linken Seite geht's über die Fässer nach oben. Sie können sich nur an den Tonnen nach oben ziehen, die nicht auf einer Holzkiste stehen. Feuere Sie auf den Hebel, um die nächste Plattform auszufahren. Diese bleibt nur eine bestimmte Zeit lang oben, weshalb Sie sich beeilen müssen. Bevor Sie die zweite Plattform aktivieren, laufen Sie nach vorne und erledigen die Metallschädel aus der Distanz. Bei dem zweiten und dritten Geschütz gehen Sie nach gewohnter Manier vor.

Geschütztürme – Vin

Fahren Sie mit Ihrem Vehikel schnell auf die Türme zu und springen Sie kurz vor Ihrem Ziel ab. Ein Schuss genügt, um das Geschütz zu zerstören. Jetzt müssen Sie nur noch auf das leuchtende Feld treten.

Die alte Frau

Die drei Artefakte – Onin

Feuern Sie auf den Trichter und springen Sie auf die andere Seite. In der runden Halle eilen Sie geradeaus und nutzen die Plattformen, um nach unten zu gelangen. Dort erledigen Sie das riesige Monster, indem Sie den Rammangriffen mit Rollen oder Sprüngen ausweichen. Sobald sich Ihr Gegner aufbäumt, können Sie ihn verletzen. Anschließend steigen Sie auf den Schalter und klettern weiter. Die Sprungpassage bei den Felsen verlangt Ihnen einiges ab. Öffnen Sie auf jeden Fall die Kisten, die Sie auf der rechten Seite finden. Wenn Sie an einer bestimmten Stelle abwarten wollen, hängen Sie sich an eine Kante und verweilen dort für kurze Zeit. So sind Sie vor den Steinen geschützt. Nachdem Sie das erste Artefakt eingesammelt haben, geht es von der Haupthalle aus nach links. Am See müssen Sie gegen die Kisten treten und so eine Brücke erschaffen. Die Lösung entnehmen Sie dem Rätselkasten. Auf der anderen Seite finden Sie das zweite Artefakt. Starten Sie erneut vom Teleporter und fahren Sie den Aufzug nach unten. Gleich links finden Sie einen Durchgang. Sie müssen erneut kämpfen und anschließend einen Schalter betätigen. Laufen Sie über die Brücke



KISTENTÜRME
Hinter diesen Kistentürmen liegen die **Laubänder**, über die Sie zu den Schuttbehältern gelangen.



SÄULEN Bei dieser Rampe können Sie nach oben auf die nächste Ebene springen.



TRICHTERTREPPE Feuere Sie auf diese Plattformen, damit Sie nach unten springen können.



METALLBESTIE Weichen Sie dem Koloss aus und lassen Sie ihn ins Leere laufen. Sobald sich Ihr Gegner aufbäumt, feuere Sie auf dessen ungeschützten Hals.



FESTUNG Die meisten Hindernisse können Sie einfach überwinden, indem Sie auf die schmalen **Seitenwege** ausweichen.



BARON Bleiben Sie ständig in Bewegung und erwidern Sie erst das Feuer, sobald Ihr Gegner seine Angriffe einstellt.

INFO ARTEFAKTRÄTSEL

Kistenrätsel



- Kiste 1:** Vorne, links, links, links, vorne
- Kiste 2:** Vorne, links, vorne, links, vorne
- Kiste 3:** Vorne, rechts, rechts, vorne, rechts
- Kiste 4:** Vorne, vorne, rechts, vorne, vorne
- Kiste 5:** Vorne, rechts, vorne, rechts, vorne

zu den Kisten und eilen Sie nach oben. Nachdem Sie das Artefakt eingesackt haben, reisen Sie zur Festung.

Festung – Onin

Hier ist Geschicklichkeit und Timing gefragt. Die roten Felder umgehen Sie über die Plattformen auf der Seite. Jetzt müssen Sie gegen einen Kampfroboter antreten. Bleiben Sie immer in Bewegung und schießen Sie auf Ihren Gegner, während dieser eine seiner kurzen Erholungsphasen vor Angriffen einlegt. Attackieren Sie ihn auch, wenn er neue Energie tankt. In der dritten Phase dieses Kampfes gehen Sie den Feuertornados aus dem Weg. Zwar schwirren diese Geschosse wild umher, halten sich dabei aber an die Schussrichtung. Anschließend unterhalten Sie sich mit Torn.

Agenten – Torn

Natürlich haben Sie die Soldaten wieder am Hals und die Sekunden laufen

gnadenlos ab. Allerdings reicht die Zeit aus, um es etwas gemütlich angehen zu lassen. In der Nähe jedes Agenten finden Sie einen herrenlosen Zweisitzer, den Sie nicht stehen lassen sollten. Besonders schwierig ist der Schluss dieser Mission, da Sie hier im Wassergebiet unterwegs sind. Bleiben Sie in der Luft und fliegen Sie an der Mauer entlang, damit Sie nicht vom Verkehr aufgehalten werden. Mit etwas Übung können Sie auch über den Steg flitzen.

Der heilige Ort – Torn

Folgen Sie dem Weg und machen Sie alles platt, was sich vor Ihnen bewegt. Besonders nervig sind die Feinde, die mit Waffen ausgestattet sind. Erledigen Sie diese lästigen Gegner mit dem Blaster. Am einfachsten gestaltet sich dieses Unternehmen aus sicherer Entfernung. Nutzen Sie auf jeden Fall Säulen und Steine als Deckung. Nach der Sequenz geht's zurück zu Torn.



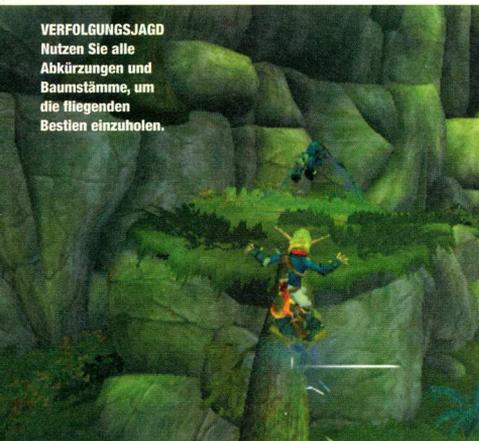
AGENTEN Wechseln Sie auf jeden Fall das Fahrzeug, bevor Sie einen neuen Agenten einsteigen lassen.



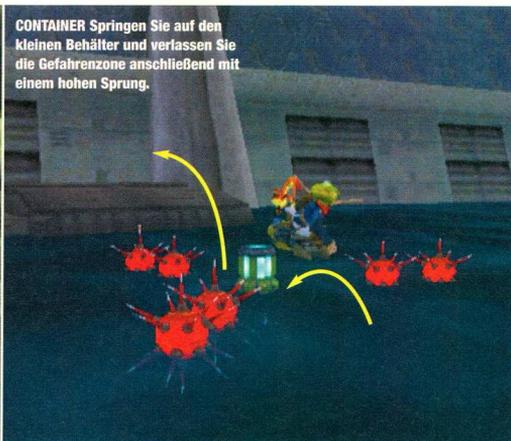
BLASTER Erledigen Sie die lästigen Gegner aus der Distanz, damit Sie nicht deren Schusswaffen zum Opfer fallen.

VERFOLGUNGSJAGD

Nutzen Sie alle Abkürzungen und Baumstämme, um die fliegenden Bestien einzuholen.



CONTAINER Springen Sie auf den kleinen Behälter und verlassen Sie die Gefahrenzone anschließend mit einem hohen Sprung.



Der Wald – Torn

Hierbei handelt es sich um ein Rennen auf einer reinen Jet-Board-Strecke, auf der Sie schneller sein müssen als die Metallschädel. Merken Sie sich die Routen der Gegner und versuchen Sie die Kurven ein wenig abzukürzen. Anschließend springen Sie auf Ihren Feind, um diesen zur Strecke zu bringen. Im großen Abschnitt bei dem Damm befindet sich der Hauptteil dieser fliegenden Monsterhorde. Um den Ort zu verlassen, folgen Sie dem Fluss, bis Sie die Plattform erreichen.

Die Fracht – Krew

Wieder wird das Jet Board benötigt. Es kommt darauf an, wo Sie diese Mission anfangen. Arbeiten Sie sich von einer Seite zur anderen durch und zerstören Sie auf dem Weg alle Container. Wenn Sie auf einen der Container zufahren, können Sie über die Minen hinwegspringen und den hohen Sprung nutzen, um sofort aus der Gefahrenzone zu verschwinden.

Rettung – Krew

Verfolgen Sie die Gefangenentransporter und eröffnen Sie das Feuer. Sobald der Lurker frei ist, lassen Sie ihn aufsteigen und bringen ihn in Sicherheit. Wieder einmal gilt es, oft das Fahrzeug zu wechseln und tief zu fliegen.

Kanalisation – Krew

Bei den drei runden Plattformen geht's weiter nach rechts. Mit dem Jet Board gleiten Sie an dem Gitter entlang. Das Ventil auf der anderen Seite lässt sich mit einem kräftigen Schlag drehen. Auch die verbleibende Strecke legen Sie mit dem Jet Board zurück. Nachdem Sie den Gegenstand eingesammelt haben, machen Sie sich auf zu den Slums.

Überfall – Brutter

Sobald Sie einen Funkspruch von Brutter erhalten, finden Sie bei dem markierten Haus einen weiteren wichtigen Gegenstand. Allerdings sind die Solda-

ten ebenfalls an diesem seltenen Stück interessiert. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und flüchten Sie über den Steg. Mit der Streuwaffe räumen Sie das Größte aus dem Weg, ignorieren dabei aber die Gegner, die Ihnen auf den Fersen sind. Springen Sie in die Luft, wenn die Laser Sie erfassen wollen. Danach schauen Sie beim Basar vorbei und erledigen die Metallschädel.

Wald – Krew

Fliegen Sie mit der Plattform zu dem Gebiet, in dem Sie die fünf Metallschädel besiegen mussten. Im vorderen Teil des Waldes finden Sie zehn Gegner. Die anderen Feinde warten hinter dem kleinen Tunnel. Halten Sie nach Bewegungen und gelben Reflexionen Ausschau.

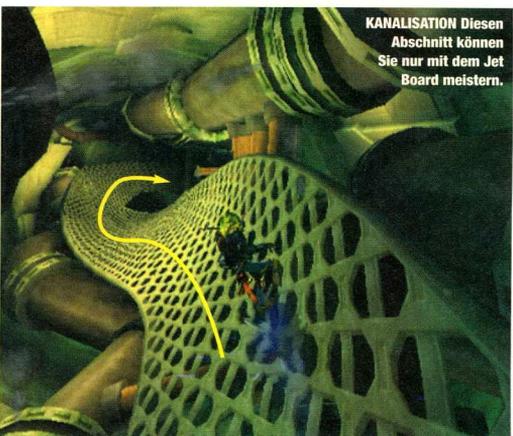
Rennen (3. Klasse) – Kiera

Suchen Sie die Mechanikerin auf und nehmen Sie an dem Rennen teil. Schlagen Sie das Lenkrad früh ein, da das

LURKER Sogar auf einem Einsitzer findet das riesige Ungeetüm genügend Platz. Trotz dieser zusätzlichen Last sind Sie immer noch zu schnell für Ihre Verfolger.



KANALISATION Diesen Abschnitt können Sie nur mit dem Jet Board meistern.



Rennfahrzeug nur trägt die Richtung ändert. Die Turbos zünden Sie auf den Geraden. Bei der Sprungschanze betätigen Sie im Flug die vorderen Schulter-tasten des Gamepads, damit Sie hoch genug springen und somit die andere Seite des Abgrunds erreichen.

Der Schatten

Bodyguard – Schatten

Laufen Sie immer neben dem Jungen her und neutralisieren Sie alle Gefahren. Auf dem Radar erkennen Sie, aus welcher Richtung die Soldaten anrücken. Bei der Verfolgungsjagd gehen Sie wie gewohnt vor. Allerdings müssen Sie darauf achten, nicht in das Geschütz zu krachen und somit diese Mission zu vermasseln.

Ausgrabungsstätte – Schatten

Steuern Sie die markierte Stelle an und springen Sie danach in den roten Militärtransporter. In der Haupthalle benutzen Sie das Jet Board, um dem Bombardement zu entgehen. Rings um die Maschine sind mehrere Plattformen aufgebaut, die miteinander durch Rohre verbunden sind. Die kleinen gelben Felder katapultieren Sie nach oben, wenn Sie mit dem Board darüber hinwegfahren. Zuerst erledigen Sie die Gegner mit dem Distanzgewehr. Die explosiven Behälter leisten dabei gute Dienste. Gegenüber dem Eingang lassen Sie sich auf die oberste Plattform schleudern und arbeiten sich nach unten durch. Unterwegs lösen Sie die Seile aus den Verankerungen.

Eco-Schächte – Vin

Wieder einmal wird das Jet Board benötigt. Damit Sie die Bomben loswerden, fahren Sie auf die Konstruktionen zu und drücken am oberen Ende der Rampe auf die Sprungtaste. Ob Sie das Zeitlimit einhalten, hängt hauptsächlich von der Reihenfolge ab, in welcher Sie die Stationen abklappern. Fahren Sie zuerst nach links und sprengen Sie den Schacht auf dem

Hügel. Gleich links neben der Konstruktion springen Sie zum nahe gelegenen Weg hinüber und hüpfen mithilfe der Plattform auf die andere Seite. Sprengen Sie den Schacht und kümmern Sie sich um die verbliebenen Ziele. Den letzten Schacht bei den Schuttbehältern erreichen Sie am schnellsten, indem Sie an dem schrägen Metallträger nach oben fahren und auf sicherem Boden landen.

Kampfleiter – Vin

Erneut geht's durch das Warpgate. Jetzt folgt lediglich eine Zielübung, bei der Sie alle Gegner und die Geschütze des riesigen Gleiters zerstören müssen.

Ausgrabungsstätte – Onin

Nachdem Sie auf dem Rohr nach unten gefahren sind, laufen Sie durch den Tunnel und springen neben dem Steg nach unten. Gehen Sie nach rechts und hüpfen Sie über den Lavasee. Dort finden Sie den ersten Schalter, den Sie mit einem Rammsprung nach unten drücken. Über die Holzbalken laufen Sie zu der kleinen Plattform, wo Sie den zweiten Schalter erblicken. Schalter 3 befindet sich hinter dem grünen Haus. Auf den vierten Schalter stoßen Sie, wenn Sie von der Startplattform geradeaus in die Höhle gehen. Den letzten Schalter entdecken Sie in dem kleinen Häuschen unterhalb des Zeppelins. Arbeiten Sie sich nun weiter vor. Bei den riesigen Stachelkugeln benutzen Sie das Jet Board, um schnell nach oben zu gelangen.

Hellcats – Torn

Verhalten Sie sich auf der Straße wie gewohnt und fliegen Sie nur dann auf der oberen Ebene, wenn Sie einen Hellcat verfolgen. Wechseln Sie Ihr Fahrzeug, sobald Sie die Gelegenheit dazu haben. Sollte Ihr Vehikel zu einem ungünstigen Zeitpunkt in die Luft fliegen, sind Sie oft von Polizisten umzingelt und haben schwer damit zu kämpfen, noch einmal ungeschoren davonzukommen.

Der alte Turm – Onin

Springen Sie rechts auf die Plattform und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Dort angekommen, drehen Sie sich nach rechts und laufen durch das runde Tor. Nachdem Sie die Rohre hinter sich gelassen haben, geht's weiter nach links. Nach der Zwischensequenz kehren Sie in die Stadt zurück und fliegen zu dem Schädelsymbol.

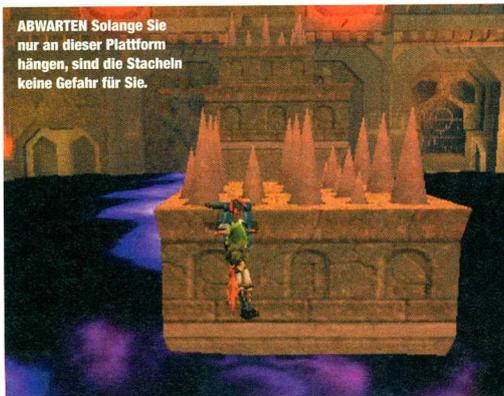
Der mächtige Stein

Grab von Mar – Onin

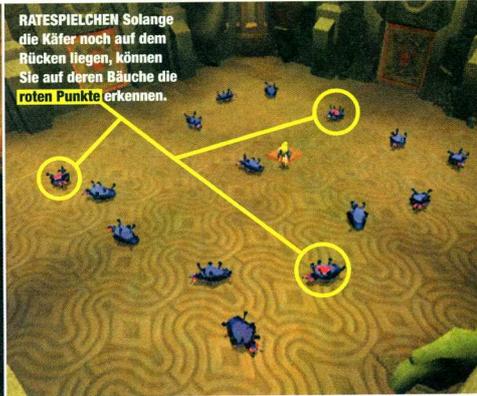
Von der Haupthalle führen drei Wege ab. Laufen Sie zuerst durch den Gang auf der rechten Seite. Beim ersten Test sind Sie von Käfern umgeben und haben keine Waffen zur Verteidigung. Wenn die Käfer auf dem Rücken liegen, ist zu erkennen, dass drei von ihnen einen roten Punkt auf dem Bauch haben. Diese drei Käfer müssen Sie je einmal treffen, damit sich die Tür öffnet. Bei dem Test mit den farbigen Feldern dürfen Sie nur auf die Plattformen treten, die vorher geleuchtet haben. Nehmen Sie keinen Anlauf und bewegen Sie sich mit dem Doppelsprung fort. Das Grabsteinrätsel funktioniert genauso wie *Memory*. Jeder Stein spielt eine Melodie ab, wenn Sie dagegen treten. Jetzt müssen Sie nur zwei Steine finden, die dieselbe Melodie abspielen, und nacheinander gegen beide Steine schlagen. Sie erreichen erneut die Haupthalle und erforschen diesmal den Gang auf der linken Seite. Hier sind reine Geschicklichkeit und Geduld gefragt.

Grab – Endgegner

Erledigen Sie die Stromroboter mit der Distanzwaffe und werfen Sie die Bomben per Druck auf die Viereck-Taste zum Endgegner zurück. Sobald die Energie des Feindes in den gelben Bereich sinkt, müssen Sie sich hinter den Säulen verstecken und von dort aus die Roboter erledigen. Sobald der Lebensbalken des Bossgegners den roten Bereich erreicht



ABWARTEN Solange Sie nur an dieser Plattform hängen, sind die Stacheln keine Gefahr für Sie.



RATESPIELCHEN Solange die Käfer noch auf dem Rücken liegen, können Sie auf deren Bäuche die roten Punkte erkennen.

hat, wird der Gegner die folgenden Sequenz permanent wiederholen: Er feuert auf den Steg, wirft eine Bombe und schießt anschließend mit dem Maschinengewehr. Warten Sie hinter der Säule, bis der Gegner das MG benutzt hat, und stellen Sie sich hinter der Bombe auf. Jetzt müssen Sie nur noch warten, bis der Gegner erscheint, damit Sie zielen und die tickende Bombe in seine Richtung schleudern können.

Festung – Torn

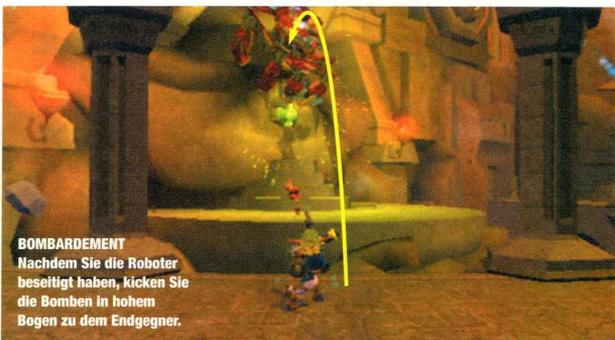
Halten Sie sich zurück und erledigen Sie die Wächter aus der Distanz. Sobald Sie den größten Widerstand beseitigt haben, rücken Sie vor und machen die restlichen Gegner mit der Streuwaffe nieder. Springen Sie auf die Plattformen und aktivieren Sie die roten Schalter per Sturzflug. Das letzte Feld ist vor dem Stromgitter. Meiden Sie die Laser und springen Sie auf die Geschütze, um die andere Seite zu erreichen. Aus der Stromröhre kommen Sie nur mit dem Jet Board wieder heraus. Den Abgrund bei den Abwehrtürmen überwinden Sie ebenfalls mit dem Jet Board. Nach der Flucht suchen Sie Krew auf.

Kanalisation – Krew

Hier handelt es sich um eine reine Ballermision, bei der Sie nur ein paar Dinge beachten müssen: Bleiben Sie immer bei dem Team. Für den Fall, dass Sie angegriffen werden, kommen die Gegner meist von vorne und hinten. Bei Sprengungen bleiben Sie besser in Deckung, um keinen Schaden zu nehmen. Die blauen Todesstrahlen können Sie neutralisieren, indem Sie auf die Metallschädel feuern.

Rennen (2. Klasse) – Kiera

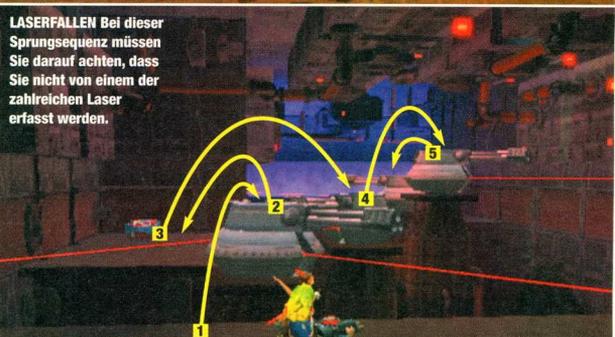
Suchen Sie die Mechanikerin auf und nehmen Sie an dem Rennen teil. Schlagen Sie das Lenkrad früh ein, da das Rennfahrzeug nur träge die Richtung ändert. Die hilfreichen Turbos zünden Sie auf den langen Geraden.



BOMBARDEMENT
Nachdem Sie die Roboter beseitigt haben, kicken Sie die Bomben in hohem Bogen zu dem Endgegner.



DECKUNG Hinter den Säulen sind Sie vor dem MG des Barons sicher.



LASERFALLEN Bei dieser Sprungsequenz müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht von einem der zahlreichen Laser erfasst werden.

ESKORTE In dem Abwasserkanal heben Sie sich die Vulkankanone bis zum Schluss auf. Nach der Zwischensequenz bleiben Sie in der Nähe Ihres Teams und heizen den Metallschädeln mit der Minigun ein.



ABKÜRZUNG
Nutzen Sie alle Abkürzungen, damit Sie der Erste sind, der durchs Ziel fährt.



ROBÖTERANGRIFF
Bleiben Sie immer dicht hinter dem Kampfroboter, damit Sie vor dem Laser geschützt sind.



SPEEDRACING
Richten Sie Ihren Gleiter in die neue Fahrtrichtung aus, bevor Sie durch den Geschwindigkeitsring fahren.

Angriff - Schatten

Fliegen Sie zuerst in die Richtung des westlichen Punktes. Dort finden Sie gleich zwei Roboter. Bleiben Sie dicht hinter dem Gegner und feuern Sie mit dem Distanzgewehr. Aufdringliche Soldaten halten Sie mit ein paar Schüssen fern. Wenn Sie die ersten beiden Roboter in die Luft gejagt haben, kümmern Sie sich um den letzten. Benutzen Sie die Vulkankanone, um diese Bedrohung schnellstmöglich zu neutralisieren.

Illegales Rennen - Krew

Der Trick bei diesem Rennen ist, dass Sie Ihre Rennmaschine schon in die neue Fahrtrichtung ausrichten, noch bevor Sie durch einen Geschwindigkeitsring fahren. Mit dieser Technik rasen Sie selten gegen Wände und verlieren dadurch kaum an Geschwindigkeit. Nutzen Sie die vorderen Schultertasten des Gamepads, um durch hoch gelegene Ringe zu springen. Wenn viele Richtungswechsel in kurzen Abständen folgen, geben Sie nicht Gas und lassen Sie sich lediglich von den Ringen anschieben.

Metallschädel-Eier - Vin

Mit dem Jet Board geht's gleich nach links den Hügel nach oben. Hier beginnt erneut ein Jet-Board-Kurs. Warten Sie mit den Absprüngen immer bis zum letzten Moment. Sie können auch

zwischen durch absteigen und sich den besten Weg über das bevorstehende Hindernis aussuchen. In der Halbpipeline holen Sie genügend Schwung, um über die Absperrungen zu springen. Sobald Sie den Kran erreicht haben, hüpfen Sie samt Jet Board Richtung Container.

Ruinen

Holen Sie sich den Lebenskorn ein und schieben Sie den ersten Block an das Gemäuer, um nach oben zu gelangen. Sie können Säulen umstoßen oder Mauern mit Blöcken einwerfen. Die letzte Säule bringt Sie zum Haus. Da Sie den Lasern der Feinde nicht ausweichen können, steigen Sie aus dem Titananzug und erledigen die Feinde mit dem Gewehr.

Lebenskorn - Onin

Holen Sie sich den Lebenskorn und eilen Sie zum Wald. Mit der Plattform geht's nach unten zu der Jet-Board-Strecke. In der Nähe des Tunnels finden Sie einen Hügel, bei dem eine Lichtsäule zu sehen ist. Dort beginnt Ihre Mission. Bleiben Sie immer bei dem Schatten und erledigen Sie die Feinde mit dem Distanzgewehr. Die richtige Zieltechnik und kontrolliertes Feuern führt hier zum Erfolg. Ein Gegner kann nur zwei Treffer einstecken. Wenn Sie einen erledigt haben, tippen Sie kurz mit dem Analog-Stick in eine Richtung, um den

nächsten Feind ins Visier zu nehmen. Schenken Sie den fliegenden Soldaten besonders viel Aufmerksamkeit. Nach kurzer Zeit greifen die Soldaten nur noch aus einer Richtung an - ein Umstand, der Ihre schwierige Aufgabe um einiges leichter macht.

Rettingsaktion - Brutler

Diese Mission lösen Sie auf dieselbe Weise wie die andere Rettungsmission. Nur die letzten beiden Lurker sind schwierig, da Sie bei den Wasserstraßen kaum Platz zum Manövrieren haben. Zudem befindet sich am Rettungspunkt ein automatisches Geschütz. Flüchten Sie zum Wald und warten Sie ab, bis die Soldaten nicht mehr nach Ihnen suchen. Anschließend schnappen Sie sich einen unbeschädigten Einsitzer und fahren zu den Gefangenentransportern. Befreien Sie den Kerl und flüchten Sie direkt über das Wasser. Kurz vor dem Rettungspunkt steigen Sie nach oben und liefern den Gefangenen ab. Fliegen Sie über das Geschütz hinweg und bleiben Sie permanent in Bewegung. Wiederholen Sie diesen Vorgang auch bei dem letzten Gefangenen.

Kraftwerk - Kor

Laufen Sie über die Brücke und stellen Sie den Anzug auf der Plattform ab. Jetzt springen Sie nach oben und legen den



TITANENZUG
Da Sie in dem schweren Anzug kaum manövrieren können, steigen Sie aus und erledigen die bewaffneten Feinde auf die herkömmliche Weise.



KRAFTWERK Treten Sie die Flucht mit dem Jet Board an. Auf diese Weise können Sie sogar über Flammen schweben, ohne dabei Schaden zu nehmen.

Schalter um. Bei den Abgründen feuern Sie auf die Schalter, damit eine Plattform nach oben fährt. Nachdem Sie mit dem zweiten Aufzug gefahren sind, demolieren Sie alle Schalttafeln und treten danach die Flucht an. Benutzen Sie das Jet Board, da Sie damit sogar über die Flammen düsen können, ohne Schaden zu nehmen.

Rennen (1. Klasse) – Kiera

Nutzen Sie die Abkürzung, die sich kurz vor dem Ziel befindet. Die Turbos zünden Sie in der langen Geraden, auf die eine 90-Grad-Kurve folgt. Zudem können Sie weitere Turbos zünden, sobald Sie in die Abkürzung fahren. Nach dem Rennen fliehen Sie zum Palast.

Palast

Erläutigen Sie die Gegner mit der Distanzwaffe, bevor Sie weiter vordringen. Den ersten Abgrund überwinden Sie per Jet Board. Allerdings müssen Sie vorher die Scheibe zu Ihrer Linken einschleusen. Die Geschütze umgehen Sie, indem Sie hinter den Rohren Deckung suchen. Bei dem zweiten Abgrund müssen Sie die runde Konstruktion treffen, damit Sie auf die andere Seite gründen können. Die letzte kleine Hürde überwinden Sie mit einem langen Sprung.

Waffenfabrik

Beim ersten Laufband setzen Sie den Peacemaker ein, um die Gegner zu beseitigen. Führen Sie einen Sturzsprung aus, um den roten Knopf nach unten zu drücken. Sie können steuern, in welche Richtung das zweite Fließband laufen soll. Dazu müssen Sie auf die Zielscheibe schießen. Das Rad drehen Sie, indem Sie hochspringen und dabei zutreten. Bei den Laufbändern müssen Sie hauptsächlich mit langen Sprüngen arbeiten. Ballern Sie auf die Fadenkreuze, die auf der Wand zu sehen sind. Nachdem Sie die Bodenplatte durchbrochen haben, nehmen Sie die

Vulkankanone und machen Sie kurzen Prozess mit den lästigen Feinden.

Endgegner – Krew

Mit der Streuwaffe halten Sie sich die grünen Illusionen vom Leib. Lassen Sie sich auf keinen Fall umzingeln und bleiben Sie in Bewegung. Sobald der echte Krew angreift, schalten Sie auf das Distanzgewehr um und geben dem Verräter Saures.

Hafen

Nachdem Sie das Geschicklichkeitsspiel gemeistert haben, brechen Sie zum Hafen auf und fahren mit dem Aufzug nach unten. Die Feinde können Sie ignorieren und einfach an Ihnen vorbeirennen. Den Abgrund zwischen Ihnen und Sig können Sie mit einem Rollsprung überwinden. Danach befördern Sie die Blöcke mit einigen Schüssen in die Mulden. Nach der Flucht springen Sie hinter den Stein und feuern drei Schüsse ab. Jetzt hüpfen Sie auf die andere Seite zurück und befördern den Block in die Fassung. Die Lösung des dritten Blockrätsels haben wir auf dem Bild eingezeichnet. Nachdem Sie auch diese letzte Flucht überstanden haben, machen Sie sich auf zum Stadion, wo Sie gebraucht werden.

Eskorte

Blieben Sie dicht hinter den kleinen Kerlen und schalten Sie alle Angreifer aus. Die Feinde kommen aus allen Richtungen. Benutzen Sie für diese Mission die präzise Distanzwaffe.

Showdown

Der Stein

Eilen Sie zu dem Symbol und betreten Sie den dunklen Raum. Orientieren Sie sich an den Lichtern und laufen Sie nach links, bis Sie in einen beleuchteten Bereich kommen. Nachdem Sie den Stein eingesackt haben, verlassen Sie diesen Ort und machen sich auf zum Nest der Metallschädel.

Nest

Die Gegner auf dem Weg zum Nest erledigen Sie am besten mit der Distanzwaffe. Besonders vor den Stromschlägen der Riesenechsen müssen Sie sich in Acht nehmen. Nach der Zwischensequenz, in der das Nest aufgesprengt wird, müssen Sie den ganzen Weg um die Schlucht herumgehen, damit Sie den Eingang der Metallschädel-Höhle erreichen.

Endgegner

Mit etwas Geschick können Sie diesen Kampf schnell und unkompliziert über die Bühne bringen. Besonders gefährlich sind die Laserstrahlen des Hauptgegners. Wie oft er feuert, hängt von seinem Gesundheitszustand ab: Steht die Lebensenergie auf Grün, wird einmal gefeuert, bei Gelb zweimal und bei Rot dreimal. Zücken Sie die Distanzwaffe und feuern Sie auf den Gegner. Wenn Sie den Abzug schnell genug drücken, senken Sie die Lebensenergie des Oberschurken in den gelben Bereich, noch bevor die ersten Kleinviecher in Ihrer Nähe sind. Nachdem Sie diese nervigen Biester ins Nirwana geschickt haben, eröffnen Sie erneut das Feuer und nehmen den Boss unter Beschuss. Kümern Sie sich zwischendurch um die fliegenden Gegner und die kleinen Metallschädel. Wenn Sie auch diese Sequenz überstanden haben, geht der Anführer selbst in den Nahkampf. Rennen Sie um das Loch herum und warten Sie, bis der Kerl seine drei Laser abgefeuert hat. Danach nutzen Sie die Chance und ballern los. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Kampf gewonnen haben. Falls Ihnen die Munition ausgeht und Sie von vorne anfangen müssen, laufen Sie nur durch die Höhle und sammeln Sie Munition ein. Jetzt lassen Sie sich von den Monstern fertig machen und haben für den nächsten Versuch jede Menge Kugeln zu Ihrer Verfügung.

SOKOBAN Schieben Sie die Kisten der Einzelzeichnung nach in die Fassungen.



ENDGEGNER

Solange Sie an dieser Stelle stehen, sind Sie vor den Lasern des Endgegners sicher.



Dark Chronicle

So gewinnen Sie jeden der **zahlreichen Hilfscharaktere** für Ihre Party!



Im Laufe des Spiels müssen Sie immer wieder bestimmte Personen rekrutieren, damit sich diese in Ihren neuen Georamas häuslich niederlassen. Allerdings schließt sich so gut wie niemand freiwillig Ihrer Gruppe an, sondern Sie müssen zuerst immer einen kleinen Auftrag erledigen oder ein Rätsel knacken. Wir zeigen Ihnen, wo Sie die neuen Bewohner finden und wie Sie die Rätsel und Aufgaben lösen. Abgerundet werden unsere Kurztipps von allgemeinen Tipps zu Sonys grandiosem Rollenspielepos.

Gordon:

Begeben Sie sich zuerst zu Max' Elternhaus auf dem Hügel neben der Kirche. Sprechen Sie den Gärtner Gordon an, der gerade im Vorgarten arbeitet. Wenn Sie kein Weihwasser mit dabei haben, kaufen Sie schnell in der nahen Kirche eines und geben es Gordon.

Polly:

Holen Sie Ihre Tante Polly aus der Bäckerei ab. Allerdings müssen Sie zuerst einen kleinen Job erledigen. Bringen Sie 20 Brote zu Mortons Laden (Kürbisse am Eingang). Dieser bittet Sie, zum Kürbisfeld zu gehen, das Sie oben auf der Anhöhe finden. Betrachten Sie den Zettel an der Eingangstür und kehren Sie

dann zu Morton zurück. Danach geht's wieder zur Bäckerei, wo Polly der Gruppe beitreitt.

Adel:

Begeben Sie sich noch zu Max' Elternhaus und dort in die Kammer der Bediensteten. Sprechen Sie mit Adel und geben Sie ihr die Materialien, die sie verlangt. Kurze Zeit später können Sie sich ein neues Outfit bei ihr abholen und Adel schließt sich Ihrer Gruppe an. Die Materialien können Sie im Zug bei Conda kaufen.

Milane:

Gehen Sie als Monica in Milanes Waffenladen, um ein Schwert geschenkt zu bekommen. Stufen Sie dieses zweimal hoch, damit Sie Milane begleitet und Sie die Dame in Ihrem Georama ansiedeln können.

Bürgermeister Need:

Knacken Sie den Safe des Bürgermeisters. Sie treffen ihn im Rathaus an. Die Kombination hierfür ist die 2112.

Corinne:

Gehen Sie zu Claires Haus, wo Sie auf Corinne treffen. Das kleine Mädchen will Verstecken mit Ihnen spielen. Sie müssen sie zweimal finden, damit Corinne sich Ihrer Gruppe anschließt. Das erste Mal versteckt sie sich im oberen Stockwerk von Claires Haus (direkt neben dem Elternhaus von Max). Danach versucht sie, sich im Zimmer von Max vor Ihnen zu verbergen.



MAX & CLAIRE Im rechten der beiden Häuser wohnt Claire. In der Villa links daneben ist Max zu Hause.



MORTON & PARN An dem linken Gebäude finden Sie die Nachricht für Morton. Parns Haus erkennen Sie an dem Schild über dem Eingang.

Rufio:

Hinter dem See treibt sich Rufio herum. Er wünscht sich nichts so sehr wie ein Foto, auf dem der Mond zu sehen ist. Nichts leichter als das: Warten Sie, bis die Nacht hereinbricht und fotografieren Sie den Mond. Schenken Sie Rufio das Bild, dann schließt er sich der Gruppe an.

Dr. Dell:

Gleich zu Beginn müssen Sie Hilfe für Lin herbeiholen. Suchen Sie oben bei dem See in Palm Brinks nach dem Doc. Bringen Sie ihn zu dem kranken Mädchen und er schließt sich Ihrer Gruppe an.

Parn/Julia:

Als Nächstes gehen Sie wieder auf die Anhöhe in Palm Brinks und betreten das Haus mit dem gemalten Auge über der Eingangstür. Überreichen Sie dem Maler Parn die goldene Farbe. Er und seine Freundin Julia reisen nun mit Ihnen.

Ferdinand:

Ferdinand treffen Sie in der Küche von Max' Elternhaus. Schenken Sie ihm eine Röstkastanie, damit er mit Ihnen reist.

Pater Bruno:

In der Kirche von Palm Brinks müssen Sie alle Kerzen ausmachen. Löschen Sie am Anfang die erste Kerze auf der rechten Seite (vom Kircheneingang aus gesehen), dann die dritte auf der linken Seite, die fünfte auf der rechten und die siebte und letzte Kerze auf der linken Seite. Achten Sie auf unseren Screenshot!

Steward:

Der Butler Steward will Bares, bevor er mit Ihnen auf Reisen geht. Sie müssen lediglich zu Max' Elternhaus gehen und mehr als 2.000 Gilda dabeihaben.

Sheriff Blinkhorn:

Der Sheriff fordert Max zu einem Wettlauf zum See auf. Gehen Sie dazu über die Zugbrücke, durch das Tor und halten Sie sich dahinter links. Nachdem Sie ein zweites Tor durchquert haben, gelangen Sie zu einer großen Wiese. Hier laufen Sie rechts an dem spitzen Türmchen vorbei. Dahinter entdecken Sie den See und das Boot.

Mina:

Sie treffen Mina im ersten Stock der Stadthalle. Reden Sie Mina als Monica an. Danach müssen Sie zehn Störungen in den Dungeons beseitigen. Nach einigen SpHeda-Runden schließt Mina sich der Gruppe an.

Donny:

Damit Donny Ihrer Gruppe beiträgt, müssen Sie ihm die Dunkle Münze und die Panzermünze beschaffen. Sie können diese im Spielverlauf finden oder einfach in Jaruks Baumladen in Sindain gegen Bares erwerben. Sie finden Donny am Eingang zur Kanalisation von Palm Brinks.

Claire:

Machen Sie ein Foto von der Pflanze im Boss-Level des Schmetterling-Regenbogen-Waldes. Das zeigen Sie Claire, die sich meistens vor dem Cafe vor dem Bahnhof in Palm Brinks aufhält. Wenn sie dort nicht anzutreffen ist, suchen Sie in ihrem Haus nach ihr.

Pau:

Der Hase Pau lässt sich sehr leicht von Ihnen überzeugen: Eine Karotte reicht, damit Pau einer Ihrer Erfolgsleute wird.

Gerald:

Max erhält von seinem Vater eine Waffe, die er zweimal hochrüsten soll. Erfüllen Sie seinen Wunsch, damit Gerald sich der Gruppe anschließt. Sie finden den strengen Vater im Erdgeschoss seines Hauses in Palm Brinks.

Olivie:

Nachts treffen Sie auf dem Hauptmarkt von Palm Brinks auf Olivie, solange kein Wettbewerb stattfindet. Sprechen Sie mit ihr und nehmen Sie am nächsten Wettschwimmen teil. Wenn Sie gewinnen, kommt Olivie fortan mit Ihnen mit.

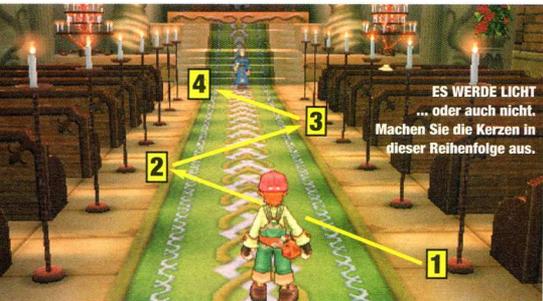
Oma Rosa:

Rosa ist eine Bedienstete in Max' Elternhaus. Allerdings hört die Gute etwas schlecht, weswegen Sie „Komm mit mir.“ eingeben müssen. Wenn sie es dann endlich verstanden hat, geht sie mit Ihnen.

INFO KURZ UND KNACKIG

Spieletipps

- Lernen Sie, Angriffe Ihrer Gegner zu blocken. In den späteren Dungeons reichen manchmal ein bis zwei Treffer, um Ihrem Charakter das Lebenslicht auszublasesen.
- Investieren Sie in Gold! Wenn Sie aus einem Dungeon fliehen, verlieren Sie die Hälfte Ihrer Gildas – aber kein Gramm Gold.
- Werfen Sie mit Steinen! Ein Treffer damit macht die meisten Gegner kurz kampfunfähig. Nutzen Sie diese Sekunden, um Ihre Angriffe zu platzieren, ohne einen Konter zu fürchten.
- Kaufen statt suchen: Häufig können Sie Items auch kaufen, ohne dafür durch Dungeons hetzen zu müssen. Dies kostet zwar etwas mehr, aber gegen Ende des Spiels werden Sie sowieso richtig viel Bares einstecken haben. Zu den nützlichsten Läden zählen Condas Georama-Materialien-Laden, der Sie immer im letzten Abteil des Zuges begleitet, und der Itemladen in der Zukunft von Schwebel-Tal. Hier können Sie sich idealerweise mit Kristallen für Ihre Waffen eindecken.
- Zu schwer? Ach was! Wenn Sie in bestimmten Dungeons Probleme haben, liegt das wahrscheinlich daran, dass die Waffen Ihrer Kämpfer oder auch die Kämpfer selbst noch nicht genug entwickelt sind. Begeben Sie sich dann in einen Dungeon, den Sie bereits durchquert haben. Hier kämpfen Sie nun immer und immer wieder, bis Ihre Waffen ordentlich Synth-Punkte haben und somit verbessert werden können.
- Nachdem Sie einen Gegner mit dem Ridepod ausgeschaltet haben, können Sie schnell den Charakter wechseln und mit Max oder Monica die gewonnenen ANS-Punkte einsammeln.
- Wenn Ihnen Kulturpunkte in einem Georama fehlen, stellen Sie am besten ein paar Bäume, Briefkästen, Lampen, Fackeln oder Töpfe her, die Sie dann im Georama verteilen.
- Reisen Sie während des Georamabaus häufig in die Zukunft. So sehen Sie, ob Sie mit Ihrem Georama auf dem richtigen Weg sind, und können nebenher noch die Belohnungen aus den kleinen Schatzkisten einheimisen.
- Kämpfen Sie nicht zu viel mit dem Ridepod, da Ihre Charaktere ansonsten zu wenige ANS-Punkte erhalten.



ES WERDE LICHT ... oder auch nicht. Machen Sie die Kerzen in dieser Reihenfolge aus.



RUFIO Hier am idyllischen See treffen Sie Rufio. Schießen Sie für ihn nachts ein Foto, auf dem der Mond zu sehen ist.

CHEATS & CODES



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN
21, Volontär

Neben vielen **aktuellen Mogeleyen** möchten wir Ihnen auch die Cheats für BloodRayne, das hier in Deutschland leider nie erscheinen wird, nicht vorenthalten.

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Splashdown 2 Rides Gone Wild

CHEATCODE Machen Sie sich doch nicht nass.

Splashdown lockt nicht nur mit einer tollen Grafik und einer Menge Spaß – für Langzeitmotivation ist auch dank vieler freispielbarer Charaktere und Kleidungsstücke gesorgt. Falls Ihnen die Jagd nach all den Goodies dennoch zu langwierig wird, dann haben wir hier etwas für Sie. Geben Sie im Laden-Bildschirm einfach folgende Tastenkombination ein und schon haben Sie alles freigespielt, was es freizuspielen gibt:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, →



SCHIESSEREI In so einem Szenario fühlt sich Michael Hawke wie zu Hause.

Star Wars Clone Wars

CHEATCODE Die Macht ist mit Ihnen.

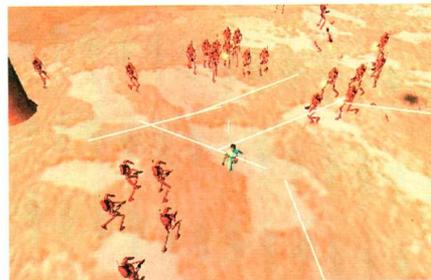
Dass es Cheats für den gelungenen Genre-Mix geben muss, stand schon lange fest. Wozu sonst gibt es im Optionsmenü den Unterpunkt „Boni“? Wir haben die zahlreichen Cheats endlich aufgetrieben, die Sie in besagtem Boni-Menü eingeben:

Cheat

t16BAKHOME
574R W4R5
teknounion
natalie
traedef
nerfherder
sonoffett
gimme
sesunob
jedicouncil
darkside
12 parsecs
Jorg Sacul
superlaser
doordonot

Effekt

Alles freischalten
Alle Missionen
Super-Kampfdroid in der Geonosis-Akademie freischalten
Padme Amidala in der Geonosis-Akademie freischalten
Kampfdroiden in der Geonosis-Akademie freischalten
Wookiee in der Geonosis-Akademie freischalten
Clone in der Geonosis-Akademie freischalten
Bonus-Ziele des aktuellen Levels erfüllt
Alle Boni
Team-Fotos
Unverwundbar
Alle Filme freischalten
Alle Multiplayer-Levels
Unendlich Munition
Nächste Mission freischalten



KEINE PANIK Amidala bleibt dank Unverwundbarkeit auch in solchen Situationen cool.



RTX Red Rock

CHEATCODE Radikal taktische Expertencodes

RTX Red Rock lockt mit vielen Extras wie Produktionsskizzen und sogar dem kompletten Comic. Um all das freizuschalten, müssen Sie den Titel entweder durchspielen oder einfach unsere Codes kennen. Haben Sie schon alle Extras freigespielt, können Sie sich das Spiel auch einfach etwas schwerer machen und erneut ins Gefecht ziehen. Die Codes geben Sie einfach im Code-Menü unter „Optionen“ ein.

- Code →, →, →, →, →, ←, ←, ←, ↑
- Effekt Items
- Code ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓
- Effekt Spiel wird schwerer
- Code ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑
- Effekt Spiel wird leichter
- Code ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓
- Effekt Schwierigkeitsgrad auf „Normal“ zurücksetzen
- Code →, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, →, →, ↑, ↓, ↓
- Effekt Super-Waffen
- Code ↓, ←, ←, ↓, ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓
- Effekt Alle Levels
- Code ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓
- Effekt Alle Special Features



ANGENOMMEN Leider wird nicht angegeben, welchen Cheat Sie gerade aktiviert haben.



COMIC Mit den Cheats können Sie sich neben vielen Extras auch die Comics freischalten.

IMPORT

BloodRayne

CHEATCODE Heißer Vamp im Blutrausch

Eine blutrünstige Vampirbraut und fiese Nazis – dass ein Spiel mit so einer Thematik vorerst nicht nach Deutschland kommt, war abzusehen. Wer sich den „Sex & Crime“-Faktor trotzdem nicht entgehen lassen will, dürfte sich über unsere Cheats für die US-Version freuen. Diese geben Sie im Cheat-Menü ein, wo Sie die Wortstücke zu einem langen Wort zusammenfügen. Wenn Sie den Cheat korrekt eingegeben haben, können Sie ihn während des Spiels im Pause-Menü aktivieren.

- Effekt Gegner auseinander nehmen
- Code INSANEGIBSMODEGOOD
- Effekt Bloodlust-Anzeige auffüllen
- Code ANGRYXXXINSANHEOOKER
- Effekt Zeitfaktor
- Code NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
- Effekt Gegner einfrieren
- Code DONTFARTONOSCAR
- Effekt Unverwundbar
- Code TRIASSASSINDONTDIE
- Effekt Juggy-Modus
- Code JUGGYDANCESQUAD
- Effekt Lebensenergie aufladen
- Code LAMEYANKEEDONTFEED
- Effekt Waffen zeigen
- Code SHOWMEMYWEAPONS
- Effekt Freie Levelanwahl
- Code ONTHELEVEL

ZIELSCHEIBE Dank Unverwundbarkeit tragen Sie nicht mal einen Kratzer davon.



INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben für PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
Ape Escape 2	06/2003
Arc the Lad	10/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
Black & Bruised	05/2003
BloodRayne	12/2003
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict Desert Storm	03/2003
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Dakar 2	05/2003
Dead to Rights	08/2003
Def Jam Fight for NY	08/2003
Devil May Cry 2	05/2003
Die Hard Vendetta	08/2003
Downhill Domination	12/2003
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	09/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
Fisherman's Challenge	08/2003
Futurama	11/2003
GTA III	07/2003
Haven: Call of the King	04/2003
H. d. R.: Zwei Türme	01,04,11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Hulk	09/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07,09/2003
Kessen 2	02/2003
Medal of Honor: Frontline	10/2003
Men in Black II	05/2003
Midnight Club II	08/2003
Minority Report	07/2003
MLB SlugFest 20-04	07/2003
Mortal Kombat: DA	03/2003
NBA 2K3	02/2003
NBA Street Vol. 2	08/2003
NFS: Hot Pursuit 2	12/2002,01/02/2003
Onimusha 2	08/2003
Operation Winback	08/2003
Powerruff Girls	06/2003
Primal	07/2003
Ratchet & Clank	03,11/2003
Red Faction II	01,12/2003
Robotech: Battcry	03/2003
Rocky	03/2003
RTX Red Rock	12/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Silent Hill 3	10,11/2003
Sims, Die	05/2003
Space Channel 5 – Part 2	04/2003
Speed Kings	10/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX Tricky	05/2003
Star Wars Bounty Hunter	03/2003
Star Wars: Clone Wars	12/2003
Stuntman	09/2003
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
Super Trucks	08/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
The Getaway	04,08,09/2003
The Great Escape	12/2003
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry	06/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	10/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05,02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	01,03/2003
Twin Caliber	06/2003
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Wakeboarding Unleashed	09/2003
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
WRC II Extreme	02,10/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	06/2003
WWE Crush Hour	06/2003
X-Men Next Dimension	01/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	07/2003
Zone of the Enders	01/2003
Z.o.E. – The 2nd Runner	10,11/2003

IMPORT

Downhill Domination

CHEATCODE Auf zwei Rädern den Berg runterheizen

In der letzten Ausgabe gab es den Import-Test zu Sonys flotter Fahrrad-Hatz, jetzt reichen wir die Cheats für importwillige Fahrrad-Freaks nach. Während des laufenden Spiels geben Sie einfach folgende Kombination ein, um die Eingabe der eigentlichen Cheats zu ermöglichen: **↑, ▲, ↓, X, ←, ●, →, ■**. Die Nachricht „Cheats Unlocked“ bestätigt die Eingaben. Nun können Sie mit folgenden Cheats ein paar nette Spielereien aktivieren. Die Codes geben Sie ebenfalls während des Spiels ein.

Effekt	Code
Geringe Erdanziehung	↓, ▲, ■, ■, ↑
Super-Häschen-Sprung	↑, X, ←, ■, ↑
Super-Sprung	←, ■, X, ↑, ▲
Mega-Flip	Rechts, ↑, ↑, →, →, ■
Adrenalin-Boost	↓, ←, ←, →
Kampf-Upgrade	↑, ↓, ←, ←, →
Trick-Meter auffüllen	↓, ←, ←, →, →
Flasche upgraden	↑, ↓, ←, ←, →, →
Energie wieder aufladen	↓, →, →, ←, ←
Immer voll aufgeladen	↓, ■, ■, ←, ●
Kein Kampf	←, ■, ●, ■, ←
Extra Smack-Zeit	←, →, ↓, ↓
Unendlich Flaschen	↑, X, ←, ←, ●, ●
Mehr Geld	→, ↑, ↑, ●, ●, ■
Geschwindigkeit	↓, ▲, →, →, ■



UNLOCKED Durch eine solche Nachricht wird die korrekte Eingabe eines Codes bestätigt.



SCHWERELOS Bei geringer Erdanziehung können Sie die Umgebung aus der Vogelperspektive genießen.

BUDGET

Red Faction II

CHEATCODE Mit dem Kopf durch die Wand

Bei *Red Faction* reißen Sie Wände ein, anstatt sie hochzugehen – obwohl Letzteres angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades auch gut möglich wäre. Um Ihnen das harte Rebellenleben zu erleichtern, haben wir jetzt, wo *Red Faction* als günstiger Budget-Titel erhältlich ist, noch einmal alle Cheats für Sie ausgegraben. Alle Codes werden unter den Extras im Menüpunkt „Cheats“ eingegeben. Übrigens: Wenn Sie Ihre Konsole im Setup auf „Englisch“ stellen, können Sie das Abenteuer ungeschnitten genießen und außerdem funktionieren nur auf diese Art und Weise alle Cheats.

Cheat	Erklärung
X, X, ■, ▲, ■, ▲, ●	Super Health
X, X, X, X, X, X, X, X, X	Dead Walk
■, ▲, X, ●, ■, ●, X, ▲	Unbegrenzte Munition
●, X, ●, ■, X, ●, X, ●	Unbegrenzte Granaten
■, ●, ▲, ●, ■, X, ▲, X	Mastercheat
■, X, ●, ●, ●, X, ■, ▲	Director's Cut wird freigeschaltet
●, ●, ▲, ●, X, X, ▲, ▲	Schnelle Rail-Geschosse
●, ■, X, ▲, ■, ■, ●, X, X	Freie Levelauswahl
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲	Verrückte Sterbesequenzen



GESUNDHEIT
Mit Super Health sind schwere Passagen kein Problem.

INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

ANNELESE GEBRODTH – GEORG SCHWARTING – JAN SCHWARZ – STEFAN GRALTER – THOMAS DROGEBAUER – THOMAS SCHMITZ

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

The Great Escape

CHEATCODE Gefängnis-Ausbruch für Anfänger

Hätte Steve McQueen damals unseren Leser Daniel Neubauer als Zellengenossen gehabt, wäre er in *Gesprenkte Ketten* nicht immer wieder in den Bunker zurückgewandert. Mit den Cheats, die Sie im Hauptmenü eingeben, schlagen Sie den Nazi-Schergen ein Schnippenchen.

Effekt	Freie Levenauswahl
Code	■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■
Effekt	Unendlich Munition
Code	■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1
Effekt	Alle Filme und FMVs
Code	L2, L1, ■, ●, ●, R2, R1, ■, ■, ●, L1, R1

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Haben Sie Zugang zum Internet? Ja Nein

3. Was halten Sie von dem Spiel *Space Ace* auf der PLAYZONE-DVD?

- Toller Bonus, bitte mehr davon!
 Schwach, interessiert mich nicht.

4. Was halten Sie vom neuen Detail-Check bei größeren Tests?

- Platzverschwendung, interessiert mich nicht.
 Tolle Sache, bitte bei allen Tests!
 Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests!

5. Seit ein paar Monaten bieten wir aktuelle und kuriose Spielstände auf der DVD. Was halten Sie davon?

- Interessiert mich nicht.
 Habe keinen PC, kann sie also nicht nutzen.
 Tolle Sache, nutze ich immer!
 Genial! Ich sichere mir den X-Port sofort als Abo-Prämie!

6. Was halten Sie von unserer neuen Feedback-Rubrik mit vielen Ergebnissen von Leserumfragen?

- Interessiert mich nicht, bitte weg damit.
 Ist mir relativ egal, kann ruhig drin bleiben.
 Gefällt mir gut!
 Genial! Bitte mehr davon!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
True-Crime-Sonderheft	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Syphon Filter: The Omega Strain	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ratchet & Clank 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Champions of Norrath	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XIII	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SWAT GST	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro Evolution Soccer 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unlimited SaGa	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gladiator	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurztipps: Dark Chronicle	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Jak II – Renegade	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 12, 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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: 12/03)

Ausgabe: ____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? Ja Nein Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	11, 13, 15, 97
Activision	72-73, 78-79
Atari	22-23
b & d Verlag	127
Codemasters	67, 91
COMPUTEC MEDIA AG	29, 61, 95, 103
Eidos	32-33, 99
Electronic Arts	35, 37, 131
Freak's Shop	84-85
Ingram Micro Games	44-45
Jamba	93
Jeruel Gamewear	55
Nintendo	87
Sidgames	31
Take 2	3, 51, 132
TDK	57
THQ	2, 89
Viva Media	129

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 12/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzone@compuce.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. l. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. l. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütefür, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Thomas Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Heinrich Eder,
Michael Meyer, Ralph Wolter
Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff
Textchef: Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Stefanie Sämann, Matthias Schöffel,
Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Belagern: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Telefon: +49-(0)911-28 72 114, Fax: +49-(0)911-28 72 2-24
E-Mail: dispo@compuce.de

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72 144
E-Mail: wolfgang.menne@compuce.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-(0)30-88918855
E-Mail: peter.nordhausen@compuce.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-(0)911-28 72 141
E-Mail: thorsten.szameitat@compuce.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-(0)911-28 72 261
ISDN Mac: +49-(0)911-28 72 260

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Pressrechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlopp gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1457-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 59.990 Exemplare



JETZT NEU

AB 26.09. AM KIOSK



Abo-Hotline: 040 - 4 68 60 5108

DAS HEFT UND NOCH MEHR SERVICE AUCH IM INTERNET:

www.blondmag.de

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben im August gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:**
Marco Gallus aus Faldataal
- **Eine Sony PlayStation 2:**
Alexander Leuteritz aus Löbau
- **Einen Nintendo GameCube:**
Jochen Riemer aus Oberhausen
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Petra Kimmann aus Essen

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI

first in service

Callcenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN
Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

NEUE GENERATION: MIT dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

euratio
COMPUTER

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!



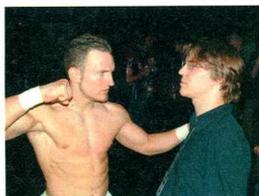
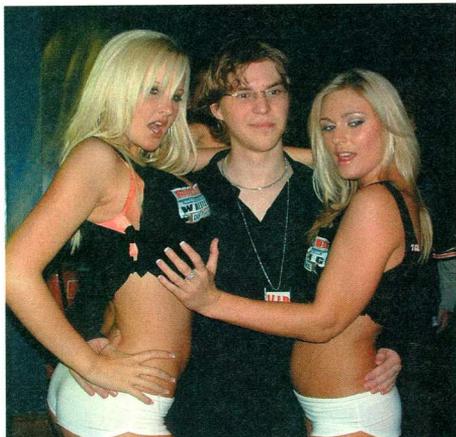
Don't try this at home!

Ein Event in England erweist sich als **feuchtfröhliche Party**.

Eidos lud nach London ein, um dort einen näheren Blick auf das brutale Prügelspiel *Backyard Wrestling* zu werfen. Allerdings konnte niemand ahnen, dass man dort nicht nur dicken Männern dabei zusehen darf, wie sie sich Geldscheine ins Gesicht tackern, sondern man auch einige bildhübsche *Backyard*-Babes im

Arm halten würde. Ach ja, das Spiel, das Eidos Ende des Jahres herausbringt, konnte man auch an ausgestellten Xbox-Ständen Probe spielen. Aber mal ganz ehrlich – ist die Realität nicht sehr viel erstrebenswerter als die virtuelle Welt? Besonders wenn sie so verlockend aussieht wie diese vier ... äh ... zwei Mädels.

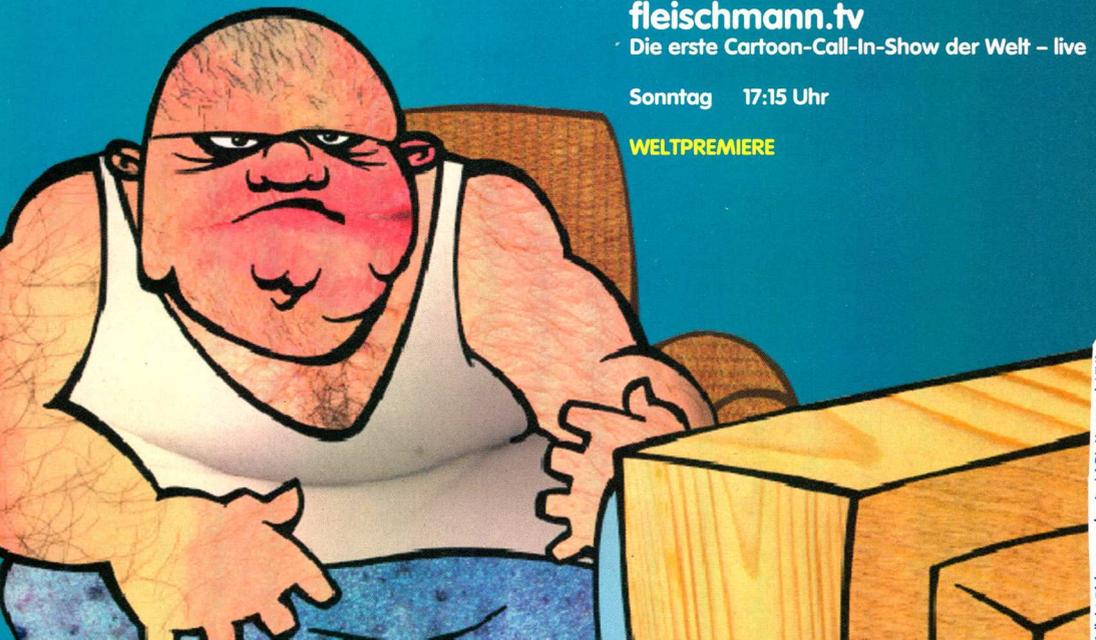
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MACH DISCH HACK Christian fragte nur, ob dieser Herr mal im türkischen Männergefängnis war (links). **SALTO** Die Schaukämpfe waren alle sehr cool (Mitte). **NETTES HOBBY** Geldscheine ins Gesicht tackern ist der neueste Schrei (rechts).

F E Z L

F E T T

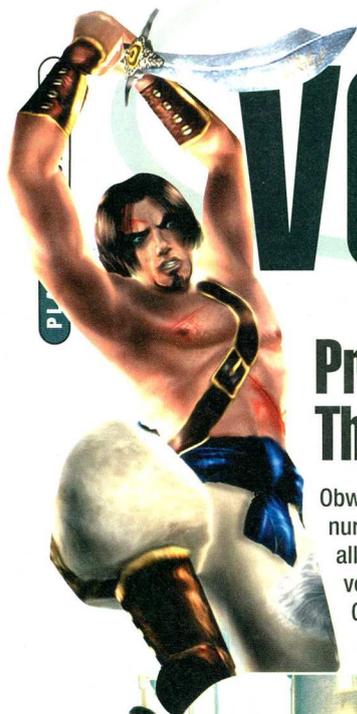


fleischmann.tv

Die erste Cartoon-Call-In-Show der Welt – live

Sonntag 17:15 Uhr

WELTPREMIERE



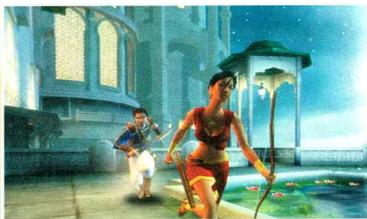
VORSCHAU

Ausgabe 13/2003 ab **12.11.03** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

Prince of Persia: The Sands of Time

Obwohl die nächste Ausgabe von Hits und Highlights nur so wimmelt, freut sich die komplette Redaktion vor allem auf die Neuauflage des Jump&Run-Klassikers von Jordan Mechner. Wir sind gespannt, ob das Gameplay des technisch brillanten Spiels ebenfalls den hohen Erwartungen gerecht wird.



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
Backyard Wrestling	23. Oktober
Chopflifer – Crisis Shield	Oktober
Dragon's Lair 3D	Oktober
EverQuest Online Adventures	22. Oktober
Ghosthunter	5. November
KYA: Dark Lineage	30. Oktober
Manhunt	November
NHL Hitz Pro	November
Racing Simulation 3	9. Oktober
Robocop	November
Rolling	23. Oktober

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Medal of Honor: Rising Sun

Von der Normandie nach Pearl Harbor – EA versetzt Ego-Shooter-Fans von einem historischen Szenario ins nächste. Ob sich der Ausflug ins Land der aufgehenden Sonne lohnt, klären wir in der nächsten PLAYZONE.



Baphomets Fluch Der schlafende Drache

Das mit Spannung erwartete Finale der Adventure-Trilogie verspricht, lange Winterabende mit knackiger Rätselkost zu füllen. Fans des Genres dürfen sich auf den ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe freuen.



WEITERE THEMEN

FANTASY-GEMETZEL
Wir testen das Spiel zum dritten Herr der Ringe-Film.

ANSTOSSZEIT
Heiven die neuen Features FIFA 2004 auf den Fußball-Thron?

ÜBERFÄLLIG
Action-Spezialist Maik ballert sich in True Crime durch L.A.

TEMPORAUSCH
MS Underground verführt PS2-Raser zu illegalen Straßenrennen.



It's in the game.™



FIFA

BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

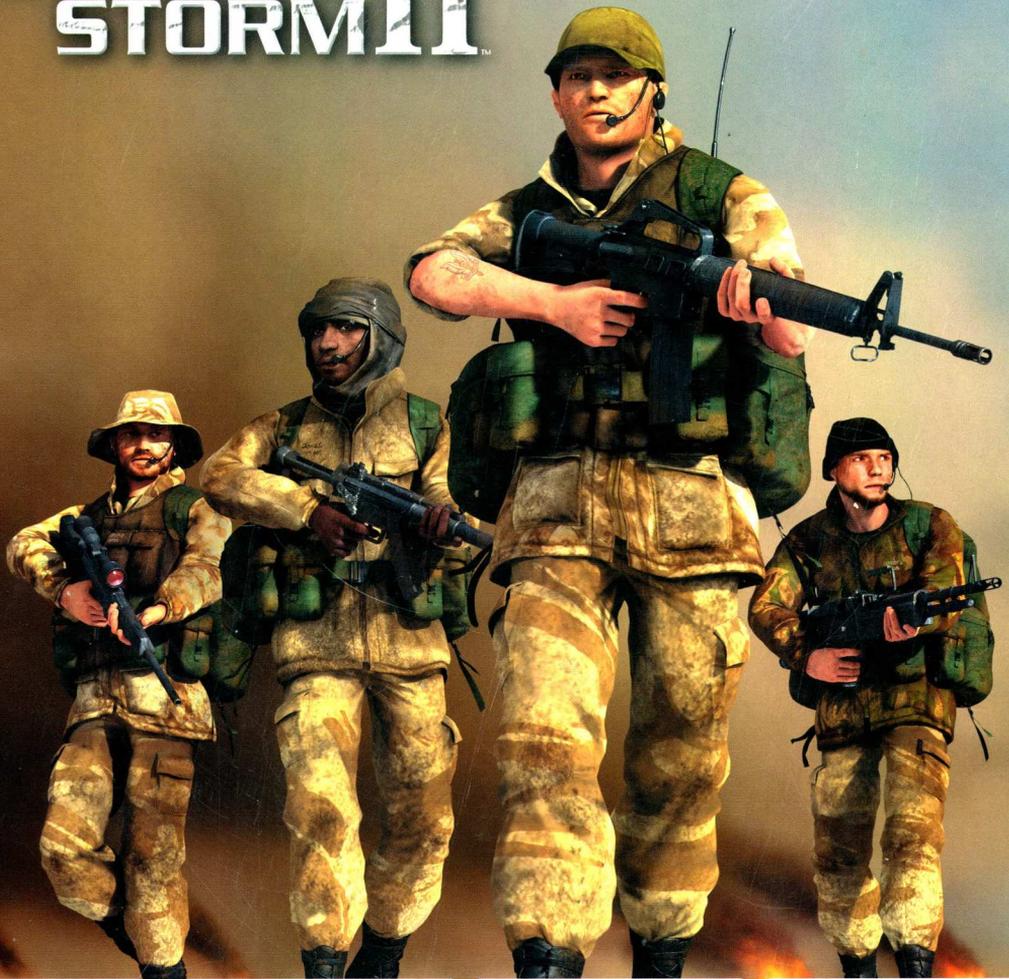
PC CD-ROM



CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERRVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03
 "ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation 2

