



GRATIS!
Vollversion auf DVD

100% PLAYSTATION 2

11/2003 € 4,99

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



WWW.PLAYZONE.DE

**MIT
DUAL-DVD**

UNZENSURIERT & „AB 16“
120 MINUTEN SPIELZEIT,
64 VIDEOS & SPIELSTÄNDE



**Exklusiv
VIDEO
AUF DVD**

**BOND 007
ALLES ÜBERNACHTS**

DER PERFEKTE 007-COCKTAIL:
Action, Racing, schöne Frauen
& böse Dämonen

SONJA: DRAGON'S LAIR AUF DVD!
MIT KOMPLETTEM SPIEL!
Der Klassiker von Christopher YOUNG von Namco mit jedem DVD-Player

TOP-THEMEN AUF DVD



**NEED FOR SPEED
UNDERGROUND**
Die bislang spektakulärste
Reimszene: Besser als GTA?



**MEDAL OF HONOR
RISING SUN**
Exklusives Making of der
nächsten Kriegsspiel-Referenz



**GAMES CONVENTION: DIE
20 MESSIAS!**
Bäbes & Games: Ihre Güne. Als
Herr der Ringe: Auch das geht



VORSCHAU
DRIVER 3
Endliche neue Infos & Bilder
MANHUNT
Hart! Härter! Rockstar!
XIII
Der innovative Ego-Shooter



TEST
CONFLICT: D. S. II
Zurück in der Wüste
FIRE WARRIOR
Brandheiße Action
JAK 2 RENEGADE
Besser als der Vorgänger?



TIPPS & TRICKS
FREEDOM FIGHTERS
Komplett gelöst!
CHAOS LEGION
Knackige Action-Tipps
CHEATS & CODES
Coole Tipps zu Hits



OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE

CONFLICT DESERT STORM II



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03
"ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation.2



EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

DIE VOLLE LADUNG SPIELSPASS! DRAGON'S LAIR

DAS ORIGINAL-SPIEL AUF DVD!

WELTNEUHEIT BEI PLAYZONE!

Als erstes PlayStation-2-Magazin weltweit kann PLAYZONE auf der Begleit-DVD seinen Lesern ein komplettes Spiel präsentieren. Abstriche beim sonstigen DVD-Angebot müssen Sie dafür nicht in Kauf nehmen. Dank des eingesetzten DVD-10-Formats mit der doppelten Speicherkapazität gibt es bei uns auch diesmal über 60 professionell kommentierte Videos und Spielstände.

Wer sich nun fragt, was an Vollversionen auf einer Begleit-DVD eine Weltneuheit sein soll, da so etwas bei PC-Magazinen schon seit Jahren üblich ist, dem sei gesagt, dass sich der Konsolenmarkt in diesem Punkt deutlich vom PC-Markt unterscheidet. PC-Spiele kann man, entsprechende Rechte vorausgesetzt, problemlos in jeder CD-Fabrik weltweit zu entsprechend günstigen Preisen nach eigenen Vorstellungen vervielfältigen lassen.

Ganz anders sieht es im Konsolenmarkt aus. Hier investieren Sony, Nintendo und Microsoft Milliarden von Dollar in die Entwicklung der Hardware. Damit diese Summen wieder eingespielt werden, kassieren die Hardwarehersteller bei jeder hergestellten Spiel-Disk und Demo-Scheibe für das jeweilige System entsprechende Lizenzgebühren. Und es geht noch weiter: Während PC-Publisher ältere PC-Spiele nach eigenen Vorstellungen neu pressen und für wenig Geld auf den Markt werfen können, erhalten im Konsolenbereich nur ausgewählte Titel die Budget-Lizenz. Komplette Spiele auf einer Demo-Disk einer Zeitschrift sind sogar absolut unmöglich.

Allerdings nicht für uns. Quasi als Startschuß für die Feierlichkeiten zum fünften Geburtstag der PLAYZONE in der kommenden Ausgabe gibt es bei uns ein komplettes Game auf der DVD. Dieses Spiel kann sich zwar nicht mit aktuellen Hits messen, bietet aber Top-Grafik und einige Stunden beste Unterhaltung – und zwar für lau und auf jedem DVD-Player. Ich wünsche viel Spaß beim Zocken!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

NEUES AUS DER REDAKTION

Das Sommerloch ist

überwunden, die unerträgliche Hitze wurde überlebt, die für die Herbstsaison typische Spielefudt nimmt endlich Gestalt an. Mit anderen Worten: Die Arbeit bleibt für das PLAYZONE-Team spannend wie eh und je.



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christian Schönlein (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentz)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Stefanie Sämann (Layout)

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

Nicht auf dem Bild:
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)
Maik Bütlerfür (Redaktion)



WWW.CONFLICTDESERVISTORM.DE

NEWS

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

REPORTAGEN

- 18 Programmierte Verführung
- 20 Brutstätte für Barbaren

GEWINNSPIELE

- 128 Creative-Labs-Gewinnspiel
- 105 Monsters-of-Metal-Gewinnspiel
- 07 Dark-Chronicle-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 106 DVD

RUBRIKEN

- 75, 93 Abo-Angebote
- 17 Anleitung für DVD-Spiel *Dragon's Lair*
- 56 Charts
- 109 Feedback
- 100 Hardware & Zubehör
- 126 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 106 Leserbriefe
- 128 Abo Inside
- 50 PlayStation-2-Lexikon
- 16 Update
- 130 Vorschau
- 102 X-Port
- 125 Zeugnis

SPIELERREGISTER

| | |
|--|----|
| Alias | 40 |
| Alter Echo | 72 |
| Bomberman Kart | 94 |
| Breath of Fire: Dragon Quarter | 80 |
| Bujingai | 13 |
| Club Football | 88 |
| Conflict: Desert Storm II | 76 |
| Disney's Extreme Skate Adventure | 92 |
| Downhill Domination | 96 |
| Driver 3 | 32 |
| Gesprengte Ketten | 86 |
| Jak II: Renegade | 68 |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | 24 |
| Katamari Damashi | 13 |
| King of Route 66 | 90 |
| Manhunt | 36 |
| Metal Gear Solid 3: Snake Eater | 16 |
| Monster Hunter | 12 |
| Monster Rancher 4 | 15 |
| Midway Arcade Treasures | 15 |
| Mission Impossible Operation Surma | 48 |
| My Street | 11 |
| NFL Street | 14 |
| Prince of Persia: The Sands of Time | 28 |
| Splashdown 2: Rides gone wild | 64 |
| SSX 3 | 10 |
| The Getaway | 7 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 95 |
| Time Crisis 3 | 84 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm | 8 |
| Wallace & Gromit | 44 |
| Warhammer 40000 Fire Warrior | 58 |
| WRC 3 | 5 |
| XIII | 46 |

INHALT

11/2003

VORSCHAU
24

JAMES BOND 007 ALLES ODER NICHTS



Bei einem Besuch des hauseigenen EA Studios Redwood Shores konnten wir uns davon überzeugen, dass die Vorzeichen für das nächste Bond-Abenteuer auf PS2 äußerst gut stehen.

VORSCHAU
32

DRIVER 3

In den letzten Monaten ist es etwas still um den dritten Teil der erfolgreichen Action-Serie geworden. Entwickler Reflections hat diese Zeit aber keineswegs tatenlos verstreichen lassen und kräftig am Spiel geschraubt. Was sich getan hat, verraten wir auf Seite 32.



TEST
58

WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

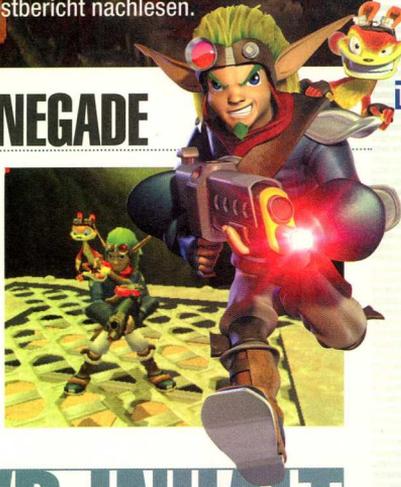


„Technisch erstklassig und hammerschwer“, so Maiks Kurzeinschätzung nach unzähligen Stunden Spielzeit über THQs ambitionierten Ego-Shooter. Ob *Fire Warrior* in derselben Liga wie *TimeSplitters 2* und *MoH Frontline* spielt, können Sie in seinem Testbericht nachlesen.

TEST
68

JAK II: RENEGADE

Das düstere, zweite Jump&Run-Abenteuer von Held Jak und Frettchen Dexter kombiniert geschickt das Gameplay des Vorgängers mit Spielelementen von *GTA*, *Ratchet & Clank* und *Tony Hawk* zu einem völlig neuen Spielerlebnis.



DVD INHALT

← DVD Cover als PDF auf DVD enthalten!

Import-News

Rugby 2004
Allstar Pro-Wrestling III
The King of Route 66

Kurz und Knapp

Splashdown 2
Wallace & Gromit in Projekt Zoo
The Hobbit
NFL Street
Knights of the Temple
Conan
Tiger Woods PGA Tour 2004
Disney's Extreme Skate Adventure
Galidor
Amplitude

Vorschau

James Bond 007: Alles oder Nichts
Tony Hawk's Underground

Pitfall Harry
True Crime: Streets of L. A.
Ratchet & Clank: Locked and Loaded
ATV Offroad Fury 2
Mission: Impossible
Freaky Flyers

Tipps & Tricks

Chaos Legion
Test
Fire Warrior
Conflict: Desert Storm II
Freedom Fighters
Dark Chronicle
Breath of Fire: Dragon Quarter
The Great Escape

Special
Games Convention 2003

PLAYZONE on tour:
Prince of Persia
Ghost Recon: Jungle Storm
Need for Speed Underground
MoH: Rising Sun (Making-of)
Hunter: The Reckoning (Making-of)
Midway Gamers Day (Event)
Jak II: Renegade (Making-of)
Terminator 3
Gladius
Whiplash
Matrix Rebooted (Volume I)

Film-Trailer

Identität
Bad Boys 2
THEY – Sie kommen

Komplettes Spiel
Dragon's Lair

VORSCHAU

- 40 **Alias**
Die virtuelle Jennifer Garner heizt Bond & Co. ein.
- 32 **Driver 3**
Neue Infos und Bilder vom *GTA*-Konkurrenten
- 24 **James Bond 007: Alles oder Nichts**
Massig exklusives Material zum Agentenabenteurer
- 36 **Manhunt**
Genial oder krank, das ist hier die Frage.
- 48 **Mission Impossible Operation Surma**
Agent Ethan Hunt besteht sein erstes PS2-Abenteuer.
- 28 **Prince of Persia: The Sands of Time**
Im Orient ist der Teufel los.
- 44 **Wallace & Gromit**
Niedliches Jump & Run mit lizenziertem Knetgummi
- 46 **XIII**
Comic-Ego-Shooter mit cooler Story

TEST

- 72 **Alter Echo**
- 94 **Bombberman Kart**
- 80 **Breath of Fire: Dragon Quarter**
- 88 **Club Football**
- 76 **Conflict: Desert Storm II**
- 92 **Disney's Extreme Skate Adventure**
- 86 **Gesprengte Ketten**
- 68 **Jak II: Renegade**
- 90 **King of Route 66**
- 64 **Splashdown 2: Rides gone wild**
- 95 **Tiger Woods PGA Tour 2004**
- 84 **Time Crisis 3**
- 58 **Warhammer 40.000 Fire Warrior**

IMPORT-TEST

- 96 **Downhill Domination**

KOMPLETTLÖSUNG

- 120 **Chaos Legion**
- 110 **Freedom Fighters**

CHEATS & CODES

- 122 **Zone of the Enders: The 2nd Runner**
- 123 **Amplitude**
- 123 **Futurama**
- 124 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
- 124 **Ratchet & Clank**
- 124 **Silent Hill 3**
- 124 **Aliens vs. Predator: Extinction**

PLAYZONE INHALT

X-PORT

DHDR: Die zwei Türme • The Getaway • Tony Hawk 4
Mad Maestro • Metal Slug (Jap.) • Onimusha 2 • Pro Evolution Soccer 2 • Splashdown • Ecco • Gran Turismo 3

X-PORT

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. UNSER DVD-SPIEL

Auf der Rückseite der neuen PLAYZONE-DVD finden Sie ein ganzes Spiel – *Dragon's Lair*!

2. ABWÄRTS-KOMPATIBEL!

Die PlayStation 3 wird PSone- und PlayStation-2-Spiele abspielen können!

3. MÄCHTIGE PSP

Die neue, tragbare Sony-Konsole wird fast so leistungsfähig wie eine PlayStation 2!

4. UNIVERSAL MEDIA DISC

Die PSP-Datenträger versprechen das Format schlechthin für unterwegs zu werden!

5. GTA-Doppelpack

GTA III und *Vice City* sind demnächst als praktischer Doppelpack erhältlich!

FLOPS

1. AUSGEFALLEN

Michaels Krankenhaus-Aufenthalt warf die PLAYZONE-Planung durcheinander.

2. BOMBERMAN KART

Äußerst durchschnittlich – wir wollen lieber wieder ein „richtiges“ *Bomberman*!

3. CLUB FOOTBALL

Dieses Spiel wird den großen Vereinsnamen nicht gerecht.

4. LANGSAME VERWESUNG

Das Mumiën-Abenteuer *Sphinx* wurde leider auf den Februar verschoben – schade!

5. NICHT SCHNELL GENUG

Accliams *XGRA* ist immer noch nicht fertig geworden – ob's nächsten Monat endlich klappt?



GEWALTIGER ANDRANG Bei Show-Acts und Verteilung von Goodies war immer viel los.



UNVERMEIDLICH Keine Games-Messe kann ohne Lara-Croft-Model komplett sein.

Games Convention 2003

MESSE Ein Fest für Gamer, Software-Industrie und Fachpresse

Über 92.000 Besucher (ca. 15 % mehr als im Vorjahr), 207 Aussteller und 1.300 Journalisten aus 16 Ländern. Dies sind die beeindruckenden Eckdaten der



ATTRAKTION Die Tanzmatten bei Konami waren immer belegt.

zweiten Games Convention, die vom 21. bis 24. August wiederum in Leipzig stattfand. Mit anderen Worten: Die Messe war ein voller Erfolg. Dafür sorgten nicht zuletzt die fast ausnahmslos vertretenen Software-Hersteller mit überlauten Ständen, an denen es vor attraktiven Messe-Babes nur so wimmelte. Eine weitere Attraktion war die Verleihung des VUD-Spiele-Oscars G.A.I.A. (Games Award for Interactive Achievement), die mit vielen begeisterten Zuschauern im Rahmen einer *GIGA Games*-Sondersendung erfolgte. Der Preis für das beste PS2-Spiel (und PC-Spiel) des letzten Jahres ging dabei (fast erwartungsgemäß) an den Action-Knaller *GTA Vice City* (dt.). Aber auch sonst gab es für PC- und Konsolenzocker aller-

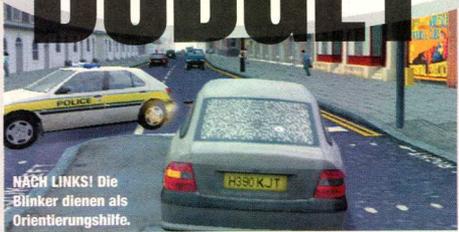
hand zu erleben. Während aber normale Spieler von der Auswahl an Spiele-Highlights sichtlich begeistert waren, gab es für die versammelte Fachpresse relativ wenig Neues zu sehen. In vielen Fällen wurden Versionen gezeigt, die es auch schon auf der E3 zu sehen gab. Natürlich waren wir auch vor Ort und haben für alle, die nicht nach Leipzig kommen konnten, einen ausführlichen Messebericht zusammengestellt, der auf unserer DVD zu finden ist. Neben Messe-Impressionen stellen wir Ihnen dort 20 PS2-Highlights vor, die noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Der Termin für die nächste Games Convention steht übrigens schon fest: Interessierte sollten sich besser vom 19. bis 22. August 2004 nichts vornehmen. (wf)

NEWTICKER

+++ PS3 ABWÄRTSKOMPATIBEL: Sony-Computer-Entertainment-Präsident Ken Kutaragi äußerte gegenüber der japanischen Zeitung *Asahi Shimbun*, dass die PlayStation 3 abwärtskompatibel sein und sowohl PSone- als auch PlayStation-2-Spiele abspielen können wird. Die Kompatibilität wird dabei durch Software-Emulation erzielt, genau wie derzeit bei PSone-Spielen, die auf der PS2 abgespielt werden.

Dadurch wird das PSone- und PS2-Spieleformat langlebiger – selbst wenn man ein zehn Jahre altes Spiel kauft, wird man es so auf der aktuellen PlayStation-Hardware spielen können! Zudem gab man bekannt, dass es sich bei der PlayStation 3 um keine reine Spielekonsole handeln werde. Vielmehr soll die Technologie in unterschiedlichen Heimelektronik-Geräten wie zum Beispiel Fernsehern integriert werden

BUDGET



NACH LINKS! Die Blinker dienen als Orientierungshilfe.

The Getaway

ACTION Sonys Gangster-Epos als Platinum-Fassung

The Getaway bietet durchaus spannende Verfolgungsjagden durch das authentisch nachgebildete London mit hübschen Lizenzfahrzeugen. Trotz der mitunter mäßigen Technik und der spielerischen Mängel macht es kurzzeitig Spaß – zum Platinum-Preis kein schlechtes Angebot. (mb)

| TEST THE GETAWAY | | | | | | | | | |
|---|------------|--------|--------------|-------|--------------|-----|-----|---|-----|
| Hersteller: | Sony | | | | | | | | |
| Genre: | Action | | | | | | | | |
| Spieler: | 1 | | | | | | | | |
| Preis: | Ca. € 30,- | | | | | | | | |
| Termin: | Erhältlich | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>GRAFIK</th> <th>SOUND</th> <th>MULTI</th> <th>ENZELSPIELER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>72%</td> <td>78%</td> <td>-</td> <td>69%</td> </tr> </tbody> </table> | | GRAFIK | SOUND | MULTI | ENZELSPIELER | 72% | 78% | - | 69% |
| GRAFIK | SOUND | MULTI | ENZELSPIELER | | | | | | |
| 72% | 78% | - | 69% | | | | | | |

INFO GEWINNSPIEL

DARK CHRONICLE

Richtig gute Rollenspiele werden immer seltener. Da freut es uns gleich noch mal so sehr, dass endlich *Dark Chronicle* erscheint. Sonys Rollenspielhammer sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch umfangreich und fesselnd – ein Muss für jeden RPG-Fan. Damit Sie sich mit *Dark Chronicle* die kommenden kalten Herbstwochenenden vertreiben können, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wie heißt die rothaarige Amazone, die Max zur Seite steht?

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „P21“ und dem Lösungswort (z. B. „P21 Brigitte“) 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

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, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Dark Chronicle,
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. Teilnahmechluss ist der 17. Oktober 2003.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 5x ein *Dark Chronicle*-Spiel.



Lösungsbuch zu Soul Calibur II

ZUBEHÖR Knacken Sie das Prügelspiel!

In unserem Test zu *Soul Calibur II* hieß es, das Spiel hat 20 Charaktere zu bieten, tatsächlich sind's 23! Namco spendiert Ihnen nämlich drei neue, versteckte Charaktere. Neben Assassin und Berserker, die in der japanischen Version zwar vorhanden, aber nicht spielbar waren, findet auch der aus dem Vorgänger bekannte Lizardman seinen Weg in die Kämpferriege. Wie Sie diese drei neuen Figuren freispielen sowie viele weitere hilfreiche Tipps finden Sie im offiziellen 246-seitigen Lösungsbuch von Piggyback. Für 14,99 Euro erhalten Sie detaillierte Beschreibungen aller Waffen, Special Moves und Kampftaktiken, einen ausführlichen Charakter-Guide und viele weitere Infos. (cs)



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: |
|------------|--|--------|
| News | 5x Dark Chronicle für PS2 | 7 |
| DVD-News | 5x DVD Monsters of Metal + T-Shirt | 105 |
| Abo Inside | 5x Inspire-Soundsystem von Creative Labs | 128 |

und als Teil eines Heim-Netzwerks operieren können. +++ **GTA-DOPPELPAK:** Rockstar Games gab bekannt, dass in Kürze *GTA III* und *Vice City* als Doppelpack erhältlich sein werden. Der Termin für die USA ist der 22. Oktober, weder ein Preis noch ein Deutschland-Termin wurden bisher genannt. Für Aufsehen sorgte die Meldung vor allem dadurch, dass kurz darauf eine Xbox-Version des Doppelpacks folgen wird, da die *GTA*-Serie bisher als PS2-exklusiv galt. +++ **NEUES NAMCO-SPIEL:** Namco hat ein neues Spiel namens *Plague of Darkness* angekündigt, das

im Sommer 2004 erscheinen soll. Entwickelt wird der Titel, der übrigens im Mittelalter spielen soll, vom französischen Team Widescreen Games. +++ **ZUKUNFT FÜR 3DO-TITEL:** Nach dem Aus für Software-Hersteller 3DO geht es nun für einige der geplanten Titel und bekannten Serien weiter: Namco schnappte sich das von Eutechnyx im Auftrag von 3DO entwickelte *SRS - Street Racing Syndicate*, während die Serien *Might & Magic* sowie *Heroes of Might & Magic* demnächst bei Ubi Soft fortgeführt werden sollen. +++

INFO AUS ALLER WELT

NEUE INFOS ZUR PSP

Endlich gab Sony neue Details zur kommenden Handheld-Konsole PSP bekannt. Die Anordnung der Tasten soll einem PS2-Controller ähneln: Rechteck, Dreieck, X und Kreis werden von einer Start- und einer Select-Taste auf der Vorderseite ergänzt, zudem gibt es je eine Schultertaste links und rechts. Die Steuerung wird via Analogstick erfolgen. Ein erster Prototyp des Gerätes soll auf der nächstjährigen E3 im Mai 2004 gezeigt werden, entsprechende Software erst auf der Tokyo Game Show im Herbst darauf. Die Markteinführung ist weiterhin weltweit für das vierte Quartal 2004 geplant. Der Hauptprozessor ist zehnmal schneller als der der PSone, das Gerät soll fast an die Leistungsfähigkeit einer PlayStation 2 heranreichen.

Durch Peripheriegeräte soll die tragbare Konsole zum Mobiltelefon oder auch einer Digitalkamera aufrüstbar sein. Zudem ist nun bekannt, dass das UMD-Format, auf dem PSP-Spiele vertrieben werden, auch für Musik nutzbar und beschreibbar ist. Die PSP selbst soll zwar keine Schreibfunktion bieten, aber entsprechende stationäre Decks für den Heimgebrauch sind natürlich vorstellbar.



KEN KUTARAGI mit einer UMD, dem PSP-Datenträger.



TIEF HINAB Solche weitaufhängigen Landschaften machten schon die Vorgänger reizvoll.



AUFGEWIRBELT Bei Schnee kommen die neuen Partikel-Effekte zum Einsatz.

WRC 3

RENNSPIEL Sony fordert Colin McRae 04 heraus.

„Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship“ prangt auf dem Cover des neuen Rallyspiels von Sony – man ist sich offensichtlich bewusst, dass man sich bis auf die offizielle WRC-Lizenz (übrigens erstmals mit der Türkei-Rallye) kaum von der Konkurrenz abhebt. Entsprechend halten sich auch die Änderungen gegenüber den Vorgängern in

Grenzen – neue Partikel-Effekte für zersplitternde Glasscheiben, funktionierende Anzeigen im Cockpit und direkter aufs Geschehen reagierende Beifahrer zum Beispiel. Natürlich verspricht Sony auch verbesserte Gegner-Intelligenz und ein überarbeitetes Fahrverhalten, wobei wir bei Letzterem ja schon froh wären, wenn's diesmal eine richtige Analog-Steuerung gäbe. Die ersten Bilder sehen schon mal ziemlich vielversprechend aus, wir rechnen in Kürze mit einer spielbaren Version. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: November

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

ACTION Ubis neuer Taktik-Shooter kommt noch dieses Jahr.

Wer sich bisher geärgert hat, dass das *Ghost Recon*-Missionspack *Island Thunder* für die Xbox und nicht für die PS2 erschien, der hat nun umso mehr Grund zur Freu-

de: Noch dieses Jahr veröffentlicht Ubi Soft eine PS2-exklusive Episode namens *Jungle Storm*, bei der der *Island Thunder*-Ableger zusätzlich komplett enthalten sein

wird! Zusätzlich zu den je acht Missionen der zwei Kampagnen wird es 15 spezielle Multiplayer-Levels geben – alle 31 werden übrigens auch online spielbar sein. Ubi Soft hat vollen Headset-Support (Voice Chat und das Befehligen von Einsatzteams per Sprachkommandos) angekündigt. Wann Sony wohl mit *SOCOM II* in Europa zurückschlägt? (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 27. November



NUN DOCH NOCH Die Island-Thunder-Kampagne ist im neuen Spiel komplett enthalten.



JUNGLE STORM Die Levels dieser exklusiven Kampagne gibt's nur beim neuen PS2-Teil der Serie.

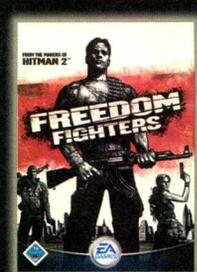
SIE NAHMEN DEINE FREIHEIT...

JETZT HOL SIE DIR ZURÜCK!

REKRUTIERE EINE ARMEE VON GUERILLA-KÄMPFERN UND FÜHRE SIE ZUM SIEG.

Es ist die dunkelste Stunde Manhattans. Die Bürger sehnen sich nach einem Helden, der die vom Krieg gebeutelte Stadt von den Besetzern befreit. Erkämpfe dir deinen Platz in der Resistance und rekrutiere eine Armee von Freedom Fighters.

- ★ Das revolutionäre „Recruit and Command“-System lässt dich bis zu zwölf Guerilla-Kämpfer führen
- ★ Besiege den Feind mit Guerilla-Taktiken
- ★ Erlebe intensive 3rd-Person Action auf den Straßen New Yorks
- ★ Bis zu vier Spieler über Split-Screen auf PS2, XBOX, GameCube



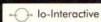
FROM THE MAKERS OF
HITMAN 2

PC CD-ROM

PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Co-Produktion und Vertrieb durch io-Interactive A/S und Electronic Arts Inc. Freedom Fighters ist eine Marke von io-Interactive A/S, Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. TM, ® und die Nintendo GameCube sind Handelsmarken von Nintendo. © 2003 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragte Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. PlayStation 2 und das PS 2-Logo sind eingetragte Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Challenge Everything!

www.eapartners

ONLINE NEWS

AKTUELLES IM NETZ



**Maik
Bütefür**
berichtet

Zaghafte Publisher

Manche Situationen kommen einem derzeit altbekannt vor. Die PlayStation 2 ist online, doch so richtig mitbekommen hat es anscheinend noch niemand. Bis auf *SOCOM* präsentieren sich die Spiele-Server erschreckend leer. Während die Spieler auf interessante Software warten, beobachten die Publisher skeptisch die Absatzzahlen der Netzwerk-adapter. Unter diesen Voraussetzungen kann man sich schnell zusammenreimen, wohin das führen könnte. Schlechte Verkaufszahlen schrecken die Publisher ab, zu wenig Spiele lassen die Endkunden müde abwinken. Es muss sich also schon jemand an die delikate Aufgabe wagen, einen Vorstoß zu leisten. Sonst geht's dem Online-Auftritt der PS2 schnell genauso wie der iLink-Buchse: Er wird wegrationalisiert. Nachrichten vom eventuell nur offline spielbaren *Resident Evil: Outbreak* geben da kaum Anlass zur Hoffnung. Den Verantwortlichen bei Microsoft geht es nicht besser: trotz hervorragender Infrastruktur und Technik läuft der Xbox-Live-Markt eher schleppend. Den Pessimismus außen vor gelassen, erwarten uns bis Ende des Jahres einige Knaller, die online ganz neue Spielspaßdimensionen erreichen könnten und hoffentlich für die nötige Kundschaft sorgen. Spätestens ein online spielbares *Gran Turismo 4* sollte alle Zweifler eines Besseren belehren.

SSX 3

SNOWBOARDING Der Berg ruft, wir rufen zurück.

Vier Online-Titel will Electronic Arts dieses Jahr noch an den Mann und die Frau bringen. *SSX* ist sicherlich einer der am heißesten erwarteten. Bekanntermaßen bietet man dem Spieler diesmal einen ganzen Berg zum Austoben als Pistensau an, der in drei Bereiche unterteilt ist. In einer frühen Vorabversion durften wir schon gemütlich durch den Tief-schnee pflügen. Grafisch hat sich eine ganze Menge getan und auch wenn das Spieltempo eher gemäßigt ist, die visuelle Seite des Spiels macht ordentlich was her. Die enorme Fernsicht wird durch keinerlei Pop-up getrübt und das Gefühl, einen riesigen Gletscher

runterzubeardan, kommt gut rüber. Dabei sorgen nette und fette Effekte für einen runden Eindruck. Lediglich bei Rennen gegen andere Snowboarder verfällt der Titel derzeit wieder in ein leichtes Ruckeln. Mal sehen, wie das am Ende im fertigen Spiel aussehen wird. Die Online-Funktionen waren leider noch nicht nutzbar und handfeste Informationen zu Spielmodi sind ebenfalls noch Mangelware. Offline macht der Titel derzeit aber schon richtig Spaß und dürfte Fans der Serie begeistern. (mb)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: 24. Oktober

NEWTICKER

+++ SONY ZUFRIEDEN Innerhalb von zwei Monaten konnte Sony ganze 15.000 Netzwerk-Adapter in den Handel verkaufen. In den nächsten Monaten will Sony selbst sieben weitere Online-Titel auf den Markt bringen und verspricht 30 Titel von anderen Herstellern. **+++ RESIDENT EVIL OFFLINE** Wie ein Sprecher Capcoms

kürzlich in einem Interview bekannt gab, ist es durchaus vorstellbar, dass die Online-Variante des Horror-Klassikers *Resident Evil Outbreak* in Europa unter Umständen ohne Online-Support ausgeliefert wird. Das würde dem Titel allerdings den eigentlichen Reiz nehmen. Als Grund nannte er technische Probleme und unterschiedliche



BLENDER Die Grafik hat gegenüber dem Vorgänger einige Fortschritte gemacht.



TRICKY Auch diesmal müssen reichlich Kunststücken vollführt werden.



TOLLE AUSSICHT Auch ohne die Tapete im Hintergrund ist die Fernsicht super.

My Street

DIVERSE Murmeln online

Wer hat davon in seiner Kindheit nicht geträumt? Draußen spielen, ohne draußen zu sein. Während die Eltern nur schwerlich davon zu überzeugen waren, dass Videospiele auch irgendwie gesund sind, haben wir das natürlich schon immer gewusst. Sony liefert bald den Schrecken aller Natur-Fans. In *My Street* macht der Spieler nämlich nichts anderes, als mit einem virtuell erschaffenen Kind durch saubere und gefahrlose Straßen zu rennen, um andere Kinder zu treffen. Der Clou ist, dass man dies sogar online tun kann. Entschließt man sich zu einem kleinen Schwätzchen mit einem Nachbarkind, kommt es schnell zum Wettstreit. Ob nun beim Magnet-Murmeln, Völkerball oder im Rennen mit ferngesteuerten Autos: es muss immer einen Gewinner geben. Offline gehen den Computer ist das schon eine unterhaltsame, wenn auch seichte Angelegenheit. Online könnte die Mini-Spiel-

Sammlung auch längerfristig für Spaß sorgen. Vorausgesetzt ist allerdings, dass man ein Herz für Kinder hat, denn Erwachsene lassen sich im Spiel nicht blicken und zählen wohl auch nicht zur Kernzielgruppe des Titels. (mb)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
Termin: 29. Oktober



COOLER KNUDEL Die jugendfreie Fassung von *Sex* nennt Sony schlicht *Kind-o-mat*.



STANDEGEMÄSS Vor dem Match wird auf kindgerechte Weise der Aufschlag ausgelost.

INFO STIMMEN AUS DEM ONLINE-FORUM

PLAYZONE OKAYSOFT 12 Jahre QUALITÄT

www.play-zone.de

PLAYZONE IM INTERNET!

Am liebsten kommen immer noch die Fragen der Autoren. Die meisten Anfragen betreffen jedoch nicht die Editorarbeiten, sondern die Inhalte und die Gestaltung der Cover- und Buchrückseiten. Leider sind die meisten Anfragen nicht beantwortbar, da nicht für alle Anfragen genügend Personal vorhanden ist. Bitte beachten Sie, dass wir nicht für alle Anfragen antworten können. Bitte beachten Sie, dass wir nicht für alle Anfragen antworten können. Bitte beachten Sie, dass wir nicht für alle Anfragen antworten können.

NEWS ONLINE

Im **PLAYZONE-Forum** (www.play-zone.de) finden Sie jeden Tag interessante Beiträge rund ums Thema **Online**. Hier können Sie auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren und sich zu **Online-Partien** verabreden:

Online auch mit ISDN?

Ich habe einen ISDN-Anschluss bei der Telekom und wollte nur mal wissen, ob ich mit ISDN auch online gehen kann? Alle Zeitschriften schreiben immer nur, man braucht DSL! Wäre nett, wenn ihr mir helfen könntet. *Deliverance*

Das, was die Zeitschriften schreiben, stimmt schon. Man braucht DSL, um online zocken zu können. *junkiexl*

Madden 2004 und NBA Live 2004 nicht online?

Ich habe gerade in einem Mag gelesen, dass *Madden NFL 2004* und *NBA Live 2004* in Deutschland wohl doch keine Online-Unterstützung haben werden. Wisst ihr was Genaueres? Wollte mir die Spiele eigentlich kaufen, weil ich es auch praktisch finde, aktuelle Kader und Spielwerte runterladen zu können, aber ohne Online-Unterstützung muss ich mir das noch überlegen. Was haltet ihr davon? Erst von EA groß angekündigt und dann müssen die Deutschen wieder in die Röhre gucken. *cheffes*

Laut einem ign.com-review hat *Madden* in der US-Version einen Online-Modus. Ich werd's mir also importieren. Wenn es so weitergeht auf der PS2 ist das Online-Gaming tot, bevor es richtig angefangen hat (zumindest in Europa)! Ich sag nur *Resident Evil Outbreak* ... *consolero82*

Wird's 'ne Buddylist geben?

Eine Frage: Wird es eine Freundesliste geben, wie bei Xbox Live? *Flo*

Das wird wohl aufs Spiel ankommen. Weil bei der Central Station wird's wohl keine geben (wozu auch ...?) und dann liegt das ja bei den Entwicklern. Soweit ich weiß, wird's bei *FF-XI* eine geben, von anderen Spielen weiß ich's jetzt aber auch nicht. *Cloud_Strife*

Also die Beta-Version von *Hardware Online Arenas* hat ne Buddy-List und es wäre ja unlogisch, wenn es die in der Vollversion nicht geben würde. *Mig*

SOCOM-Lenkung zu lahm!

Ich habe seit ca. zwei Tagen das Spiel *SOCOM* und ich finde das Fadenkreuz in der 3rd-Person-Perspektive zu lahm! Es geht viel zu schwerfällig! Was kann ich machen, damit das leichter bzw. schneller wird? *Flock16*

Schau mal ins Steuerungs-Optionsmenü. Dort kannst du drei verschiedene Charakteristika deines Fadenkreuzes einstellen. Ich hab's fast aufs Schnellste- und der Seal/Terror dreht sich schon ganz schön fix (für einen PS2-Shooter). *Cannabinemsi*

ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

| | | |
|------------------------------------|-----------|-----------|
| SOCOM U.S. Navy SEALs | Action | 11. Juni |
| Twisted Metal: Black Online | Action | 25. Juni |
| Midnight Club II | Rennspiel | 25. April |

Erscheint demnächst

| | | |
|------------------------------------|--------------|---------------|
| Hardware Online Arena | Action | 24. September |
| Amplitude | Musikspiel | 24. September |
| Fire Warrior | Action | 26. September |
| Everquest Online Adventures | Rollenspiel | 22. Oktober |
| SSX 3 | Snowboarding | 24. Oktober |
| Destruction Derby Arenas | Rennspiel | 29. Oktober |
| My Street | Genre-Mix | 29. Oktober |
| XIII | Ego-Shooter | 30. Oktober |
| FIFA Football 2004 | Fußball | 31. Oktober |
| Medal of Honor Rising Sun | Ego-Shooter | 21. November |
| Need For Speed Underground | Rennspiel | 28. November |
| Ghost Recon – Jungle Storm | Action | November |
| Gran Turismo 4 | Rennspiel | Dezember |
| Tribes Aerial Assault | Action | Nicht bekannt |

Netzwerktechnologien in Japan und Europa. +++ **EA ZAGHAFT** Nicht alle Titel des Software-Giganten werden in Europa online spielbar sein. Die bereits in der letzten Ausgabe genannten vier Titel *SSX 3*, *MoH Rising Sun*, *FIFA 2004* und *Need For Speed Underground* werden bis zum Ende des Jahres verfügbar sein. „Bei guter Performance könnten wir uns sogar vorstellen, im kommenden Jahr die komplette EA-Sports-Range PS2-onlinefähig anzubieten“, so Udo

Lewalter, PR-Manager bei Electronic Arts. Zum Ausgleich gibt es von EA derzeit keinerlei Absichten, für die Nutzung der Online-Infrastruktur Geld zu verlangen. +++ **NAD KOMMT PER POST** Wie Sony bestätigte, werden zukünftig neue Versionen der Network Access Disc veröffentlicht und neuen Netzwerk-adaptern beigelegt. Wer bereits einen besitzt und sich bei der Central Station registriert hat, bekommt neue Versionen frei Haus zugeschickt. +++



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

Hoffnung und Sorgen

Beim letzten PlayStation Meeting enthüllte Sony Computer Entertainment zum ersten Mal Details über die portable Spiele-Maschine PSP. Dennoch reagierten Spiele-Hersteller bei einer Umfrage eher reserviert. Obwohl 65,7 % sagten, sie wären von der Leistungsfähigkeit (besonders dem schnurlosen LAN) begeistert, meinten nur 20,8 %, dass es größere Anerkennung auf dem Markt finden wird.

Der Hauptgrund dafür ist der Preis, von dem über 50 % der Befragten ausgehen, dass er 20.000 bis 30.000 Yen (etwa 150,- bis 230,- €) betragen wird. Zu diesem Preis werden sich nur finanzkräftige Hardcore-Gamer und solche Erwachsenen, die Interesse an aktuellem Hightech-Zubehör haben, das Gerät leisten können. Um mit Nintendos Game Boy Advance konkurrieren zu können, muss Sony Computer Entertainment nicht nur einen großartigen Handheld entwickeln, sondern ihn auch zu einem für jedermann erschwinglichen Preis anbieten.

JAPAN PS2-CHARTS

1. World Soccer Winning Eleven 7
2. Summon Night 3
3. Powerful Pro Baseball 10
4. All-Star Pro Wrestling III
5. Mobile Suit Gundam Seed
6. Ys I & II Eternal Story
7. Shutokou Battle 01
8. Guilty Gear XX #Reload
9. RahKephon
10. K-1 World GP: The Beast Attack



MULTIPLAYER Spieler konnten zu viert im Netzwerk gegeneinander antreten.



CAMPING An sicheren Plätzen stellen Sie ein Basislager auf.

Monster Hunter

ROLLENSPIEL Monsterjagd mal ganz anders

Bei *Monster Hunter* gehen Sie, wie es der Titel vermuten lässt, auf Monsterjagd. Während Sie in den meisten Fantasy-Rollenspielen dadurch aber nur Erfahrungspunkte sammeln, wird das Hauptaugenmerk bei *Monster Hunter* darauf liegen, wie Sie die Monster aufspüren und am besten besiegen können. Dazu können Sie eine Heldengruppe aus bis zu vier Personen zusammenstellen, mit der Sie dann erst einmal ein Basislager in der Wildnis aufschlagen müssen. Um Monster besiegen zu können, gibt es verschiedene Taktiken und Strategien. So können Sie Fallen legen oder Monster in die Nähe von Sprengstoff locken.

Sie können aber auch geduldig darauf warten, bis ein Monster an einem Fluss seinen Durst stillen will, und es dann von hinten überraschen. Haben Sie ein Monster besiegt, erhalten Sie dafür Geld, das Sie dann in bessere Ausrüstung investieren. Mit der Zeit wird Ihr Charakter so immer stärker und Sie können immer gefährlichere Monster jagen. Bei *Monster Hunter* wird es keine feste Storyline oder einen finalen Endboss geben. Vielmehr kann sich der Spieler völlig frei in seiner Umwelt bewegen und agieren. Alle Monster im Spiel haben individuelle Charakteristika. So muss der Spieler Schritt für Schritt herausfinden, wo bestimmte Mons-



KAMPFKATZEN Manche Wesen sehen recht eigenartig aus.

ter leben, was sie essen, wann sie schlafen und wie sie agieren. Der Spieler wird sich also, wie echte Ranger auch, an seine Umwelt anpassen müssen. (wh/cs)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: Nicht bekannt

NEUSTICKER

+++ WILD-ARMS-DOPPELPACK Erst überarbeitet Sony den P-ONE-Erstellung der Serie unter dem Titel *Wild Arms Alter Code: F* für die PlayStation 2 (Japan-Termin: Winter) und dann kommt am 27. November bereits ein Nachfolger namens *Wild Arms Another Code: F*. Die Spielstände von *Alter Code: F* wird man in den spiele-

risch komplett neuen Nachfolger übernehmen können. **+++ RIDGE-RACER-TERMIN** Namcos *R: Racing Evolution* soll nun am 27. November in Japan erscheinen – ein Jahr nach dem ursprünglich angepeilten Termin. **+++ ERFOLG FÜR KONAMI** *World Soccer Winning Eleven 7*, der neueste Teil des japanischen



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



Heinrich
Lenhardt

berichtet.

Happy Online-Birthday

Ab einem gewissen Alter ist das mit der Freude über Geburtstage so eine Sache. Solange nur eine Kerze auf dem Kuchen steht und die Eltern mit dem Sprössling hochzufrieden sind, ist die Freude jedenfalls ungetrübt. Das erste Online-Jahr für nordamerikanische PS2-Spieler ist vorüber und Sony streute eifrig Erfolgswahlen unter Volk: 780.000 Mal hatte sich der Network-Adapter in diesem Zeitraum verkauft und damit die ursprünglichen Planzahlen weit übertrafen. Tendenz auf jeden Fall steigend: Hierzulande gibt es ein geniales Bundle, bei dem man eine PS2 inklusive Network-Adapter und dem Spiel *ATV Offroad Fury* für schlappe 199 Dollar bekommt. Über 50 onlinefähige PS2-Spiele sollen bis zum Jahresende in den USA erhältlich sein. Das Kronjuwel ist dabei die exklusive Unterstützung durch EA: *Medal of Honor*, *Madden*, *FIFA & Co.* sollten auch den hinterletzten Solo-Stoffel ins Netz locken. Microsoft mag die bessere Menü-Struktur für Internet-Spiele bieten, aber bei den weiteren Spieleaussichten hat vorerst die PS2 die Online-Nase vorne.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Madden NFL 2004
2. Enter The Matrix
3. Silent Hill 3
4. NBA Street Vol. 2
5. Midnight Club II
6. Tom Clancy's Splinter Cell
7. Finding Nemo
8. Lord of the Rings: The Two Towers
9. GTA III
10. Tomb Raider: Angel of Darkness



SANFT HINGELEGT Dank der herumliegenden Mülltüte ist dieser Spieler recht sanft gefallen.



UNGEWÖHNLICHES CHAOS Die vielen lizenzierten Sportler können auf jeder beliebigen Position spielen.



GAFFER Den Zuschauern scheint die actionreichere Football-Variante gut zu gefallen.

NEUSTICKER

+++ HALBHERZIGE FUSION? Die Abteilung VU Games wird von der bevorstehenden Vereinigung der Konzerne Vivendi Universal und General Electric nicht betroffen sein. **+++ UNSICHERHEIT** Wer wird *TimeSplitters 3* auf den Markt bringen? Entwickler Radical Entertainment stellt den dritten Teil der Ego-Shooter-

NFL Street

FOOTBALL ... jenseits aller Regeln.

Der Football-Sport wurde bisher immer arg realistisch, wenn nicht sogar zu trocken umgesetzt. Nach dem saßigen *NBA Street* zieht EA jetzt aber auch mit einer Arcade-Variante des Football-Sports nach. Auch hier sind lizenzierte NFL-Teams mit von der Partie. Allerdings dürfen Sie von den zwölf pro Team spielbaren Spitzensportlern nur sieben in Ihr Team wählen. Ohne Helme und Schulterpads wird dann auf Rasen und Asphalt getackelt, gepasst und natürlich getrickt, dass sich Simulations-Fetischisten angewidert abwenden. Alleine die Tatsache, dass jeder Spieler auf jeder Position spielen kann, wird echte Football-Fans abschrecken. Kicks, also Punts und Fieldgoals, gibt es keine. Dafür stellen Mülltonnen oder Parkbänke Hindernisse am Rande des Feldes dar. Für Arcade-Fans wird *NFL Street*, wie schon *NBA Street* zuvor, sicherlich ein echtes Highlight. Erscheinen soll das Spiel nächstes Jahr zum Superbowl. (cs)

Hersteller: EA Sports Big

Internet: www.easportsbig.com

Termin: Anfang 2004 (USA)



WEG DA Ohne Helm und Schulterpads – dafür noch rabiatier. *NFL Street* ist Arcade pur.

Reihe momentan verschiedenen Publishern vor. **+++ ONLINE-AUFTRITT** Unter www.legacyofkain.com können sich Fans auf der offiziellen Webseite zum kommenden Action-Knaller von Eidos jetzt mit Screenshots, Wallpapers und vielem mehr eindenken. **+++ KAUFRAUSCH** Take 2 verleiht sich für

Monster Rancher 4

ROLLENSPIEL Tecmo betreibt Genforschung mit Monstern.

Ohne die harte Konkurrenz von Pikachu und Co. hat es Tecmos *Monster Rancher*-Serie leicht, sich auf der PS2 zu etablieren. In Japan und den USA ist die Serie tatsächlich bereits ein Hit, in Deutschland blieb der Durchbruch bisher allerdings verwehrt. Vielleicht ist *Monster Rancher 4* (der inzwischen eigentlich neunte Teil der Serie) auch deshalb vorerst nur für den amerikanischen Markt geplant? Und das, obwohl ein Rollenspiel mit so vielen interessanten Features sicherlich auch in Deutschland eine Chance hätte. Die Monster können beliebig „gekreuzt“ werden, um völlig neue Ar-

ten zu kreieren. Diese können dann in Turnieren gegen andere Wesen antreten oder Sie auf Ihren Reisen begleiten. Man kann nun nämlich auch – anders als in den Vorgängern – beliebig herumreisen und Quests in aller Welt annehmen. Interessant ist dabei das „Wochen“-System. Unter der Woche, also von Montag bis Freitag, muss der Spieler sich auf die Aufzucht seiner Monster konzentrieren, während man am Wochenende spezielle Items bei Nebenquests ergattern kann. (cs)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmoinc.com

Termin: 10. Oktober (USA)



GEN-FORSCHUNG Im Monster-generator kreieren Sie sich neue Monster ...

... die Ihnen dann auf Reisen zur Seite stehen.

ZEITLOS
Ein Runde Moon Patrol macht immer Spaß!



KUGELBAHN
Marble Madness ist ebenso schwer wie genial.



Midway Arcade Treasures

DIVERSE Einzigartige Sammlung für alte Spielhallenhasen

Schon im November will Midway in Amerika eine mehr als 20 Spiele umfassende Sammlung uralter Spielhallenklassiker für GameCube, Xbox und PS2 veröffentlichen. Darunter befinden sich Perlen wie *Marble Madness*, *Gauntlet*, *Joust*, *Robotron 2084*, *Defender*, *Moon Patrol* und viele weitere Spiele von Atari, Midway und Williams. Mit der Umsetzung für alle drei Konsolen wurden die Emulationsexperten Digital Eclipse beauftragt, die vor ein paar Jahren schon ähn-

liche Projekte für den PC umgesetzt haben. Die Sammlung soll bei Erscheinen etwa US-\$ 20,- kosten, was angesichts der Fülle an erstklassigen – wenngleich alten – Spielen wirklich schon fast geschenkt ist. Ob deutsche Software-Nostalgiker auch in den Genuss dieser ganz besonderen Compilation kommen werden, ist noch nicht sicher. (wff)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: November (USA)

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

| | | |
|-------------------------------|-------------|---------------|
| .hack//OUTBREAK (Part 3) | Rollenspiel | 9. September |
| ESPN NHL Hockey | Sportspiel | 9. September |
| Hunter: The Reckoning Wayward | Action | 9. September |
| Lethal Skies II | Action | 9. September |
| XGRA | Rennspiel | 9. September |
| Corvette | Rennspiel | 10. September |
| The Simpsons: Hit & Run | Action | 16. September |

Erscheint demnächst

| | | |
|-----------------------------------|------------|---------------|
| NHL 2004 | Sportspiel | 22. September |
| NHL Hitz Pro | Sportspiel | 22. September |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | Action | 23. September |
| Dynasty Tactics 2 | Strategie | 23. September |
| Risk | Strategie | 26. August |
| Wallace & Gromit in Project Zoo | Action | 23. September |
| Robin Hood: Defender of the Crown | Strategie | 30. September |

über 20 Millionen Euro den amerikanischen Publisher TDK Mediaactive ein. Die europäische Niederlassung bleibt aber weiterhin eigenständig. **+++ HALF-LIFE 2 KOMMT?** Gerüchten zufolge arbeitet man bei Valve auch an einer PS2-Version des grafisch aufwendigen Ego-Shooters. Offiziell wurde dies aber noch nicht bestätigt. **+++ FILMREIF** *Blood Rayne*, das berühmte-berühmte Action-Adventure, das aus verschiedenen Grün-

den nie in Deutschland erschienen ist, wird die Vorlage für einen gleichnamigen Film liefern. **+++ SPEKULATIV** Vertreter führender Software-Firmen rechnen damit, dass Sony, Microsoft und Nintendo Ende 2005 die nächsten Generationen der Spielkonsolen auf den Markt bringen werden. **+++ RESERVIERUNG** Capcom hat sich die Webseite www.deadaim2.com gesichert. Was das wohl bedeuten mag? **+++**

UPDATE

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen**, bei denen die Materiallage größere Vorschau-Berichte derzeit nicht zulässt.



KLETTERRAXE Diese Wache erlebt gleich eine unschöne Überraschung.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

ACTION-ADVENTURE Neue Bilder von Hideo Kojimas neuem Abenteuer!

Konami hält auf *Metal Gear Solid 3* weiterhin den Deckel drauf und lässt nur wenig Informationen nach außen dringen. Immerhin konnte uns Konami Deutschland mittlerweile bestätigen, dass man derzeit auch bei uns mit einer Veröffentlichung im Jahr 2004 rechnet – bisher war

der offizielle Termin nur „nicht bekannt“. Im Rahmen der ECTS-Messe, die mittlerweile massiv an Bedeutung verloren hat, veröffentlichte man immerhin einige neue Screenshots, die wir Ihnen auf dieser Seite präsentieren. (mp)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: 2004



PERFEKT GETARNT Da wird den Gegnern grün vor Augen!



BEEINDRUCKEND Snake nutzt das aufwendig modellierte Schilf als Deckung.



ANGELEGT Die Waffen sollen authentischer 60er-Jahre-Technik entsprechen.

ANLEITUNG DVD-SPIEL



Dragon's Lair

DVD-SPIEL Retten Sie als Ritter Dirk die Prinzessin!

So geht's los! Legen Sie die PLAYZONE-DVD einfach mit der bedruckten Seite nach unten in die PlayStation 2. Sie können *Dragon's Lair* natürlich auch auf einem normalen DVD-Player spielen (Region Code 2). Die Steuerung erfolgt dann mit der Fernbedienung.

DIE STORY

Sie sind der tapfere Ritter Dirk the Daring und müssen die entführte Prinzessin Daphne aus den Klauen eines bösen Drachen retten. Kämpfen Sie sich durch das Schloss eines dunklen Magiers, der allen Eindringlingen zahlreiche Monster und Fallen in den Weg stellt!

DIE STEUERUNG

Benutzen Sie die Richtungstasten des Controllers oder Ihrer Fernbedienung, um Dirk zu steuern oder in den Menüs zu navigieren. Mit „Enter“ bzw. X können Sie die angewählte Option aktivieren.

SPIEL PAUSIEREN

Sie können das Spiel mit der „Pause“-Taste anhalten. Mit „Play“ wird das Spiel fortgesetzt. Beim PS2-Controller drücken Sie einfach die Start-Taste.



Play: Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, wird zuerst eine kurze Einleitung abgespielt, die Sie mit der „Enter“-Taste (bzw. der X-Taste des PS2-Controllers) überspringen können. Danach beginnt das Spiel vor dem Schloss.

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

Interviews: Hier finden Sie Interviews mit den Machern des Spielhallen-Originals.

Previews: Hier können Sie sich über weitere DVD-Spieletitel von Digital Leisure informieren.

SPIELLENDE

Durch Drücken der „Stop“-Taste wird das Spiel beendet und der DVD-Spieler ausgeschaltet. Durch Drücken der „Play“-Taste wird es dort fortgesetzt, wo es beendet wurde. Dazu muss die DVD nach Beendigung des Spiels im Laufwerk bleiben. Um ein Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Taste „Title“ (bzw. die Rechteck-Taste des PS2-Controllers).

INFO GAMEPLAY

So spielt sich das Abenteuer

Dragon's Lair ist ein spielbarer Film, bei dem Sie die Spielfigur nur indirekt steuern. In jeder Szene müssen Sie eine oder mehrere Eingaben im richtigen Moment machen.

Wenn in der rechten unteren Ecke des Bilds ein gelbes Rechteck erscheint (siehe Bild unten), müssen Sie eine Eingabe ausführen. Mögliche Eingaben sind oben, unten, links, rechts und „Enter“ (bzw. X auf dem PS2-Controller), um das Schwert zu schwingen. Probieren Sie's gleich aus: In der ersten Szene vor dem Schloss fällt Dirk durch ein Loch in der Zugbrücke und muss Dirk sein Schwert gegen ein Tentakelmonster einsetzen.

Weiche Taste die richtige ist, sollte aus der Szene erkennbar sein, manchmal werden Sie aber um etwas Herumprobieren nicht herumkommen. Daher ist es nützlich, dass die von Ihnen gedrückte Taste kurz eingeblendet wird – in unserem Beispiel-Screenshot das Schwert. Wenn Sie die richtige Taste gedrückt haben, erscheint die Eingabe in Gelb, bei falschen Tasten werden diese blau angezeigt – und dann war's das für Dirk.

Machen Sie sich aber keine Sorgen, wenn Dirk mal wieder gestorben ist – *Dragon's Lair* ist zuerst alles andere als einfach, aber Sie haben unendlich viele Versuche frei! Erschwert wird Ihnen der Einstieg dadurch, dass nach der ersten Szene ein Großteil des Spiels in zufälliger Reihenfolge abläuft, so dass Sie nach jedem Bildschirmad an einer anderen Stelle wieder auftauchen. Später können Sie eine Stelle aber mehrmals probieren.



Videos von Spielen sind Ihnen nicht genug? Kein Problem! Mit dieser Ausgabe spendieren wir Ihnen ein komplettes Spiel auf der Rückseite unserer DVD!





Programmierte Verführung

Ganz nach dem Motto „Sex sells“ lockt das Weib auch in Videospielen.

Sex sells. Das gilt für die Filmbranche ebenso wie in anderen Bereichen des Entertainments. Auch in Videospielen sorgt nackte Haut für hohe Verkaufszahlen. Ob Radfahrerinnen im Evakostüm, sexy Volleyballgirls oder spärlich bekleidete Beat-'em-Up-Heldinnen – eine Prise Erotik kommt bei der überwiegend männlichen Spielerschaft einfach gut an. Besonders beliebt sind virtuelle Versionen attraktiver Hollywood-Schauspielerinnen. Denn was ist schöner, als selbst kurvenreiche Stars und Sternchen über

den Bildschirm zu steuern? Jüngstes Objekt der Begierde dürfte das virtuelle Pendant von Jennifer Garner werden, bekannt als Sidney in der spannenden Krimi-Serie *Alias*, welche gerade versoftet wird. Die rassige Powerfrau stand uns Rede und Antwort. Wie sich die bisherige Babe-Konkurrenz aus Film und dazugehörigem Spiel im Vergleich schlägt, entnehmen Sie bitte unserem „Babe-Watch-Detail-Check“.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



INTERVIEW MIT JENNIFER GARNER

Jennifer Garners digitale Kurven

Bei einer Präsentation des Spiels *Alias* gab sich die schöne Jennifer Garner persönlich die Ehre. Wir haben versucht, uns zusammenzureißen und ein Interview mit der Powerfrau zu führen.

PLAYZONE: Können Sie uns etwas über die Motion-Capturing-Aufnahmen zu *Alias* erzählen?

Jennifer Garner: Um ehrlich zu sein, habe ich aus Zeitgründen gar keine Motion-Capturing-Aufnahmen machen können. Ich bin aber überrascht, wie sehr mir mein digitales Abbild ähnlich sieht. Acclaim hat ganze Arbeit geleistet – sogar die Kicks sehen aus, wie wenn ich sie in der Serie mache.

PZ: Aber Ihre Stimme haben Sie der Figur geliehen, nicht wahr?

JG: Ja. Es ist zwar etwas völlig anderes, als einen Spiel- oder Trickfilm nachzuvertonen, aber es hat riesig Spaß gemacht.

PZ: Und wie ist es nun, sich in einem Videospiel zu sehen?

JG: Das ist fantastisch, ein tolles Gefühl. Aber die Videospiel-Jennifer ist viel kurvieriger und athletischer als ich.

PZ: Gibt es sonst noch Unterschiede zwischen Ihnen und Ihrem Videospiel-Pendant?

JG: Da gibt es eine ganz großartige Sache: Wenn Sidney im Spiel müde oder verletzt ist, drückt man einfach auf einen Knopf und sie ist wieder fit wie ein Turnschuh. Ich wünschte, das könnte ich auch so einfach.

PZ: Spielen Sie selbst Videospiele?

JG: Leider weiß ich absolut gar nichts über Videospiele. Früher hatten wir einen Atari, da habe ich immer *Frogger* gespielt. Seitdem habe ich aber nie wieder ein Computerspiel angefasst. Jetzt aber *Alias* zu spielen, macht echt Spaß.

PZ: Hat Sie der Erfolg der Serie verändert?

JG: Ja, sehr sogar. Es ist fast wie ein Boot-Camp der Armee. Du hast keine Zeit, über irgendwas nachzudenken, dich zu freuen oder zu ärgern. Ich habe unzählige Termine, es geht immer weiter, hört überhaupt nicht auf und ist verdammt anstrengend – aber ich liebe es. Ich habe zwar momentan praktisch keine Freizeit, aber das alles gibt mir die

Zufriedenheit, die man bekommt, wenn man Tag für Tag hart an einer Sache arbeitet. Allein die ganzen Foto-Shootings. Hach ja, alles ist so anstrengend, macht aber Spaß.

PZ: Und die ganzen männlichen Fans?

JG: (lacht) Ja, aber ich habe auch etliche weibliche Fans. Viele Frauen kommen zu mir und sagen, dass sie mich toll finden, wie stark ich doch bin und so weiter. Manche lernen sogar Japanisch, weil ich es in der Serie spreche, echt verrückt. Oder manche fangen mit Kickboxen an. Das ist Wahnsinn, aber ich liebe das. Ich kriege viel Post von Frauen und freue mich, wenn ich ihnen Kraft geben kann.

PZ: Eine Frage zum Schluss: können wir Ihre Telefonnummer haben?

JG: (lacht) Nein, tut mir Leid, ich habe einen Freund.

PZ: Na ja, den Versuch war's wert. Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg mit *Alias*.

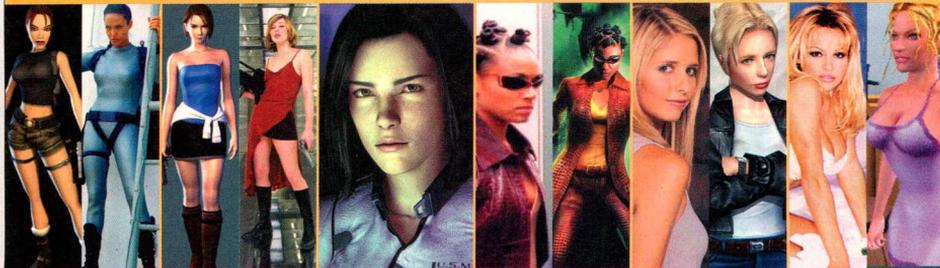


Wie gut den Spiele-Babes der Sprung von der einen Mattscheibe auf die andere gelungen ist.

Erfolgreichen Filmen folgen meist Lizenzspiele. Andersrum geht's genauso. Aber nicht immer sind die Ergebnisse solcher „Babe-Konvertierungen“ gelungen. Hier erfahren Sie, welche Damen der Schöpfung sowohl auf der Leinwand als auch in der Konsole eine gute Vorstellung abliefern.

Vom Spiel zum Film

Vom Film zum Spiel



LARA CROFT
TOMB RAIDER

INFO
Als das erste *Tomb Raider*-Spiel auf dem PC und diversen Konsolen erschien, stand die Männerwelt Kopf – und das, obwohl Lara damals noch arg eckig und kantig war. Inzwischen hat sich viel getan. Lara wurde von Teil zu Teil runder und vollbusiger. Inzwischen ist sie die Verkörperung der Videospiel-Sexbombe und somit Messlatte für kommende Heldinnen.

OPTIK
Lara ist und bleibt die „Referenz“. Nicht umsonst ist sie zur Sexbombe des Videospiel-Business aufgestiegen. Seit dem ersten Teil ist die hübsche Archäologin ganz schön gereift. Auf der Leinwand wird Lara von der extrem scharfen Angelina Jolie verkörpert – und die ist sogar noch viel leckerer anzusehen als die virtuelle Figur. Eine runde Sache!

GAMEPLAY
Auf der ersten Werbe-Anzeige für ein *Tomb Raider*-Spiel prangte der frische Spruch: „Du kannst mich in 2000 Positionen bewegen, versuch das mal mit deiner Freundin.“ Lara nimmt den Mund nicht zu voll. *Tomb Raider* spielte sich schon immer sehr gut und der neueste Titel ist ein solides Comeback. Viele Zocker bemängeln aber, dass die Spiele zu wenig Abwechslung bieten.

FAZIT
Schmolmlund, heiße Kurven, laszivier Blick. Lara ist geil!

JILL/ALICE
RESIDENT EVIL

INFO
Jeder B-Zombie-Movie braucht mindestens eine gut aussehende weibliche Hauptfigur. Für Spiele mit diesem Sujet gilt freilich das Gleiche und so bekam *Resident Evil* zwei und so bekam *Resident Evil* die süße Jill Valentine als Hauptfigur. In der Spieleleserie tritt sie immer wieder auf, in allen Spielen ist sie allerdings nicht vertreten.

OPTIK
Nicht einmal Bluspritzer können das süße Gesicht von Jill entstellen. Im Film zum Spiel durfte man das Antlitz der hübschen Zombie-Jägerin aber leider nicht bewundern. Auf der Leinwand übernahm Milla Jovovich als Alice die Rolle der gut aussehenden Protagonistin. Gut aussehen und Zombies in alle Einzelteile zerlegen beherrscht aber auch sie perfekt.

GAMEPLAY
Resident Evil hatte bereits mit dem ersten Spiel, das für die PSone erschien, Kultstatus erreicht. Jill war in fast allen Titeln vertreten, die Story aller Teile sind miteinander verwoben. Am Spielprinzip hat sich über die Jahre hinweg wenig geändert – Spaß macht's aber immer noch. Derzeit ist Jill's knackiger Po aber leider nur im *Resident Evil*-Remake auf dem GameCube zu bewundern.

FAZIT
Sex und Gewalt – was will man(n) mehr?

DR. AKI ROSS
FINAL FANTASY

INFO
Kein *Final Fantasy* ohne tragende weibliche Heldin. Ob Aeris, Rinoa oder Yuna – *Final Fantasy* bietet was fürs Männer-Auge. Der *Final Fantasy*-Film, der in einem Science-Fiction-Universum spielte, hatte mit den Spielen aber nicht viel gemein. Stattdessen konnte dieser mit einer eigenständigen Story und somit mit einer neuen weiblichen Hauptfigur aufwarten.

OPTIK
Dr. Aki Ross wurde nicht gespielt, sondern komplett am Computer erstellt. Das Ergebnis sah aber so gut aus, dass die virtuelle Figur Verträge mit großen Modestorellern und sogar eine Fotostrecke in der Männerzeitschrift *Maxim* bekam. Innerhalb kürzester Zeit gab es im Internet auch die ersten gefälschten Nacktbilder der digitalen Schönheit.

GAMEPLAY
Aki Ross gibt's leider nur auf der Leinwand, aber auch Spieler dürfen sich auf Nachschub aus dem *Final Fantasy*-Mädchenlager freuen. In *Final Fantasy X-2* haben gleich drei der sübesten FF-Mädels auf einmal einen Auftritt. Und wenn Yuna, Rikku und Paine dann doch zu kitschig sind, der kann noch immer auf die alten Teile der Serie zurückgreifen oder sich auf zukünftige Titel freuen.

FAZIT
Zwar nicht echt, macht aber einen guten Eindruck.

NIobe
MATRIX

INFO
Wenn sich Damen in hautenge Latex-Kostümen zwingen, hat das nicht zwingend was mit einem Fetisch zu tun. Carrie-Ann Moss machte es im ersten *Matrix*-Film vor, in der Fortsetzung zogen auch Monica Bellucci und Jada Pinkett Smith die sexy Lader-Kostüme an. Letztere war auch eine der spielbaren Hauptfiguren aus dem Lizenzspiel *Enter the Matrix*.

OPTIK
Jada Pinkett Smith ist schön, nur sticht Sie nicht aus der breiten Masse der Hollywood-Beautys hervor. Auch die virtuelle Version der schokoladenbraunen Schönen ist zu unauffällig, um es mit der Konkurrenz aufzunehmen. Besonders die stocksteifen Animationen waren eher unfreiwillig komisch, als dass sie den männlichen Zocker anmachten.

GAMEPLAY
Weder auf der Konsole noch auf der Leinwand richtig schlecht oder richtig gut. In *Matrix Reloaded* scheiden sich die Geister so wie sie an dem Spiel. Der richtige Bringer ist aber keiner der beiden. Im Film ist Jada nur kurz zu sehen, im Spiel schaut man bei den Animationen lieber weg. Um in der Oberliga mitzuspielen, muss sich Jada erst etablieren und das Spiel besser werden.

FAZIT
Zwar durchaus hübsch, aber nicht jedermanns Geschmack.

BUFFY SUMMERS
BUFFY

INFO
Ob *Buffy* jetzt Kult ist oder überdramatisierter Mist, sei mal dahingestellt. Denn dank der hübschen Sarah Michelle war die Serie Woche für Woche immer wieder ein echter Augenschmaus. Zu büd, dass die Serie vor kurzem ein Ende fand. Leider ist die schöne Vampire-Jägerin schon vergeben: Sie ist mit Schauspiel-Kollegen Freddy Prinze Jr. verheiratet.

OPTIK
Sarah ist eine ganz Süße. Die virtuelle Version steht dem echten Vorbild fast in nichts nach. Wenn Sie also Sarahs hübschen Hintern begutachten wollen, steht Ihnen die Wahl offen: ein paar Folgen *Buffy* gucken oder das „Slauer“ selbst in die Hand nehmen und ihr sagen, wo's langgeht. Kommt gar drauf an, ob Sie eher der aktive oder passive Typ sind ...

GAMEPLAY
Film und Serie passen sehr gut zusammen. Dank der coolen Moves sieht man Sarah Michelle Gellar gerne beim Verprügeln von Untoten zu. Eigentlich eine echte Überraschung, rechte man wegen des Trash-Faktors der Serie schon mit einer weiteren Lizenz-Durke. Aber weit gefehlt. Buffys Konsolenauftritt macht nicht nur Fans der Serie Spaß. Daumen hoch für Sarah Michelle Gellar.

FAZIT
Sarah ist hübsch, aber nicht jedermanns Geschmack.

VALLERY IRONS
VIP

INFO
Seit *Baywatch* ist Pamela Anderson eine DER Sexbom-ben schlechthin. Als sie sich erstmals für den *Playboy* auszog, erreichte das nicht nur die Gemüter der Männerwelt. Inzwischen hat sich die vollbusige Blondine zu einer festen Hollywood-Größe gemauert und hat mit *VIP – Die Bodyguards* eine eigene TV-Serie, die auch als Videospiel erschien.

OPTIK
Der wohl schlechteste Lizenztitel, den Sie derzeit spielen können. Gratsch wie spielerisch eine Frechheit. Nicht mal *Drei Engel für Charlie* konnte *VIP* auf der Konsole (oder im Fernsehen) Konkurrenz machen. Aber seien wir mal ehrlich, die gute Pam ist schon etwas in die Jahre gekommen. Ergötzen Sie sich lieber an den Vorzügen der Konkurrenz.

GAMEPLAY
Das wohl mieseste Lizenzspiel, das je entwickelt wurde. Alles, was Sie tun müssen, ist vorgegebene Eingaben und zusehen, wie Pam die Beine breit macht. Um den Bösewichtern einen Frött zu verpassen, versteht sich. Die Ladebildschirm, in denen sich die vollbusige Blonde leicht bekleidet zeigt, sind da noch das Beste am Spiel. Und selbst die werden öde.

FAZIT
Zu alt und künstlich. Pam hat ihre beste Zeit hinter sich.

GESAMTWERTUNG



GESAMTWERTUNG



GESAMTWERTUNG



GESAMTWERTUNG



GESAMTWERTUNG

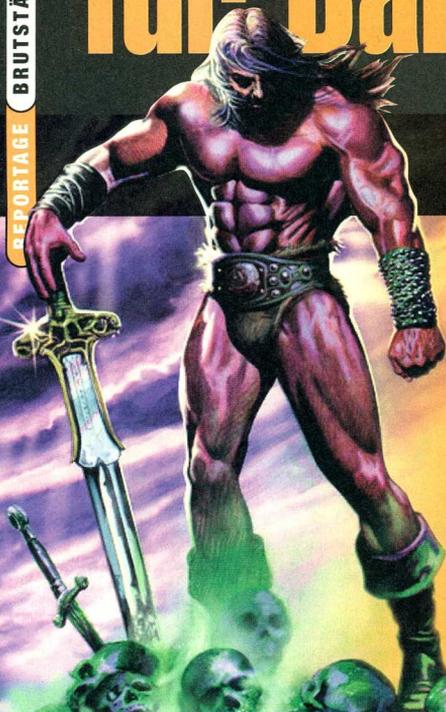


GESAMTWERTUNG



Brutstätte für Barbaren

Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende Conan Leben ein.



Bratislava, das hört sich für viele an wie eine slowakische Mahlzeit. Fast richtig – Bratislava ist jedoch die Hauptstadt der Slowakei. Und gerade hier, wo man es vielleicht am wenigsten vermutet, sitzen die Entwickler von Cauldron, die sich in Osteuropa bereits mit dem komplexen Strategiespiel *Spellcross*, dem Knobel-Spiel *Quadrax* und einigen anderen Titeln einen Namen gemacht haben. Nun arbeitet man mit dem für TDK entwickelten Fantasy-Actionspiel *Conan* fleißig auf den internationalen Durchbruch hin. Auf die Hilfe eines lizenzierten Arnold Schwarzenegger im Lendenschurz muss dabei aber leider verzichtet werden.

WO IST ARNOLD?

Der Conan-Charakter entstammt nämlich ursprünglich einer Fantasy-Buchreihe von Robert E. Howard. Um dem Spiel ein besonderes Flair zu verleihen, haben die Entwickler von Cauldron entschieden, sich an der Buchvorlage zu orientieren und nicht an einem der beiden erfolgreichen Filme. Die Story in Kurzform: Conan will sich an denen rächen, die sein Dorf niedergebrannt haben. Dabei enthüllt er das düstere Geheimnis eines alten Kultes. Klingt recht simpel, ist für eine rabiate Barbaren-Story aber ausreichend. Das Spielprinzip schlägt dabei natürlich in die Action-Kerbe. Conan wird seine Gegner mit insgesamt 30 Waf-

INTERVIEW MIT MICHAL SMRKAL, PR-MANAGER VON CAULDRON



„Unser Conan ist der, der von Fans geliebt wird.“

Um mehr über Cauldrons Action-Titeln zu der bekannten Roman- und Filmserie zu erhalten, unterhielten wir uns in Bratislava mit Michal Smrkal, dem PR-Manager von Cauldron.

PLAYZONE: Wie ist Conan denn in Bezug auf die Filme, Comics und Bücher einzuordnen?

Michal Smrkal: Wir wollen unseren Conan so gestalten, wie er in den Originalbüchern von Robert E. Howard ist. Die Geschichte und die Locations halten sich daher an die Bücher, wir versuchen aber auch die Atmosphäre der beiden Filme, die ja recht erfolgreich waren, in das Spiel einzubringen. Wir haben zum Beispiel zwei Lieder aus dem tollen Film-Soundtrack im Spiel benutzen können. Wir haben einfach nur versucht, das Spiel zu einem Mix aus den besten Elementen der Conan-Saga zu machen. Wir arbeiten übrigens auch sehr eng mit Conan Properties zusammen. Das kommt der Authentizität und dem Flair des Spiels natürlich sehr zugute.

PZ: Habt ihr Arnold Schwarzenegger in digitaler Form als Hauptfigur verwenden können?

MS: Das ist eine Frage, die sehr oft gestellt wird, und ich sage dann jedes Mal: „Nein, wir haben keinen Arnold, sondern nur Action, Action und Action.“ Wir wollen den Original-Conan, wie er in den Büchern ist – also der, der von den wahren Fans geliebt wird.

PZ: Somit habt ihr zwar eine zugkräftige Lizenz, aber nicht das berühmte Gesicht Arnolds, das das Spiel für den „Mainstream“ interessant machen könnte. Was macht Conan zu einem so besonderen Spiel, dass auch Otto Normalspieler daran Gefallen finden wird?

MS: Nun, es ist ein Action-Adventure für Leute, denen die Atmosphäre in einem Spiel wichtig ist, die bei

Kämpfen einen Adrenalin-Schub erleben wollen. Die Figur „Conan“ ist ein elementarer Baustein des Swords&Sorcery-Genres und jeder, der auf Fantasy steht, wird mit *Conan* in eine perfekt konstruierte Fantasy-Welt eintauchen können.

PZ: Adrenalin-Schub bei Kämpfen? Klingt so, als ob der Großteil des Spiels in die Action-Kerbe schlägt.
MS: Ja, im Vordergrund stehen ganz klar die Kämpfe. 70 bis 80 Prozent des Spiels sind Kämpfe, Kämpfe, Kämpfe – mit verschiedenen Waffen gegen verschiedene Gegner. Natürlich wird es auch Adventure-Elemente geben, das sind aber zum Großteil solche Dinge wie Fallen ausweichen oder Schlüssel finden. Dadurch verkommt *Conan* aber nicht zum stupiden Hack & Slash.



„Der Spieler soll einfach Spaß haben.“

Schade, dass Sie als Leser dieses Interview nicht live miterleben konnten. Martin gab Witze zum Besten und glänzte mit der Impression eines wütenden Schweins (die wir Ihnen in Textform leider nicht wiedergeben können) – und er erzählte uns natürlich etwas über seinen Job. In diesem Interview erhalten Sie einen kleinen Einblick in das Leben eines ganz normalen slowakischen Spieleentwicklers.

PLAYZONE: Was macht denn so ein Level-Designer? Martin Ondrejicka: Ich bin wohl so etwas wie ein Film-Regisseur, weil der Level-Designer entscheidet, was wo und wie passiert. Es ist schon sehr komplex. Ich bin für die Kamera und für Lichter zuständig, aber auch für Skripts. Ich entscheide, wann und wo eine Kreatur auf Conan losspringt und so weiter.

PZ: Versteckst du heimlich irgendwelche Easteregg's? MO: (lacht) Das würde ich wirklich so gerne tun, aber wir haben leider viel zu wenig Zeit für solche Spielereien. Außerdem ist das bei Conan eine recht schwierige

Sache – das Spiel ist ja dann doch eine ziemlich ernste Angelegenheit.

PZ: Worauf legt ihr großen Wert beim Level-Design? MO: Die Atmosphäre. Da spielt die Kamera eine große Rolle, damit Kämpfe und so weiter gut eingefangen werden. Der Spieler soll einfach Spaß an Conan haben, da ist die Kameraperspektive natürlich sehr wichtig. Es ist einfach schwieriger als bei First-Person-Spielen, wo immer das gezeigt wird, was die Figur tatsächlich sieht. Man muss sehr vorsichtig mit der Kameraführung umgehen und das nimmt viel Zeit in Anspruch.

PZ: Ist Conan dein erstes Spiel?

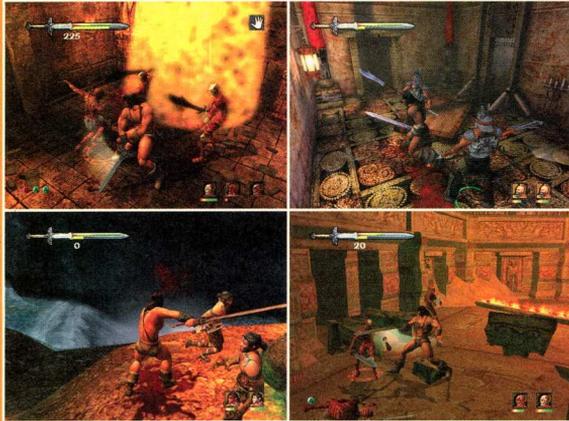
MO: Ja, Conan ist mein allererstes Spiel. Ich arbeite jetzt schon seit eininhalb Jahren daran. Davor habe ich Interieurs gemacht, also Innenarchitektur.

PZ: Und was gefällt dir jetzt besser?

MO: (zögert) hm, ich würde sagen, das hier, weil du nicht auf deine Mitarbeiter aufpassen musst. Klar arbeiten wir hier im Team, aber ich muss niemandem auf die Finger schauen, ob sie meine Entwürfe auch genau umsetzen und so weiter. Hier mache ich alles alleine und habe so immer alles im Überblick.

fen schikanieren können: Äxte, Schwerter, Keulen – all die Dinge, die ein typischer Barbar eben so mit sich trägt. Jede dieser Waffenarten hat verschiedene Eigenschaften sowie unterschiedliche Kombos. Die muss sich der Spieler aber mit gesammelten Erfahrungspunkten erst einmal kaufen. Besonders durch dieses Kampfsystem will man Conan von anderen Action-Spielen abheben. Weitere Besonderheiten des Titels: Die Hintergrundstory kommt von einem der Übersetzer der Originalbücher und die zahlreichen Levels werden nicht linear sein. So lädt Conan, dank verschiedener Lösungswege, zum mehrmaligen Durchspielen ein.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



1. KLASSISCH
Zombies und Mumien gehören zu jedem Fantasy-Action-Spiel dazu.

2. WACHEN! Die Wachen sind besser gerüstet als Conan.

3. BARBARISCH
Auch gegen andere Barbaren muss Conan antreten.

4. GRUFFTI Die Untoten haben Heimvorteil.

PZ: Können Sie uns auch verraten, wie diese verschiedenen Gegner aussehen werden?

MS: Nun, wir versuchen, nicht nur Standard-Gegner einzubauen, sondern auch sehr ... sagen wir mal ... „interessante“ Gegner. (grinst)

PZ: Und die Waffen?

MS: Conan wird 30 verschiedene Waffen benutzen können, die in drei Waffengattungen unterteilt sind: zweihändige Schwerter, zweihändige Äxte und Keulen. Zu jeder Waffengattung gehören auch 15 Kombos, die Conan ausführen kann.

PZ: Wie sehen denn die Kombos aus?

MS: Man hat zwei Grundattacken, die man beliebig kombinieren kann. Du kannst zum Beispiel Attacke 1 und dann Attacke 2 ausführen oder auch Attacke 1, Attacke 1 und dann erst Attacke 2. Je länger solche Ketten werden, desto stärker fällt dann auch die Attacke aus. Und für jede Combo gibt es eine Extra-Animation, wodurch jede zum Unikat wird – es gibt

keine zwei Kombos, die annähernd ähnlich aussehen. Die Kombos muss man übrigens erst kaufen. Das ist sozusagen das RPG-Element. Für jeden erlegten Gegner erhält der Spieler Erfahrungspunkte, die er später in neue Fähigkeiten und diese Kombos investieren kann.

PZ: Wie genau sieht das mit den Erfahrungspunkten aus? Habe ich am Ende des Spiels alle Fähigkeiten oder muss ich mich in eine Richtung spezialisieren?

MS: Das hängt vom Spieler ab. Das Spiel wird drei Schwierigkeitsgrade haben, aber nur im höchsten gibt es genügend Erfahrungspunkte, um alle Kombos zu kaufen und aufzuleveln. Wer das Spiel auf „Normal“ oder „Einfach“ spielt, wird nicht genügend Erfahrungspunkte für alles sammeln können. Jede Combo hat drei Upgrades – zum Schluss des Spiels könnte ich also praktisch alle Kombos in der untersten Stufe haben oder nur ein paar Kombos, die dafür sehr stark sind. Und dann sind diese Kombos natürlich noch mal von der Waffe abhängig, die der Spieler benutzt.

PZ: Kannst du uns zum Schluss noch ein wenig über die technische Seite des Spiels erzählen? Welche Grafik-Engine benutzt ihr usw.?

MS: Die Grafik-Engine wurde speziell für Conan entwickelt. Es ist eine Multiplattform-Engine, aber wir haben spezielle Programmierer-Teams, die sich um eine Plattform kümmern, um das Spiel zu optimieren. So können wir aus der Hardware jeder Konsole das Beste rausholen und liefern nicht einfach nur halberzogene Konvertierungen ab.

PZ: Wird es denn auch für jede Plattform spezielle Boni geben?

MS: Ja, es wird für jede Plattform ein paar Extras geben, allerdings sind die noch nicht zu 100 Prozent fertig gestellt. Aber es wird wohl so aussehen, dass auf dem PC und der Xbox das Online-Gaming unterstützt wird, während die PS2-Spieler ein paar Kombos extra spendiert bekommen werden. Aber ich möchte da vorerst nichts versprechen, was wir nicht halten können.



Best Xbox-Game der GC 2003



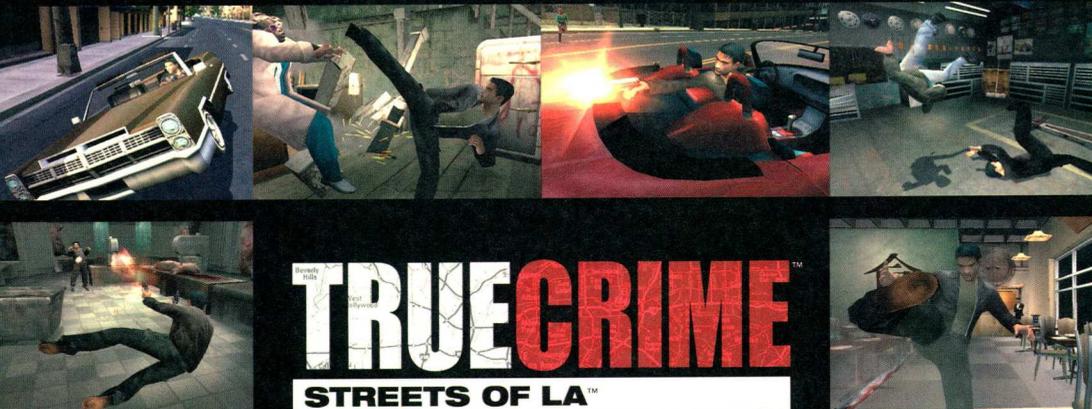
01 Most wanted OPM2 (11/03)



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

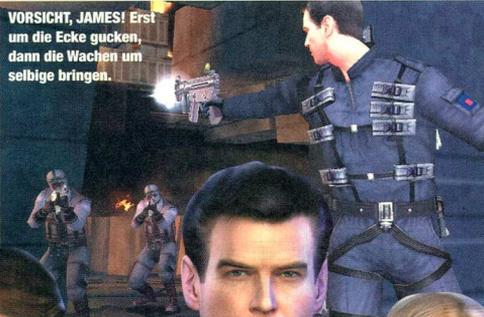
© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" 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 US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



Downtown

PASADENA

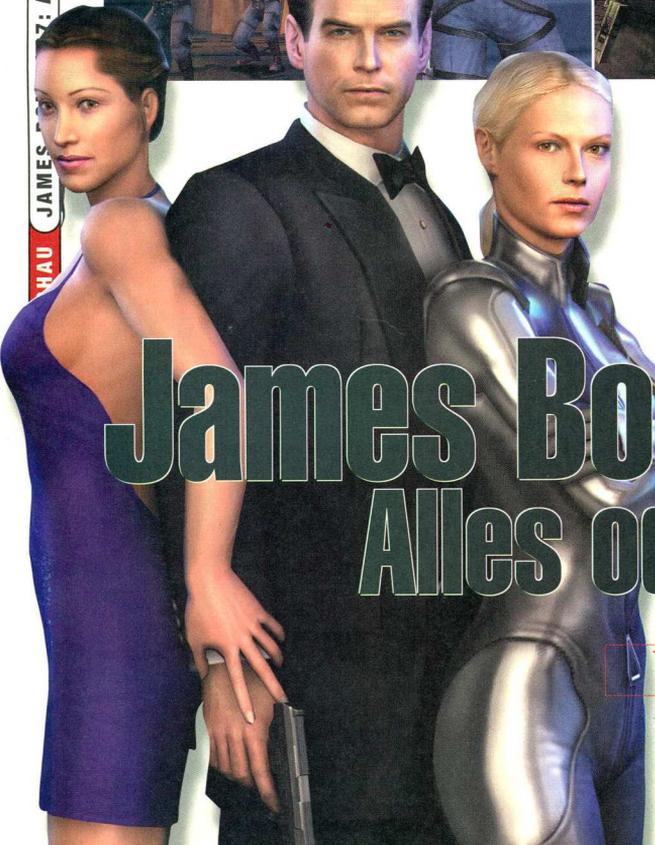
SOUNDTRACK ON
VIBE SQUAD RECORDS / UNIVERSAL (UMVD)
VIBE SQUAD



VORSICHT, JAMES! Erst um die Ecke gucken, dann die Wachen um selbige bringen.



HARTER AUFSCHLAG Mit einem Waffenkolben-Hieb knacken wir den Gegner aus.



Geheime Informationen und Bilder zu EAs neuem Agenten-Thriller.

James Bond 007: Alles oder Nichts

Vorbeigehende Mitarbeiter pfeifen vernügt das *James Bond*-Thema und an den Wänden hängen die Plakate der gesammelten *007*-Filme – hier sind wir goldfingerrichtig. Ziel unseres Ausflugs

zu Electronic Arts im kalifornischen Silicon Valley ist der M16-Trakt, wo der nächste Einsatz des Martini schlürfenden Doppelnull-Agenten vorbereitet wird. Nach dem eher mittelprächtigen *Nightfire* haben sich die Entwickler einiges vorgenommen. Bei *Alles oder Nichts* werden Steue-



BEWAFFNETER BIKER Den Highway machen wir mit dem Motorrad unsicher.



ZIEL VOR AUGEN Die neue Steuerung soll Schießereien spannender machen.



TÖDLICHES MUNDWERK Der Beißer demonstriert seinen Edelstahl-Zahnersatz.



SELBST GELIFTET Mit dem Ausziehschlüssel klettert Bond an Wänden rauf und runter.

rung und Grafikansicht umgekrempelt, prominente Schauspieler digital nachgebaut – und einer der besten Bösewichte aus der Filmgeschichte feiert ein verdientes Comeback.

FILMREIFER AUFWAND

„Was die Leute bei *Bond*-Spielen wirklich lieben, ist das cineastische Flair“, meint Lead Designer Jason Vandenberghe. Die brandneue Story von *Alles oder Nichts* entstand in Zusammenarbeit mit Drehbuchautor Bruce Feirstein (*GoldenEye*, *Der Morgen stirbt nie*, *Die Welt ist nicht genug*). Damit die zentralen Spielfiguren ihren Realwelt-Vorbildern möglichst ähneln, wurden Brosnan, Cleese & Co. von 3D-Scannern abgetastet. Die dadurch generierten Körper- und Gesichtsmodelle dienten als Ausgangsbasis für die Spielfiguren. Die Stars steuerten auch Dialoge bei; für die deutsche Version stehen Synchronsprecher vorm Mikrofon.

BÖSEWICHT AL DENTE

Die Geschichte dreht sich um den obligatorischen, größensinnigen Oberschurken (Willem Dafoe als Nikolai Diavolo), der einen Vollstrecker fürs

Große beschäftigt. In letzterer Rolle gibt's ein Wiedersehen mit dem „Beißer“, Kernern noch aus den Filmen *Der Spion der mich liebte* und *Moonraker* in bester Erinnerung. Der Riese mit dem Edelstahl-Zahnersatz taucht in verschiedenen Bosskämpfen auf und lässt sich nur durch List (vorübergehend) besiegen. Nicht fehlen dürfen auch ein paar *Bond*-Girls: Die „gute“ Serena St. Germaine wird von Shannon Elizabeth „gespielt“, in der Rolle der fiesen Katya Natanova ludet sich dagegen Supermodel Heidi Klum durch die Handlung. Die vier Story-Hauptschauplätze sind Ägypten, Südamerika, New Orleans und Moskau. Zu den Missionspaketen jeder Lokalität gehört mindestens ein Fahrzeug-Level. Zwischen durch geht's ins MI6-Hauptquartier von Briefing, außerdem stellt Q in seinem Labor die neuesten Gadgets vor. Vom „Von 0 auf 100“-Hochspannungsaufakt an (Bond seilt sich an einem explodierenden Wolkentracker ab und liefert sich dabei wilde Schusswechsel) steckt das Gameplay voller filmtypischer Action-Momente. In besonders intensiven Schlüssel-szenen wird vorübergehend auf

Zeitlupen-Tempo runtergeschaltet, zum Beispiel, wenn Sie mit einem Motorrad unter einem Tankklaster durchschlittern.

BOND WIRD HANDGREIFLICH

Die Ego-Perspektive der Vorgängerspiele ist passé. In *Alles oder Nichts* blicken Sie in Außenansicht auf 007, mit dem rechten Analogstick lässt sich die Betrachterkamera stufenlos drehen – mit schönen Grüßen vom Kollegen Sam Fisher. Die Third-Person-View erlaubt es, mehr Abwechslung ins Gameplay zu integrieren, wie Producer Trevor Jalowitz betont: „In den letzten *Bond*-Spielen hatten wir Geballer, Gefahren und Gadgets, aber Nahkampf ging uns ab. Und das ist im neuen Game eine der spaßigsten Sachen.“ Wir können den hohen Befriedigungs-Faktor der liebenswert animierten Handgreiflichkeiten bestätigen. Die Zwei-Knopf-Steuerung ist unkompliziert, sorgt aber für spektakuläre Resultate. Abhängig von Situation und Umgebung gelingen Manöver, bei denen einem schon vom Zusehern der Kiefer schmerzt: Da wird der Widersacher lustvoll an



HINTERHÄLTIG Der nichts Böses ahnende Wachposten tappt gleich in die Falle.

INFO MULTIPLAYER

Doppelnulldoppel

Die Co-Op-Kampagne setzt auf Teamwork.

Neue Wege geht das neue *007*-Abenteuer auch im Multiplayer-Bereich. Zwar mangelt es an Online-Support, dafür bietet *Alles oder Nichts* eine spezielle Co-Op-Kampagne. Zwei Spieler helfen sich hier per Spaltscreen nicht nur beim Feuerschutz, sondern arbeiten auch zur Lösung von Mini-Puzzles zusammen. Beispielsweise müssen zwei Schalter gleichzeitig gedrückt werden, um eine Tür zu öffnen. Gegeneinander können bis zu vier Spieler antreten, dann allerdings ohne Bildschirm-Teilung. Vielmehr tummeln sich alle Akteure relativ eng zusammen, die Betrachterkamera zoomt dabei bis zu einem Grad hinein.



NICHT ZU BREMSEN Zusammenarbeit ist ein typisches Element der Co-Op-Action.



HOCH DAS GINGE Eine Fülle an Action-Boonen macht den Nahkampf zur Augenweide. Sie können Gegner auch zu Boden werfen und entwaffnen.



die Wand geknallt oder darf mit seinem Schädel die solide Verarbeitung des Mobiliars austesten. Gelingt ein schneller Gegenangriff, wenn der Feind zu einem Heib ausholt, grabtscht Bond ihn am ausgestreckten Arm und wirbelt ihn zu Boden. Herumliegende Gegenstände lassen sich als Wurfgeschosse missbrauchen und dem Gegner entwundene Waffen aufsammeln.

VERDRÜCK DICH

Ohne das daraus ein zweites *Splinter Cell* wird, gibt sich das neue *007*-Spiel auch schlechtlaster. Per Schultertaste drückt sich Bond eng an Wände, um unauffällig um die Ecke zu gucken (und zu ballern). Gelingt das unbemerkte Anschleichen von hinten, lässt sich der überraschte Bösewicht mit einem einzigen Faustschlag niederstrecken – nachdem Bond ihm vorher spitzbüsch auf die Schulter getippt hat. Im Gegensatz zu *Nightfire* soll der Spieler mehr Freiheiten haben, wie er eine Mission angeht: mit viel Geduld, List und Umsicht oder lieber durch einen Frontalangriff gegen die feindliche Übermacht. Letztere Methode ist schwerer, zumal die Munition auf höheren Schwierigkeitsgraden dünn gesät ist.

WAHL DER WAFFEN

Bei aller Liebe zur erhöhten Stealth-Komponente fliegen auch in *Alles oder Nichts* mächtig viele Kugeln. Nur zwei Waffen oberhalb der Pistolenklasse können Sie jeweils mitschleppen – um zum Beispiel den Raketenwerfer einzusammeln, müssen Sie sich entweder von Schrotflinte oder Maschinenpistole trennen. Beim Einsatz der rund zehn Schusswaffen gibt es auch neue Steuerungsmanöver. Durch kurzes Antippen der Schultertaste wechselt man zwischen verschiedenen Zielen, durch Festhalten behalten Sie einen bestimmten Gegner stets im Visier. Mit dem rechten Analogstick betreibt man Ziel-Feintuning, beispielsweise für einen sofort tödlichen Kopftreffer, oder um die Waffe aus der Feindeshand zu schießen. Je nach Knarre macht sich unterschiedlich viel Rückstoß bemerkbar. Damit die Zielgenauigkeit nicht darunter leidet, wartet der clevere Agent nach jeder Salve einen Moment ab oder gleicht den Effekt durch die manuelle Zielkorrektur aus. Außerdem sinkt die Schussgenauigkeit etwas, wenn man im Laufen ballert.

GERISSENE GEGNER

Nicht nur die verfeinerte Ballerkontrolle soll mehr Span-

nung in die Gefechte bringen. Trevor Jalowitz betont während unseres Probespiels die Verbesserungen bei der künstlichen Intelligenz: „In *Nightfire* waren 90 Prozent der KI geskriptet, doch jetzt gibt es fast nur noch dynamisches Verhalten. Geht zum Beispiel einem Gegner die Munition aus, wird er sich eine andere am Boden liegende Waffe schnappen. Versteckt sich Bond hinter einer zerstörbaren Deckung wie einer Holzkiste, nehmen die Feinde diese unter Beschuss. Verlieren sie Bond aus den Augen, untersuchen sie die Position, an der sie ihn zuletzt gesehen hatten.“

NEUE

GADGET-SAMMLUNG

Ein Besuch in Qs Labor lohnt sich nicht nur wegen der Polygon-Ausgabe von John Cleese. Die meisten Gadgets aus *Nightfire* werden eingemottet. Stattdessen hat Bond flexiblere Hilfsmittel, die sich in mehr Situationen einsetzen lassen und den Spielablauf gravierend beeinflussen. Thermalsicht fördert den Durchblick im Dunkeln und ein Stealth-Anzug macht Ihre Spielfigur sogar unsichtbar. Dabei kann man sich aber nur sehr langsam bewegen; eine Anzeige

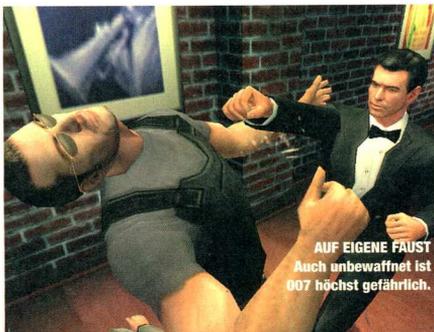
verrät, wie lange der Tarnkappen-Effekt noch vorhält. Ein verbesserter Greifhaken erlaubt es, Wände rauf und runter zu spazieren. Total niedlich ist die „Spinnen-Bombe“, ein fernsteuerbarer Mini-Roboter. Dieser Metallkrabber dient zum Auskundschaften von Räumen und detoniert per Knopfdruck.

DER 007. SINN

Ein Gadget im weitesten Sinne ist auch der „Bond-Sinn“: Eine Erfindung aus Qs Labor verstärkt vorübergehend die Wahrnehmungsfähigkeit. In der spielerischen Praxis bedeutet das eine Ego-Ansicht der Spielwelt in Schwarzweiß, bei der benutzbare Objekte farbig hervorgehoben sind. Dadurch untersuchen Sie einen Raum in Ruhe, um die beste Marschroute zu planen. Solange der Bond-Sinn genutzt wird, können Sie sich aber nur umsehen und keine anderen Aktionen oder Bewegungen ausführen.

LIZENZ ZUM FAHREN

Kein *Bond*-Film oder -Spiel ohne wilde, mit Extrawaffen gespickte Autoverfolgungsjagden. Die PS-Levels steuern Kollegen aus Electronic Arts' kanadischen Entwicklungsstudios bei, wo man – nicht zuletzt aufgrund der *Need for Speed*-



AUF EIGENE FAUST
Auch unbewaffnet ist 007 höchst gefährlich.



SCHWITZKASTEN Nach gelungemem Anschleichen verhält es sich gleich viel besser.

Reihe – höchste Kraftfahrzeug-Kompetenz hat. In *Alles oder Nichts* steuern Sie neben dem obligatorischen Aston Martin auch Porsches Cayenne-SUV. Um im dichten Verkehr über einen amerikanischen Highway zu flitzen, ist dagegen ein (selbstverständlich mit Raketten und Flammenwerfer ausgestattetes) Triumph-Motorrad empfehlenswert. Die Führerschein-Klasse 007 befähigt Bond auch zum Steuern von Panzern und Hubschraubern.

PARTNER-MODUS

Der Spielumfang soll ein wenig (aber nicht enorm) größer sein als beim übersichtlichen *Nightfire*. Die Designer setzen auf den Wiederspielwert von *Alles oder Nichts*. Zum einen gibt es eine spezielle Co-Op-Kampagne für zwei Spieler gleichzeitig. Und um die besten Medaillen für die einzelnen Story-Missionen zu gewinnen und alle Goodies freizuschalten, müssen Sie durch Glanzleistungen in verschiedenen Kategorien bestimmte Punktesummen erzielen. Man lebt nur zweimal, aber spielt mehr als einmal ...

HEINRICH LENHARDT

| VORSCHAU JAMES BOND 007 | |
|--|-------------------|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Redwood Shores |
| Genre: | Action |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Dolby Prologic II |
| Umfang: | 20+ Levels |
| Internet: www.electronicarts.com | |
| Spieler | Termin |
| 1 - 4 | November |
| EINSCHÄTZUNG | |
| SEHR GUT | |
| „Das vielseitigste 007-Spiel verspricht leinwandreife Präsentation inklusive Bond, Babes und Beißer“ | |

INFO INTERVIEW MIT JASON VENDANBERGHE

„Bei Heidi Klum gibt es nicht viel zu verbessern.“



Pssst... Top Secret! Bond-Lead-Designer Jason Vandenberghe versorgte uns mit Hintergründinfos zum nächsten 007-Agententhiller.

PLAYZONE: Hat euch Bonds Agentenkollege Sam Fisher zur Umstellung von Ego- auf Außen-Ansicht der Spielfigur inspiriert?
Jason Vandenberghe: Wir planten die Einführung der Third-Person-Ansicht schon, als wir noch an Agent im Kreuzfeuer arbeiten. Wir haben den größten Geheimagenten der Welt als unseren Charakter und ihn dann im Spiel nicht zu sehen, ist schon eine Schande – er ist der perfekte Kandidat für ein Third-Person-Spiel. Wir trafen die Entscheidung, auf diese Außenansicht zu gehen, also schon lange, bevor Splinter Cell rauskam.

PLAYZONE: Was bringt dieser Umstieg spielerisch?
Jason Vandenberghe: Wir haben jetzt die großartige Gelegenheit, Nahkampf zu integrieren, was früher unmöglich war – bei Ego-Ansicht funktioniert es einfach nicht. Bond kann kriechen, in Deckung gehen, daraus um die Ecke schießen und generell die Umgebung besser zu seinem Vorteil nutzen. Das sind alles Dinge, die wir jetzt bei Außenansicht besser machen können.

PLAYZONE: Es gab viele brillante Bösewichte in der Bond-Filmgeschichte. Warum habt ihr ausgerechnet Richard Kiels „Beißer“ für ein Comeback auserkoren?
Jason Vandenberghe: Er ist fantastisch, ein enormer Charakter. Der Beißer funktioniert sehr gut in einem Spiel, denn er ist zum Boss-Gegner geboren. Dafür ist er perfekt: unzerstörbar und unglaublich stark.

PLAYZONE: Ihr verwendet schauspielernde Prominenz als Vorklappen für die Spielfiguren – warum auch Bond-unbeleckte Zeitgenossen wie Heidi Klum?
Jason Vandenberghe: Bond-Girls sind einfach glamouröse, wunderschöne, überirdische Geschöpfe. Um diese Charaktere zum Leben zu erwecken, war es für uns der beste Weg, Darstellerinnen aus der Realwelt zu finden und sie ins Spiel zu integrieren. Für alle Mitwirkenden entsteht so auch das Gefühl, dass wirklich ein Bond-Erlebnis entsteht: Pierce Brosnan spricht seinen Dialog nicht nur zu einem Charakter, den wir erfunden haben, sondern zu einem anderen Schauspieler, der darauf antwortet.

PLAYZONE: Habt ihr nach dem Ganzkörper-Scan der Darsteller die Modelle 1:1 übernommen – oder haben die Grafiker etwas optimiert ...
Jason Vandenberghe: (lacht) Ich glaube nicht, dass es da bei Heidi Klum viel zu verbessern gibt. Beim Prozess der Umwandlung eines 3D-Modells ins Spiel müssen wir auf technische Dinge wie die Anzahl der Polygone achten. Aber sie ist schon ziemlich perfekt, so wie sie ist.

PLAYZONE: Wie sah die Zusammenarbeit eures Spielteams mit Bond-Drehbuchautor Bruce Feirstein aus?
Jason Vandenberghe: Jede Spieldesign-Kreation ist eine Zusammenarbeit zwischen vielen Leuten. Es gab um die acht Leute, die im Anfangsstadium die Story entwickelten und zu denen gehörte auch Bruce. Wir waren wochenlang am brainstormen und warfen mit Ideen um uns. Als wir einen Rahmen ausgearbeitet hatten, half Bruce uns dabei, alles in eine zusammenhängende Geschichte zu bündeln. Er erfüllte die Story durch seine großartigen Dialoge mit Leben und macht die Charaktere glaubwürdig, denn er hat so viel Erfahrung mit den Figuren aus den Bond-Filmen.

AIR FLO
Hand Cooling Technology

Weltneuheit

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

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



für Playstation



für Game Cube



für Xbox



Erhältlich im gut sortierten Fachhandel.
www.airflo.de

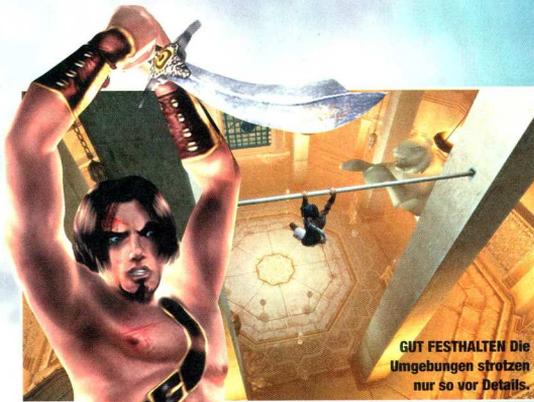


Kein Problem!

www.robbyrobshop.de



AUSGEFLOGEN Wenn Bond einen Heli steuert, geht einiges zu Bruch.



GUT FESTHALTEN Die Umgebungen strotzen nur so vor Details.



UMZINGELT Auch ganze Gruppen von Gegnern sind für den agilen Prinzen kein Problem.

Prince of Persia The Sands of Time

Die Rückkehr der Legende steht kurz bevor – ein Fest für die Sinne!

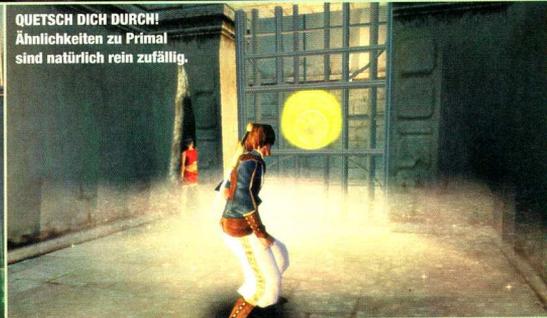
Nachdem Ubi Soft bereits auf der E3 für staunende Gesichter sorgte und uns die Demo völlig in ihren Bann zog, waren wir gespannt, ob uns das fast fertige Spiel immer noch so begeistern könnte. Ohne viel drum herum zu reden: Ja! *Prince of Persia – The Sands of Time* sieht unverschämte gut aus und spielt sich grandios. Mittlerweile sind auch end-

lich Details zum Spielablauf und der Story bekannt. Letztere beginnt in Indien, wo der Prinz als Teil der Armee seines Vaters einen Palast stürmt. Neben allerlei Kostbarkeiten finden die Angreifer dort auch eine riesige Sanduhr. Im heimischen Palast in Persien sorgt diese für eine mittelschwere Katastrophe. Alle Bewohner verwandeln sich in grässliche Gestalten und nur der Prinz bleibt davon verschont. Die Gründe dafür blieben bisher leider im Unklaren. Fortan

FEUER FREI Der dicke Brummer zeigt sich von Farahs Pfeilen ziemlich unbeeindruckt.



QUETSCH DICH DURCH! Ähnlichkeiten zu *Primal* sind natürlich rein zufällig.



„Wir wollten erst einmal ein gutes Spiel machen.“

In der lauschigen Cafeteria des Studios stellte sich der sympathische Produzent unseren Fragen.

PLAYZONE: Zunächst einmal möchte ich kurz anmerken, dass ich die E3-Demo ungefähr 20 Mal gespielt habe und nicht mehr damit aufhören konnte.
Yannis Mallat: Cool, danke.

PLAYZONE: *Prince of Persia* verwendet ja die identische Technik wie *Beyond Good & Evil*, die Jade-Engine. Habt ihr schon mal darüber nachgedacht, diese Technik zu lizenzieren?

Yannis Mallat: Interessante Frage. Nun, warum nicht? Die Jade-Engine ist ein sehr gutes Werkzeug und unterstützt unsere Kreativität. Innerhalb des Editors läuft alles in Echtzeit ab. So kann der Leveldesigner beispielsweise alle möglichen Bestandteile in einen Level einbauen, dann muss er nur noch einen Knopf drücken und schon kann er alles spielen und ausprobieren. Bei einem Spiel wie *Prince of Persia* spielt das Leveldesign eine große Rolle. Da will man natürlich sichergehen, dass alle Abstände und Maße korrekt sind. Und genau das ermöglicht uns die Engine. Ich denke, die PS2 erreicht langsam das Ende ihres Wertegangs. Die Entwickler haben mittlerweile eine klare Vorstellung davon, wie die Maschine funktioniert, was ihnen erlaubt, die Grenzen der Hardware auszuloten. Die PS2 ist eine fantastische Plattform, aber manchmal ist es schwierig, damit zu arbeiten.

PLAYZONE: Wird es noch weitere Waffen im Spiel geben, außer dem Schwert? Das erscheint mir auf den ersten Blick etwas wenig.

Yannis Mallat: Es wird so sein, dass es im Spiel andere Waffen im Sinne von anderen Schwertern geben wird. Wir wollten uns zunächst einmal auf ein gut funktionierendes Schwertkampfsystem konzentrieren. Ich verstehe deinen Punkt. Natürlich könnte es mehr Spaß machen, unterschiedliche Waffen zu besitzen, aber sieh es mal so: Wenn die Entwickler zu viele Dinge bearbeiten müssen, führt das unweigerlich zu Durchschnitt hier und Durchschnitt da. Deswegen setzen wir alles daran, EIN System zu entwickeln, das gut funktioniert

und Spaß macht. Der Prinz wird unterschiedliche Schwerter besitzen, die er im Laufe des Spiels entdeckt. Und das letzte davon ... oh, mein Gott! (lacht)

PLAYZONE: Du hast *Mark of Kri* als ein Vorbild für das Kampfsystem genannt. Ein klasse Spiel, nur war es dort so, dass bereits vorhandene Waffen durch neu dazukommende ziemlich nutzlos wurden.

Yannis Mallat: Nun, das ist etwas, das ich nicht als gutes Gamedesign bezeichnen würde. Man möchte dem Spieler schließlich das Gefühl geben, der fast schon unbesiegbare Superheld zu sein. Nicht durch den Spielcharakter, sondern durch sich selbst. Wir bringen dem Spieler genau bei, wie er das Schwert benutzen kann, und versetzen ihn dann in Situationen, in denen er das Gelernte einsetzen muss. Wir haben uns sehr viel Mühe mit dem Balancing des Spiels gegeben und darauf geachtet, dass die Lernkurve nicht zu steil ansteigt. Dadurch gibt es Situationen, in denen der Spieler sich sagt: „Okay, ich weiß, dass ich diesen Typen besiegen kann, wenn ich das, das und das tue.“ Und am Ende besiegt er ihn dann auch. Es macht einfach Spaß.

PLAYZONE: Es gibt ja nur einen Angriffsbutton für das Schwert. Wird das nicht ein wenig langweilig, wenn man immer nur den gleichen bestimmten Move macht?

Yannis Mallat: Du kennst die ganzen spannenden Angriffe nur noch nicht (lacht). Hast du alle Konterattacken ausprobiert?

PLAYZONE: Es gibt Konterattacken? **Yannis Mallat:** Siehst du? Das gehört zu den Elementen des Spiels, die für die Hardcore-Gamer vorgesehen sind. Hast du mal *Onimusha* gespielt?

PLAYZONE: Ja, aber mir gefällt der Stil nicht so besonders.

Yannis Mallat: Macht ja nichts. Es gibt jedenfalls etwas an *Onimusha*, das sehr gut ist. Die Steuerung an sich hat mir nicht so gut gefallen. Die indirekte Steuerung ist so veraltet.



YANNIS MALLAT & MAIK BÜTEFÜR

PLAYZONE: Du meinst diese Steuerung wie bei *Resident Evil*?

Yannis Mallat: Ja, genau. Ich mag diese Art der Steuerung überhaupt nicht. Dafür ist das Kampfsystem in *Onimusha* umso besser. Es hat tolle Konterattacken, wo der Spieler in der Blockposition ausharrt und eine ganz bestimmte Animation abwartet, um dann zuzuschlagen.

PLAYZONE: Das gab's ja so ähnlich auch wieder in *Mark of Kri*.

Yannis Mallat: Stimmt. Für *Prince of Persia* bedeutet das: Wir haben Konterattacken, einen Konterrückzug, einen Konterblock und noch vieles mehr. Wenn du die alle mal ausprobierst und geschafft hast, komm nochmal zu mir und wir reden über das Kampfsystem (lacht).

PLAYZONE: Okay, kommen wir zu den Sands of Time. Wie läuft das im fertigen Spiel ab? Bei der E3-Demo war es ja möglich andauernd die Zeit zurückzuspulen.

Yannis Mallat: Na ja, die E3 ist in erster Linie dazu da, den Leuten das Spiel zu zeigen. Wir haben da also die Regeln etwas verändert. Im fertigen Spiel wird der Spieler nicht ohne die Sands of Time die Zeit zurückspulen oder Slowmotion-Moves machen können. Wie man die Sands of Time bekommt? Ganz einfach: Mit dem Dolch entzieht man besiegt den Gegnern den Sand. Aber es gibt auch bestimmte Punkte, an denen man den Sand wieder aufladen kann. Spult man zurück, ist man auf zehn Sekunden begrenzt, was bei unseren Tests eigentlich immer mehr als genug war.

PLAYZONE: In letzter Zeit gab es viele Spiele, die mit teuren Lizenzen ausgestattet waren, spielerisch aber eher dünn blieben. Ich finde es erfreulich, aber warum betreibt ihr einen so großen Aufwand mit *Prince of Persia*, wenn es doch offenbar so viel leichter ist, mit billigen Lizenzspielen Geld zu verdienen?

Yannis Mallat: Hm, im Fall von *Prince of Persia* ist uns natürlich klar, dass wir keinen Erfolg damit garantieren können, *Prince of Persia* ist

nicht die *Matrix*. Dennoch wollen wir diese Marke im Prinzip wieder zu ihrer alten Größe führen. Die ersten beiden Teile waren sehr erfolgreich und die Lizenz verdient eine Wiederauferstehung. Als wir mit den Arbeiten am Spiel angingen, haben wir die Lizenz aber komplett außen vor gelassen und wollten erst einmal ein gutes Spiel machen.

PLAYZONE: Hier laufen so viele Leute rum. Die arbeiten ja sicher nicht alle an *Prince of Persia*, oder?

Yannis Mallat: Wir sind jetzt in der Produktionsphase des Debuggings und dementsprechend hat die Teamgröße nicht mehr ihren Höhepunkt. Derzeit arbeiten 55 Leute an der PS2-Version. Nimmt man unsere Tester und die Grafiker für die High-Res-Zwischensequenzen dazu, kommt man auf 100 Leute.

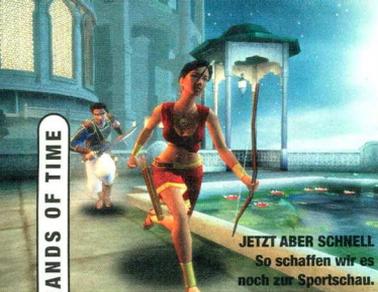
PLAYZONE: Wie steht's um die Langzeitmotivation? Wird es Gründe geben, *Prince of Persia* mehrmals durchzuspielen?

Yannis Mallat: Hast du *GTA III* oder *Vice City* gespielt?

PLAYZONE: Na klar! *GTA III* habe ich sogar zweimal durchgespielt.

Yannis Mallat: Die meisten Spieler haben zunächst die Story durchgespielt. Danach beschäftigt man sich noch lange Zeit mit Nebenmissionen und Dingen, die für das eigentliche Spiel nicht wichtig sind. Natürlich haben wir nicht solche Missionen, aber wir haben dafür gesorgt, dass Hardcore-Gamer noch einmal ins Spiel gehen werden, um versteckte Boni zu finden. In jedem Spieler steckt dieses Verlangen, einfach alles zu sammeln und zu entdecken, was es zu entdecken gibt. Wer also genau hinschaut und gewissenhaft sucht, der wird einige Dinge entdecken. Unter anderem sogar DAS Ding, das alles gestartet hat. Mehr darf ich dazu leider zurzeit nicht sagen (lacht). Es wird eine ziemlich große Überraschung werden.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview und viel Glück für das Spiel!



JETZT ABER SCHNELL
So schaffen wir es
noch zur Sportschau.



SPIDER-MAN
Der Prinz kann
an der Wand
entlanglaufen.



LIEBESNEST Noch ein paar
rote Rosen und ordentlich
Champagner, dann wird
jede Frau schwach ...

INFO UBI SOFT MONTREAL

Das Team

Was sind das eigentlich für Leute, die eines der schönsten Spiele für die PS2 entwickeln? Unsere Beweisfotos liefern Ihnen einen Eindruck.



KÄPTN BLAUBART So sehen kreative Designer bei der anspruchsvollen Arbeit aus.



TOOL Der Editor ermöglicht das sofortige Ausprobieren des frisch erstellten Levels.



PLAUDERTASCHE Designerlegende Jordan Mechner ist mit dem Ergebnis zufrieden.



BUNTER HAUFEN Das Entwicklerteam genießt die kanadische Sommersonne.

muss sich der junge Thronfolger demnach mit Schwert und Geschick durch die Umgebungen aus Tausendundeiner Nacht kämpfen.

GRAFIK ZUM VERLIEBEN

Wer die vergangenen Ausgaben aufmerksam gelesen hat, der erinnert sich vermutlich noch an die schwärmerischen Aussagen zur Optik des Spiels. Es mag ungläubig klingen, aber mittlerweile sieht der Titel sogar noch besser aus. Zum einen wurden die heftigen Slowdowns weitestgehend entfernt, zum anderen konnten wir nun auch einen Blick auf spätere Levels werfen, die schlicht noch schöner aussahen. Zwar ist die Bildrate immer noch weit von der Perfektion entfernt, dennoch lässt sich der Prinz jederzeit absolut sicher und gezielt steuern. Die clever arrangierten Levels strotzen nur so vor Möglichkeiten der akrobatischen Körperertüchtigung. Wie uns der Vater der Serie, Jordan Mechner, während der Präsentation versicherte, geht es im Spiel weniger darum den Spieler den Weg suchen zu lassen, als ihm vielmehr den Weg vorzugeben und allein die Bewältigung der stellenweise trickreichen Parcours in den Vordergrund zu stellen. Gelegentliche Schalter überforderten in der spielbaren Version dann auch in der Tat keine Gehirnwinding.

Das änderte aber nichts am großen Spaß, den das Spiel machte. Die stylisch inszenierten Kämpfe haben etwas an Übersicht gewonnen und gehen leicht von der Hand. Doch Monotonie soll außen vor bleiben, wie Produzent Yannis Mallat im Interview anmerkt. Zwar gibt es im Endeffekt nur einen einzigen Angriffsbutton, da die Kämpfe aber kontextsensitiv vorstatten gehen, soll so schnell keine Langeweile aufkommen. Ein Prinzip, das auch schon die Prügeleien in *Enter the Matrix* auflockern sollte, hier aber wesentlich besser kontrollierbar funktioniert. Besonders Konterattacken sollen Profispielern zudem ebenfalls bei der Stange halten.

ADLIGER ADONIS

Das Hauptaugenmerk liegt aber eindeutig auf den weitläufigen Kletterpassagen, in denen der Prinz zeitweise die Schwerkraft überlistet und an Wänden entlangläuft. In der vorliegenden Fassung erspähnen wir endlich auch die mysteriöse Schönheit, die in der letzten Demo nur für einen kurzen Moment die Sinne betäubte. Die elegante Dame hört auf den Namen Farah und ist dem Prinzen anfänglich alles andere als freundlich gesinnt. Sie war nämlich Bewohnerin des zu Anfang überfallenen Palastes und wusste um die Gefährlichkeit der Sanduhr. Wie es der

Zufall will, müssen sich beide Protagonisten zusammenraufen und gemeinsam das angerichtete Unheil wieder rückgängig machen. Farah versteht sich gut aufs Bogenschießen und unterstützt den Spieler so meist aus der Distanz. Wer sich noch an die mittlerweile angegrauten Vorgänger erinnert, der erahnt bereits eine weitere wichtige Rolle, die Farah im Spiel übernimmt. War es im ersten Teil der Serie eine kleine Maus, die dem Spieler in einer ausweglosen Situation das Leben rettete, so ist jetzt die attraktive Brünette des Öfteren die einzige Möglichkeit für den Prinzen, um weiterzukommen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU PRINCE OF PERSIA

| | |
|-------------|------------------|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Entwickler: | Ubi Soft |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Nicht bekannt |
| Video: | 16:9 |
| Audio: | Nicht bekannt |
| Umfang: | Nicht bekannt |

Internet: www.ubisoft.de

| | |
|-----------|---------------------|
| Spieler 1 | Termin 20. November |
|-----------|---------------------|

FINSCHÄTZUNG

SUPER

„Nur nicht ein potenzieller Hit-Kandidat, sondern auf dem besten Weg dazu, ein Meilenstein zu werden!“



ECHTZIT Der pompöse Palast sieht im fertigen Spiel genauso aus.



TERASSE Fast zu schön, um nur auf ihr zu kämpfen.



FAHR DIE SCHWEREN GESCHÜTZE AUF

Bewege deine Truppen sicher durch neues Gelände -
Fliege Luftattacken gegen ganz neue Feinde und
bereite Angriffe vor, die deine Gegner in Angst und
Schrecken versetzen.

Du bist der Kommandant. Auf in den Kampf!

ADVANCE WARS 2.
Exklusiv für Game Boy Advance.



Driver 3

Back to the roots!

Reflections will
an alte Erfolge
anknüpfen.



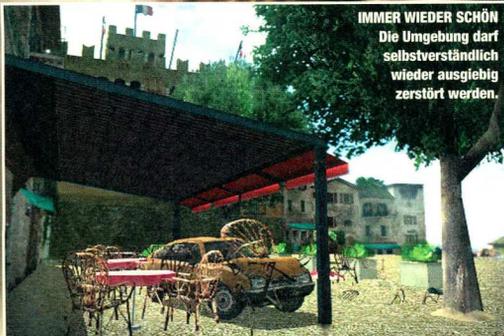
VERWASCHEN Noch wirkt die Optik des Spiels an manchen Stellen etwas matschig.

Eines der am sehnlichsten erwarteten Spiele derzeit ist sicherlich der dritte Teil der auf der PSone millionenfach verkauften *Driver*-Serie. Unser Besuch bei Reflections in England wird diese Erwartungshaltung nicht senken – ganz im Gegenteil. Die Edmonson-Brüder und ihr Team haben sich viel vor- und die Kritik an ihren letzten Spielen zu Herzen

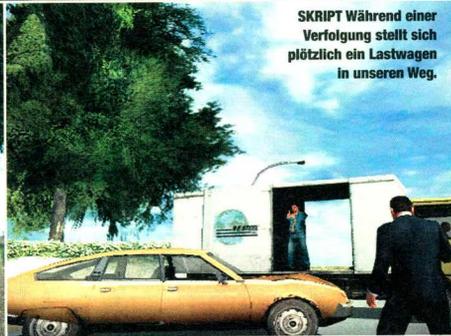
genommen. Zwar war auch diesmal die präsentierte Version alles andere als fertig, lässt aber weiterhin auf eine würdige Fortführung hoffen.

AM ANFANG WAR DAS RAD

Wo soll man bei einem solchen Projekt anfangen? Was ist bei einem *Driver*-Spiel am wichtigsten? Vielleicht nicht am wichtigsten, aber am auffälligsten ist das Beleuchtungssystem des Spiels. Jedes Haus, jedes Auto, jeder Mülleimer wirft einen Echtzeitschatten. Das sieht zum einem wirklich klasse aus und lässt die Umgebung zum ande-



IMMER WIEDER SCHÖN
Die Umgebung darf selbstverständlich wieder ausgiebig zerstört werden.



SKRIPT Während einer Verfolgung stellt sich plötzlich ein Lastwagen in unseren Weg.

„Wir haben der Konsole einfach zu viel abverlangt.“

Im direkten Gespräch plauderten wir mit Martin Edmonson über alte Fehler und neue Technologien.

PLAYZONE: Was, denkst du, ist der Grund für den großen Erfolg von GTA und Spielen dieser Art?

Martin Edmonson: Nun, im Falle von GTA würde ich schlicht sagen, dass es am großen Spaß liegt, den dieses Spiel macht. Man kann einfach so viel machen in diesem Spiel. Es ist ja eigentlich gar kein Rennspiel, man kann aber sehr viele andere Fahrzeuge fahren und viel entdecken. Sogar mir hat es Spaß gemacht und ich spiele nicht sehr viele Spiele.

PLAYZONE: Wieso das?

ME: Ich spiele zumindest nur wenige Spiele zu meinem eigenen Vergnügen.

PLAYZONE: Du hattest während der Präsentation erwähnt, dass dir ein Feature von *Starsky & Hutch* gut gefallen hätte. War das also eher Arbeit als Spaß?

ME: Ja, ich hab's auch nicht sonderlich lange gespielt. Ich mochte einfach dieses Feature mit der Zeitlupe bei spektakulären Ereignissen. Ich fand es nur ein wenig ermühtend, dass der Ort und Zeitpunkt dieser Zeitlupen so strikt vorgegeben ist. Bei GTA ist das ja ebenfalls so.

PLAYZONE: Wirklich viele Leser fragen uns häufig nach dem Regisseur-Modus. Er wird ja nun wieder enthalten sein und sah ja auch sehr cool aus. Wird man die geschnittenen Filme auch online austauschen können?

ME: Ja.

PLAYZONE: Und das ist sicher?

ME: (lacht) Na ja, nichts ist sicher, bis es im fertigen Spiel ist. Es ist jedenfalls fest eingeplant, denn Memory Cards auszutauschen ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

PLAYZONE: Wird man die Städte von Beginn an frei erkunden können?

ME: Ja, wie auch schon in *Driver 1* gibt es den Take-a-ride-Modus. Allerdings wird man mehr Startpunkte haben. Je nach Fortschritt im Spiel bekommt man neue Startpunkte hinzu. Im ersten Teil war es einfach ziemlich frustrierend, wenn man zu einem bestimmten Punkt wollte und erst mal 20 Minuten Fahrtzeit hinter sich bringen musste. Derzeit

ist noch nicht ganz raus, ob man diese Punkte nur im Story-Modus erhält oder auch im Take-a-ride-Modus finden und freischalten kann.

PLAYZONE: Werden die Cops etwas weniger sensibel reagieren?

ME: Sie werden jedenfalls nicht mehr die Verfolgung aufnehmen, wenn man nur mal kurz die Handbremse antippt. Man wird auf der anderen Seite aber auch nicht mit 100 Meilen pro Stunde an einem Polizeizweigen vorbeisprengen können, ohne dass der dann die Sirenen aufheulen lässt. Wir hatten in *Driver 1* einfach zu viele Regeln, die dann für frustrierende Momente gesorgt haben.

PLAYZONE: Okay, das bringt mich zu einem weiteren wichtigen Thema. Bitte nimm das nicht persönlich, aber ich hasse dich inständig für die letzte Mission von *Driver!*

ME: (lacht) Oh, die Präsidenten-Mission. Ja, die war gemein.

PLAYZONE: Hat mich damals eine Tastatur gekostet.

ME: (lacht immer noch) Das tut mir Leid.

PLAYZONE: Der Schwierigkeitsgrad von *Driver 3* wird also nicht nur für Masochisten sein? Bei der Präsentation im Dezember hat dir von einem Journalisten erzählt, der *Stuntman* zu leicht fand.

ME: (lacht) Ja, aber es war wirklich nur einer. Genau genommen war es sogar die einzige Person, von der ich das jemals gehört habe. Der muss wirklich eine Art Super-Mensch sein.

PLAYZONE: *Stuntman* hat mich übrigens ein PD gekostet.

ME: (lacht) Ok, *Stuntman* war zu hart.

PLAYZONE: Als *Driver* erschien, gab es viele Leute, die schon mit dem Einstellungstest Probleme hatten.

ME: Das mag sich seinerzeit ziemlich überraschend. Es war möglich, diesen Test in 23 Sekunden zu absolvieren. Also, haben wir uns gedacht, müssten 60 Sekunden doch mehr als genug sein. Dem war aber wohl nicht so, denn sehr viele Leute hatten damit Probleme. *Driver 3* wird einfacher werden und vor

allen Dingen eine leichter ansteigende Lernkurve besitzen. Uns ist absolut klar, dass *Stuntman* zu schwer war und *Driver 2* eine schlechte Lernkurve hatte. Mit *Driver 3* wollen wir niemanden frustrieren, es aber auch nicht zum Spaziergang werden lassen.

PLAYZONE: Wie optimistisch seid ihr, all die ganzen Features und grafischen Effekte ins fertige Spiel einbauen zu können.

ME: Wir haben diesmal die Zeit, die wir brauchen, und ich bin ziemlich optimistisch, dass wir bis Ende März alles einbauen können.

PLAYZONE: Und du bist sicher, dass das auch auf einer PS2 laufen wird?

ME: (lacht) Nun ... (überlegt einige Sekunden) ... ja, wir denken schon.

PLAYZONE: Und mit welcher Performance? Wenn ich mich da an *Driver 2* zurückerinnere ...

ME: *Driver 2* hatte ganz spezielle Probleme. Wir haben der Konsole einfach zu viel abverlangt. Was wir mit *Driver 3* tun, fordert die PS2, aber wir reizen sie nicht vollkommen aus. Außerdem kann man am Ende immer noch etwas tricksen. Zur Not nimmt man dann beispielsweise Echtzeitschatten für zerstörbare Objekte wieder aus dem Spiel. Das fällt kaum auf und sieht immer noch gut aus, bringt aber Performance. Vor zwei Monaten lief das Spiel noch mit sechs Bildern pro Sekunde, heute läuft es mit 30. Wir legen viel Wert auf eine flüssige Darstellung. Ich will zurück zu *Driver*, das meist mit einer konstanten Framerate lief. Das ist unser Ziel.

PLAYZONE: Das Beleuchtungssystem von *Driver 3* sieht wirklich klasse aus und erinnert mich stark an *Gran Turismo*.

ME: Die Autos in *Driver 3* werden niemals so gut aussehen wie in *Gran Turismo*. Aber das, was wir mit der Beleuchtung in *Driver 3* machen, ist so viel aufwendiger als bei *Gran Turismo*. Wenn man dort unter einem Objekt herfährt, dann wird das gesamte Auto einfach kurz abgedunkelt. Es ist kein Echtzeitschatten. Bei *Driver 3* werfen sogar die Fahrzeuge auf sich selbst Schatten in Echtzeit.

PLAYZONE: Pflichtfrage: Wird es einen Multiplayer-Modus geben?

ME: Nein. Wie auch schon in *Driver* ist die Technik dafür einfach nicht geschaffen. Die Konsole läßt unablässig die Umgebung nach, das würde einfach mit mehreren Spielern so nicht funktionieren. Eines Tages vielleicht, aber nicht in *Driver 3*.

PLAYZONE: In *Driver 3* gibt es ja drei Städte. Wann können wir mit Landstraßen rechnen, die zum Beispiel Städte verbinden?

ME: Wir haben keine Landstraßen, die Städte verbinden, aber es gibt einige in *Istanbul*.

PLAYZONE: Auf welchen Teil des Spiels bist du besonders stolz?

ME: Hm, ich kann schwer einen bestimmten Teil ausmachen. Die Physik ist besser als alles, was ich bisher woanders gesehen habe. Die Städte sind unheimlich groß und detailliert. Zu guter Letzt das Schattensystem. In einem PC-Spiel wären sie nicht unbedingt so aufsehenerregend, aber auf einer PS2 ist das etwas Besonderes.

PLAYZONE: Wird es bei den Passagen zu Fuß Stealth-Missionen geben?

ME: Nein, das mag ich nicht und es passt auch nicht zu *Driver*. Wir wollen nur mit diesen Abschnitten den gleichen Effekt erzielen wie mit den Fahrleihen: Sie sollen Spaß machen. Wir wollen den Spaß an der Zerstörung der Fahrleihen auf die Schiebereihen übertragen. Es wird keine Situation geben, in der man mit sechs Kugeln einen Raum betritt. Man wird immer Munition im Überfluss haben. Wir wollen, dass man am Ende nur noch Quaal, Rauch und zusammenfallende Regale sieht und ein breites Grinsen auf dem Gesicht des Spielers entsteht.

PLAYZONE: Okay, noch eine Frage, die nicht ausbleiben darf: Wann kommt *Stuntman 2*?

ME: Es ist noch zu früh, um dazu etwas zu sagen.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview und viel Glück für das neue Spiel.



MAIK BÜTEFÜR UND MARTIN EDMONSON



BRUMMI Nach einer heftigen Schließerei haben wir den LKW übernommen.



TYPISCH Solche versteckten Rampen sollen im Spiel sehr häufig vorkommen und lassen Fans das Herz aufgehen.



SPANNENDE STORY Hochwertige FMVs treiben die Geschichte zwischen den Missionen voran.

ren sehr real wirken. Ebenfalls auffällig und seit jeder ein Aushängeschild der englischen Entwickler ist die Liebe zum Detail und zum Realismusansatz. Die bereits in den Vorgängerspielen und *Stuntman* herausragende Physik wurde nochmals überarbeitet und ist in dieser Form bisher noch in keinem anderen Spiel zu sehen gewesen. Die Fahrzeuge sehen sehr detailliert aus, haben aber zusätzlich auch noch ein richtiges Innenleben. Verliert man nach einem Crash die Motorhaube, steckt auch tatsächlich ein ausmodellierter Motor darunter. Diesen Detailgrad will man am Ende bei jedem auf der Straße herumfahrenden Vehikel integrieren. Anhand dieser Daten könnte man der Annahme verfallen, die Städte wären winzig oder zumindest unansehnlich. Doch weit

gefehlt. Die drei Metropolen sind an die realen Vorbilder angelehnt (siehe Bilder) und übertreffen in der Größe sogar *Grand Theft Auto: Vice City (dt.)*. Voll gestopft mit Hinterhöfen, kleinen Gassen und Abkürzungen freuen sich Fans der Serie schon jetzt auf ausgiebige Spritztouren. Dabei darf neuerdings auch auf artfremde Fahrzeuge zurückgegriffen werden. In einer kleinen Demonstration zeigte uns Martin Edmonson, dass man nicht halbherzig an die Sache herangeht, und präsentierte stolz ein erstes Zweirad, mit dem auch ausgefallene Kunststücken möglich sind. Ebenfalls neu sind die Lastwagen. Spaßigerweise darf man diese sogar an herumstehende Anhänger an- oder abkuppeln. Mit einem sechsachsigen LKW geht's dann entsprechend behäbiger zur Sache als

mit der Zugmaschine. Noch nicht gezeigt, aber ebenfalls geplant sind Boote. Fans der Serie hatten am Ende meist mehr Spaß mit dem Regisseur-Modus als mit dem eigentlichen Spiel. Das wird in *Driver 3* vermutlich wieder so sein. Dank einfacher Bedienung und zahlreicher Effektspielereien bannt man seine Stunts und Verfolgungsjagden in Windeseile auf die Memory Card und kann sich auch später noch an den eigenen Fahrleistungen ergötzen. Wahlweise darf man aber auch während der Fahrt schon für etwas mehr Pep sorgen und mitten im Spiel eine Art Zeitlupen-Kamera aktivieren, deren Geschwindigkeit sogar beeinflussbar ist.

nach Hause transportieren. Da sich Gangmitglieder in Videospielen selten als Verfechter der friedlichen Auseinandersetzungen darstellen, galt es vorher erst einmal, mit Waffengewalt für Ruhe zu sorgen. Dieser Teil des Spiels war allerdings noch recht unfertig. Am Ende sollen zehn handelstübliche Waffen den Weg ins Spiel finden, um an ungefähr 30 Indoor-Locations eingesetzt zu werden. Dort wird sich dann vermutlich auch die Story weiterentwickeln, die sich wieder um Undercover-Cop TANNER drehen wird. Immerhin 45 Minuten gerenderte Zwischensequenzen dürfen betrachtet werden.

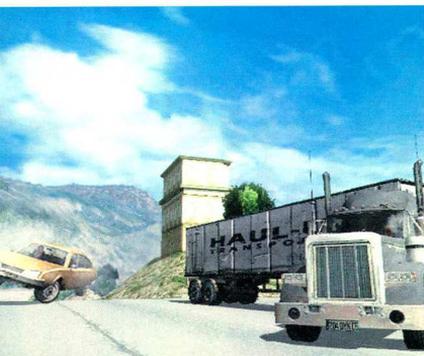
DAUMEN DRÜCKEN

Auch wenn in der vorgeführten Version des Spiels noch sehr viele Programmteile fehlten und es noch fraglich bleibt, mit welcher Performance das Spiel am Ende realisiert werden kann: Wer *Driver* mochte, der darf sich auf das Revival freuen. Die geniale Fahrphysik, das hervorragende Beleuchtungssystem und die riesigen und detaillierten Städte machen den Mund schon jetzt wässrig, endlich selbst viel zu schnell durch viel zu enge Gassen brettern zu dürfen.

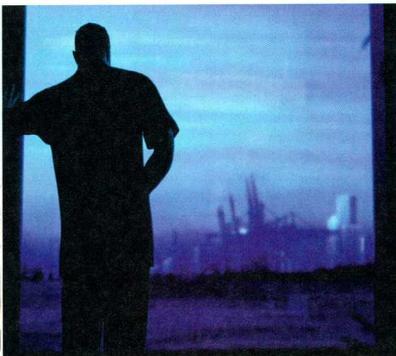
MAIK BÜTEFOR



ORIGINAL UND FÄLSCHUNG Istanbul ist im Spiel recht nah am Original.



MÄCHTIG Mit so einem Riesenlaster kann man eine ganze Menge Unsinn anstellen.



HOLLYWOOD Eine Szene, fast schon 1:1 aus Michael Manns bekanntem Action-Film *Heat* übernommen.

| VORSCHAU DRIVER 3 | |
|---|-----------------------|
| Hersteller: | Reflections |
| Entwickler: | Atari |
| Genre: | Rennspiel |
| Sprache: | Nicht bekannt |
| Video: | Nicht bekannt |
| Audio: | Nicht bekannt |
| Umfang: | Ca. 30 Missionen |
| Internet: www.atari.de | |
| Spieler 1 | Termin Ende März 2004 |
| EINSCHÄTZUNG | |
| SEHR GUT | |
| „Wenn die Entwickler ihre Pläne umsetzen können, dann wird <i>Driver 3</i> die Fans begeistern und ein echter HIT!“ | |

Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



* Die Originalwaffen wurden aus Gründen des Jugendschutzes ersetzt



Kämpfe mit der besten Auswahl an Waffen seit es Prügelspiele gibt.

Meistere deine Waffe oder stirb!

Videogames aktuell Note 1



OPM2: 92%



PlayStation 2

Manhunt

Ist Take 2s **spielbarer Snuff-Film** ein krankes Machwerk oder ein genialer Action-Titel?



Lautlos schleichen Sie durch dunkle Gassen. In einer Straßenecke liegen eine Glasscherbe und eine alte Plastiktüte. Sehr gut, diese unscheinbaren Objekte könnten Ihnen das Leben retten. Dann hören Sie leise Fußtritte. Sie verstecken sich hinter einer Mülltonne und beobachten von dort eine düstere Gestalt. Sie ist auf der Jagd nach Ihnen. Langsam schlendert der Mann an der Mülltonne vorbei, ohne zu wissen, welche Gefahr dahinter lauert. Dann springen Sie hervor, schlagen ihn mit Wucht ins

Kreuz, packen ihn am Kopf und schlitten ihm mit der Glasscherbe die Gurgel auf. So sieht ein „ganz normales“ Szenario von *Manhunt* aus, dem neuesten, kontroversen Machwerk von Rockstar. Auf das Konto des kreativen Teams ging schon das berühmt-berüchtigte *GTA*, das mit seiner fragwürdigen Thematik die Lager gespalten hat. Doch *Manhunt* geht noch einen Schritt weiter. Vielleicht sogar zu weit, denn hier heißt es „töten oder getötet werden“ – und die grafische Darstellung dieses brutalen Szenarios stellt wohl die

meisten Titel dieser Art in den Schatten. Das Rad erfindet das makabere Spiel damit sicherlich nicht neu, doch die beklemmende Atmosphäre war in der uns gezeigten, noch frühen Vorabversion schon sehr gut gelungen.

SOLID SNAKE MEETS SNUFF

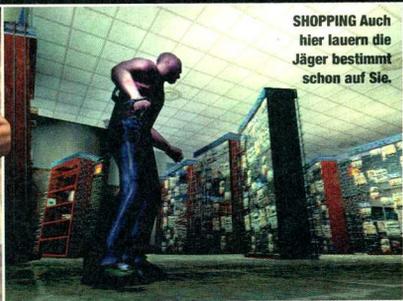
Was genau ist *Manhunt* eigentlich? Nun, am besten beschreibt man diese sprichwörtliche Menschenjagd wohl als die Snuff-Variante von *Metal Gear Solid*. Für alle, denen „Snuff“ kein Begriff ist: In unserem INFO-

Kasten werden Sie darüber aufgeklärt. Doch zurück zum Spiel: Sie sind ein zum Tode verurteilter Verbrecher. Doch statt auf dem elektrischen Stuhl zu landen, verfrachtet man Sie in eine düstere und bedrohlich wirkende Gegend in einer Großstadt. Von einer mysteriösen Person, die sich Ihnen nur als „der Produzent“ vorstellt, erhalten Sie über einen Kopfhörer plötzlich Anweisungen – Anweisungen, wie Sie die herumlungenden Gauner umbringen sollen. Diese haben nämlich die Jagd auf Sie eröffnet und Ihre einzige

PRÜGELKNABEN Die Jagdsaison ist eröffnet – und diese Jungs sind ganz wild auf Sie.



SHOPPING Auch hier lauern die Jäger bestimmt schon auf Sie.



DÜSTER Manhunt ist schon jetzt sehr atmosphärisch.



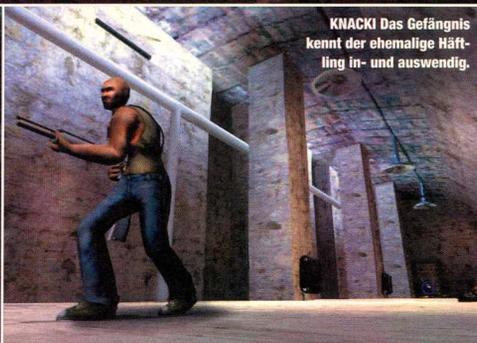
GRÖTESK Manche Einblendungen sehen aus wie alte Videoaufnahmen.



TCR - 00 32 95 45



AUF DER FLUCHT in dunklen Ecken können Sie Schutz vor den Jägern suchen.



KNACKI Das Gefängnis kennt der ehemalige Häftling in- und auswendig.

Chance zu überleben ist, schneller zu morden als alle anderen. Da erscheint die Todesstrafe fast schon wie die bessere Alternative.

ANLEITUNG ZUM ÜBERLEBEN

Um mit dem Leben davonzukommen, müssen Sie verschiedene Gegenstände wie Plastiktüten und Glasscherben, aber auch großkalibrige Pistolen und Gewehre einsetzen. Allerdings sollten Sie dabei leise vorgehen. In bester Stealth-Manier schleichen Sie wie die Geheimagenten Solid Snake oder Sam Fisher durch dunkle

Gassen und suchen Schutz in den Schatten – bis Sie Ihr blutiges Handwerk ausüben können. Wer sich aber auf der sicheren Seite glaubt, nur weil er für die Augen der fiesen Schlägertypen unsichtbar ist, hat sich zu früh gefreut. Den Jägern fallen nämlich auch Geräusche auf. Wenn Sie zu laut auf alten Holzdielen trampeln, haben Sie ganz schnell die ganze brutale Jäger-Meute auf den Fersen. Auch die Schreie Ihrer Opfer können Sie schnell verraten, schnelles und lautloses Zuschlagen ist also der Schlüssel zum Überle-

INFO SNUFF-FILME

Mythos oder erschreckende Realität?

Auf Video festgehaltene Gewaltverbrechen

So genannte Snuffs sind gefilmte Gewaltakte. Dazu gehören Verbrechen wie Vergewaltigungen und Morde, aber auch Suizide oder tödlich verlaufende Unfälle. Viele solcher Filme sind Material, das zum Beispiel Kriegsreporter filmen und das für die Berichterstattung im Fernsehen zu hart ist. Das Internet ist eine wahre Fundgrube für solche Filme. Die Herkunft und

Authentizität von „echten“ Snuffs, also solchen, die Täter selbst drehen, ist aber umstritten. Viele sind gar gefälscht. Der spannende Film *8mm* (mit Nicolas Cage in der Hauptrolle) stellt dieses äußerst beklemmende Thema in den Mittelpunkt. Doch schon davor sorgten andere Filme für Gesprächsstoff. Eine berühmt-berüchtigte Filmreihe, die sich mit dem Thema beschäftigt, verstand sich selbst als Dokumentation, wurde wegen des harten Inhaltes aber verboten.



HOLLYWOOD-TAUGLICH? Der düstere Film *8mm* beschäftigt sich mit dem Thema.

ZU MIETEN
Bei solchen Gestalten wird der Wachhund überflüssig.



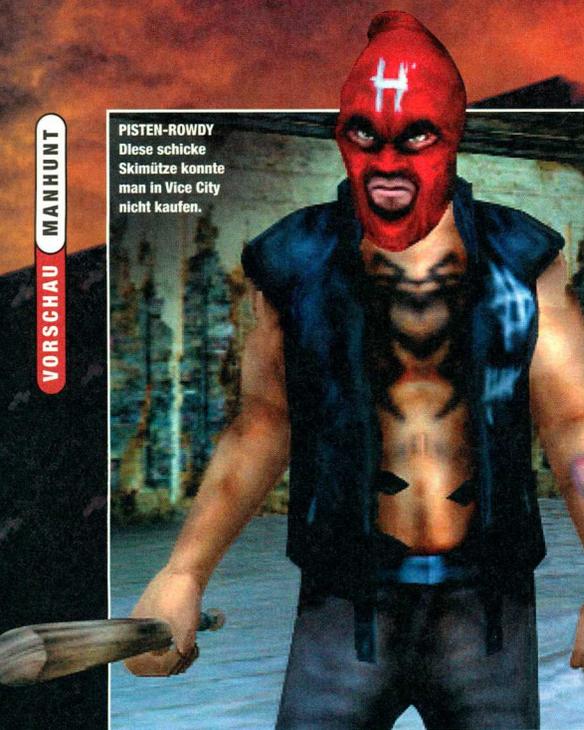
ÜBERZAHL Gegen drei auf einmal stehen Ihre Chancen schlecht.



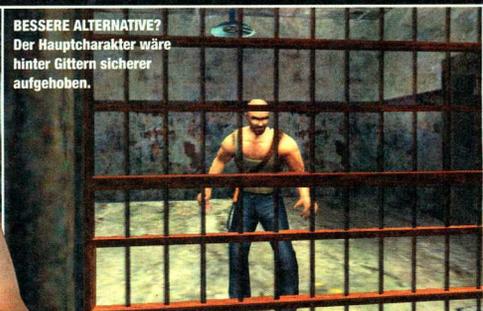
KNASTBRÜDER
Das Gitter bietet dem Schurken keinen sicheren Schutz.



PISTEN-ROWDY
Diese schicke
Skimütze konnte
man in Vice City
nicht kaufen.



BESSERE ALTERNATIVE?
Der Hauptcharakter wäre
hinter Gittern sicherer
aufgehoben.



IROKESE
Wenigstens
einer, der in
diesem Spiel
lacht.



ben. Als kleine Hilfe zeigt ein Indikator am Bildschirm den Geräuschpegel an, der von Ihnen ausgeht. So sind Sie bestens ausgerüstet, um den Spieß umzudrehen und aus den Jägern die Gejagten zu machen.

**FAMILIEN-
UNTERHALTUNG?**

Wieso Sie das alles tun müssen? Ganz einfach – zum Entertainment anderer Menschen! Jeder Ihrer Schritte wird von Videokameras verfolgt. Wenn Sie einen Gegner töten, wird das in einer ganz besonderen Weise dar-

gestellt: Sie sehen das Geschehen dann nämlich so, wie es die eben erwähnten Kameras aufzeichnen: Verzerrte Streifen und ein verwackeltes Bild lassen das brutale Ereignis grotesk und beklemmend wirken. Ob Sie Ihre Gegner mit einer Plastiktüte erstickern oder ihnen mit einem Schlag mit einem Eisenrohr das Genick brechen – je nachdem, wie Sie einen Gegner erlegen, werden Sie mit einer von über 20 unterschiedlichen Animationen „belohnt“. Der gesunde Menschenverstand will einem verbieten, das

Spiel zu mögen, aber eine beklemmende Atmosphäre kann man dem Titel einfach nicht absprechen. Ganz klar: Manhunt wird die Lager spalten. Nicht nur Eltern und Jugendschützer werden auf die Barrikaden gehen, auch die Spieler selbst werden wohl gemischte Gefühle für diesen Titel hegen. Besonders zynisch wirkt der angezielte Release-Termin: Wenn alles gut geht, soll Manhunt nämlich zu Weihnachten, dem heiligen Fest der Liebe, in den Händlerregalen stehen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU MANHUNT

| | |
|-------------|----------------|
| Hersteller: | Rockstar |
| Entwickler: | Rockstar North |
| Genre: | Action |
| Sprache: | Englisch |
| Video: | Nicht bekannt |
| Audio: | Nicht bekannt |
| Umfang: | 20+ Levels |

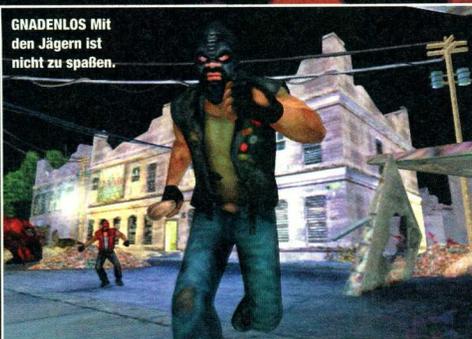
| | |
|-----------|-----------------------|
| Internet: | www.rockstargames.com |
| Spieler | Termin |
| 1 | 4. Quartal |

EINSCHÄTZUNG

GUT

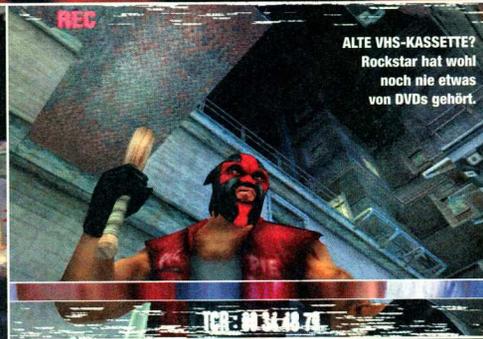
„Beklemmende Atmosphäre, aber mehr als fragwürdige Thematik. Ob Manhunt nur von der Gewalt lebt?“

GNADENLOS Mit
den Jägern ist
nicht zu spaßen.



REC

ALTE VHS-KASSETTE?
Rockstar hat wohl
noch nie etwas
von DVDs gehört.



*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Vornich 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





BAUCHFREI Die Hauptdarstellerin hat die Digitalisierung gut überstanden.



SPLITSCREEN In spannenden Situationen wird der Bildschirm aufgeteilt.

Alias

Nur ein weiteres Lizenzspiel ohne Substanz oder eine **echte Überraschung?**

Wir alle kennen das Dilemma: Ein Film oder eine Serie hat großen Erfolg, ein Publisher sichert sich die Rechte an dem Stoff und früher oder später erscheint ein Spiel, das im Bestfall ordentlich ist. Ausnahmen sind selten, Enttäuschungen wie *Enter the Matrix* oder *Totalausfälle* wie *Blade II* die Regel. Im Falle von *Alias* sieht es derzeit

zwar auch nicht danach aus, als hätte Acclaim eine absolute Ausnahme in der Mache, dennoch wirkt das Spiel derzeit ganz ordentlich. Agentin Sydney Bristow schleicht ganz im Stil der TV-Serie auf der Suche nach Informationen oder begehrten Gegenständen



OBACHT Beim Schleichen zählt sich ein ruhiger Daumen aus.

LASS DICH UMARMEN!
Überraschungsangriffe
sind ebenfalls möglich.



FRISCHLUFT-MISSION
Auf den Häuserdächern
mangelt es an guten
Verstecken.

GENRE-STANDARD
Sydney kann sich
anlehnen und um
die Ecke schauen.



VORSCHAU ALIAS



durch exotische Schauplätze. Die hübsche Doppelagentin wurde ziemlich detailgetreu ins Spiel eingebunden und auch die anderen Figuren sehen sehr gut aus. Lediglich die Animationen wirken derzeit noch etwas unfertig. Wer die Serie nicht gesehen hat, muss sich übrigens nicht gleich mit ganzen Staffeln auf DVD eindecken. Auch Nichtkenner der Vorlage werden in groben Zügen verstehen, wer hier wem etwas klauen will oder wen hintergeht.

GUT GERÜSTET

Die fesche Spionin beschränkt sich übrigens nicht nur aufs vorsichtige Schleichen und Verstecken. Zahlreiche vereinfachen das Agentenleben. So werden beispielsweise Laserbarrieren mithilfe des Beam-Interrupters verdeckt und ungefährlich. Ein

Funk-Modem dient zum Datenklau, der obligatorische Dietrich hat natürlich ebenfalls im Handtäschchen Platz. Derzeit ist die Steuerung noch etwas hakelig, so dass es öfter einmal vorkommen kann, dass man erwischt wird. Dann kommt es zum Kampf, bei dem die zart gebaute Agentin mit kräftigen Tritten und Schlägen ihren Standpunkt verteidigt. Falls eine Waffe in greifbarer Nähe ist, kann man sich diese Auseinandersetzungen natürlich wesentlich vereinfachen. Leider ist auch dieser Teil des Spiels noch weit von der Fertigstellung entfernt und wirkt etwas ungenau. Was dagegen jetzt schon überzeugen kann, ist die Umgebungsgrafik. Neue Räume werden erst kurz vor dem Betreten in den Speicher geschaufelt, was die generelle Grafikqualität anhebt. Im spielbaren Museums-Level kann man dementsprechend detaillierte Räumlichkeiten bewundern, ohne starkes Ruckeln ertragen zu müssen. Die Entwickler vom Studio Cheltenham

sind offenbar wirklich daran interessiert, ein Spiel zu entwickeln, das auch ohne die wertvolle Lizenz gut funktioniert. Derzeit ist zwar noch eine Menge zu tun, dennoch sind wir guter Dinge, dass dieses Vorhaben am Ende wirklich in die Tat umgesetzt werden kann.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU ALIAS

| | |
|-------------|-------------------|
| Hersteller: | Acclaim |
| Entwickler: | Studio Cheltenham |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | ProLogic II |
| Umfang: | Nicht bekannt |
| Internet: | www.acclaim.de |

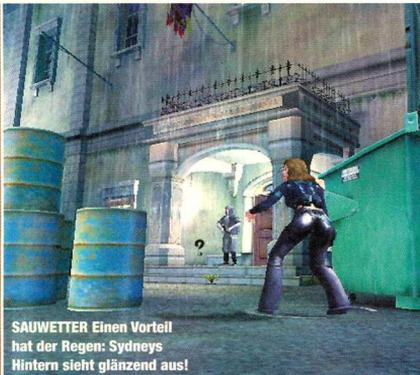
| | |
|---------|---------------|
| Spieler | Termin |
| 1 | November 2003 |

GUT

„Die Abenteuer von Sydney Bristow könnten am Ende tatsächlich zu einem richtig guten Spiel werden.“



SIMPEL Laserfallen werden
mit dem Beam-Interrupter
anvisiert und ausgeschaltet.



SAUWETTER Einen Vorteil
hat der Regen: Sydneys
Hintern sieht glänzend aus!



**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.

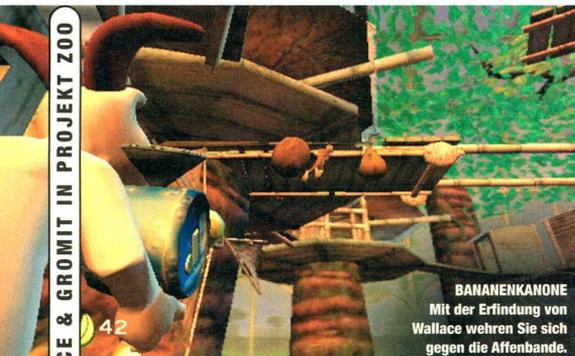


LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

42



BANANENKANONE
Mit der Erfindung von Wallace wehren Sie sich gegen die Affenbande.



TEAMWORK
Manche Passagen können Sie nur mit der Hilfe von Wallace erreichen.

Wallace & Gromit

in Projekt Zoo

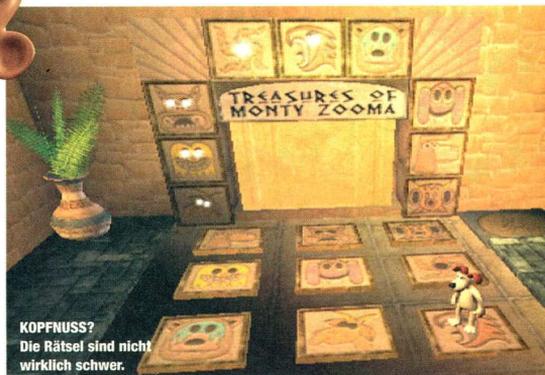
Diesem Knetgummi gehört noch eine **Schönheitskur** verpasst.



In den News der letzten Ausgabe konnten Sie bereits lesen, dass *Wallace & Gromit* nun doch nicht über Kōnami, sondern über Acclaim bei uns erscheinen wird. Bis auf den Vertriebspartner hat sich seit der ersten Vorführung des Action-Adventures, das auch als Jump & Run durchgehen könnte, aber so gut wie nichts verändert. Wenn das Spiel im Oktober erscheinen soll, muss sich Entwickler Frontier also ganz schön ins Zeug legen. Denn es gibt noch etliche verbesserungswürdige Mängel. Besonders die Kameraführung raubte uns den letzten Nerv: Ein späterer Level war

aufgrund der Kamera, die ständig von einer Perspektive zur nächsten sprang, praktisch unspielbar. Allerdings war der Teil des Spiels, den wir bereits ausgiebig zocken durften (und in dem die Kamera noch keine solchen Probleme machte), ausreichend, um uns einen ersten Eindruck zu verschaffen. Und der ist alles in allem gar nicht mal so schlecht.

LEBENDIGES PLASTILIN
Der fiese Pinguin Feathers McGraw hat Tierbabys entführt und zwingt deren Eltern dazu, für ihn zu arbeiten. Ihre Aufgabe ist es nun, in der Rolle von Gromit die gefangenen Tiere wieder zu befreien.



KOPFNUSS?
Die Rätsel sind nicht wirklich schwer.

Das geschieht – wie sollte es anders sein – in bunten Knetgummi-Welten. Frontier hat es toll geschafft, die Knet-Figuren digital darzustellen. Nicht nur Wallace und Gromit selbst, sondern auch die anderen Charaktere und die Spielumgebungen sehen aus wie in den Trickfilmen. Die Gestik und Mimik des schlappohrigen Protagonisten sind detailliert und liebevoll gestaltet und sorgen für etliche Lacher. Aber auch Wallace ist nicht zu verachten, denn dank des englischen Original-Synchronsprechers wirkt er sehr lebendig. Der gewiefte Bastler unterstützt Sie übrigens während des Spiels mit hilfreichen Erfindungen, wie mit Sprungfedern versehenen Stiefeln, einem Flugzeug oder einer Bananenkanone. Auch einige Rätsel können Sie nur mithilfe Ihres Herrchens Wallace lösen, den Sie ausnahmsweise einmal selbst herbeipfeifen dürfen, sollte er sich mal wieder in der Gegend herumtreiben. Ihre grauen Zellen werden Sie dabei aber nie zu sehr anstrengen müssen: Die meisten Puzzles sind nämlich ziemlich offensichtlich und schnell gelöst.

WO HAPERT'S?

Wallace & Gromit verspricht eines der wenigen guten Lizenzprodukte zu werden. Wenn sich die beiden aber wirklich in die Liste der sehr guten Jump&Run-Helden einreihen wollen, gibt's noch viel zu tun. Die schon angesprochene Kamera ist wohl der größte Kritikpunkt an unserer spielbaren Version. Aber auch die Kollisionsabfrage sollte noch einmal überarbeitet werden.

Beispiel: Ab und zu finden Sie Schalter auf dem Boden, auf die Sie treten müssen, um sie zu aktivieren. Wenn Sie über einen solchen Schalter hinweglaufen, klappt das auch wunderbar. Springen Sie aber mit Gromit darauf, verfängt er sich und wird wie durch ein Wunder an eine andere Stelle der Karte teleportiert. Falls Frontier nach Beseitigung dieser beiden Kritikpunkte noch Zeit hat, sollte man sich um die Clippingfehler und Slowdowns kümmern. Diese treten zwar selten, dafür aber recht heftig in Erscheinung. Jump&Run-Fans sollten den Titel aber auf alle Fälle im Auge behalten. In unserem Test in einer der nächsten Ausgaben verraten wir Ihnen, ob es Frontier geschafft hat, die angesprochenen Mängel zu beseitigen, oder ob aus Wallace & Gromit ein weiteres unausgeglichenes Lizenzprodukt geworden ist.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU WALLACE & GROMIT

| | |
|---|------------------------|
| Hersteller: | Acclaim |
| Entwickler: | Frontier |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Englisch |
| Video: | 4:3, 16:9 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 7 Level, 18 Unterlevel |
| Internet: | www.acclaim.de |
| Spieler | Termin |
| 1 | Oktober |
| EINSCHÄTZUNG | |
| GUT | |
| „Grundsolides Gehülpe mit liebevollen Details. Leider gibt's noch etliche Mängel zu beseitigen.“ | |

INFO BEWEGTES PLASTLIN

So lernt Knete laufen

Wie die englischen Aardman Studios unbewegter Knetmasse Leben einhauchen.

Wallace und Gromit gibt es nicht erst seit ihrem Videospiel-Auftritt. Bereits in den frühen Neunzigern konnte das Duo aus dem Hause Aardman etliche Preise, darunter sogar den Oscar, abmahnen. Anders als bei Trickfilmen, die am Computer entstehen, ist bei Wallace & Gromit alles Handarbeit. Bei der zeitaufwendigen „Stop and Go“-Technik werden die aus Plastilin modellierten Figuren immer nur ein kleines Stück bewegt und in dieser Pose jeweils ein Einzelbild gemacht. Die aneinander gereihten Bilder ergeben dann den Trickfilm. Mit dieser Technik wurde auch *Hennin Rennen* aufgezeichnet, der auch in den deutschen Kinos lief.

Für das Spiel arbeitet Entwickler Frontier eng mit den Machern der Trickfilme zusammen. Um Wallace und Gromit so zu gestalten, dass sie aussehen und sich so verhalten wie in den Filmen, bezog man Nick Park, den geistigen Vater der Serie, in die Arbeiten mit ein. Dieser hat auch extra für dieses Spiel einige neue Figuren entworfen. Da wundert es kaum, dass er sich auf einer Pressekonferenz vor einigen Monaten sehr zuversichtlich zeigte.



STOLZER PAPA Der Wallace & Gromit-Erfinder Nick Park.

BITTE LÄCHELN So wird ein Wallace&Gromit-Film gedreht.



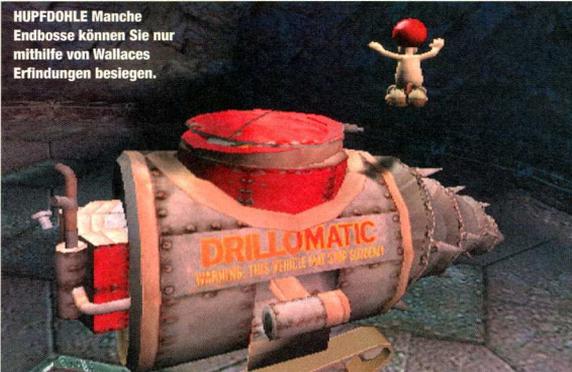
RUSSEMAFIA
Hier war wohl der Plakatierer aus Red Faction II am Werk.



OH, OH Gromit
scheint wegen der vielen Fallen mehr als besorgt.



EXPLOSION
Ob Gromit wohl risikofreudig oder einfach nur verrückt ist?



HUPFDÖHLE Manche Endbosse können Sie nur mithilfe von Wallaces Erfindungen besiegen.

Jetzt schlägt's 13! Ubi Softs stylischer Ego-Shooter hat es auf den Genre-Thron abgesehen.

XIII



Auf dem PC steht schon so gut wie fest, dass *Doom 3* und *Half-Life 2* die neuen Ego-Shooter-Könige werden, und auf dem Action-Thron der Xbox hat es sich *Halo* gemütlich gemacht. Auf der PS2 haben Spiele dieses Genres keine ganz so harte Konkurrenz. Das könnte sich bald ändern. Denn mit *XIII* kommt ein audiovisuell extrem stylischer Shooter auf uns zu, der

vielleicht sogar *TimeSplitters 2* überflügeln könnte. Zwar bietet *XIII* nicht den Umfang von Eidos' Edel-Shooter, hat dafür aber einige andere, ganz besondere Stärken.

EINZIGARTIG

Zum einen hätten wir da den außergewöhnlichen Stil. *XIII* erstrahlt im schönsten Cel-Shading-Glanze. Wer wegen des Zeichentrick-Looks an einen Shooter

für ein jüngeres Publikum denkt, liegt aber falsch. *XIII* wartet nicht nur mit einer spannenden Story auf, sondern auch mit reichlich Pixelblut. Höhepunkt des makabren Schauspiels sind drei Comic-Panels, die eingeblendet werden, wenn Sie Gegnern mit bestimmten Waffen den Garaus machen. Feuern Sie zum Beispiel mit einer Harpune auf einen feindlichen Soldaten, zeigen die drei

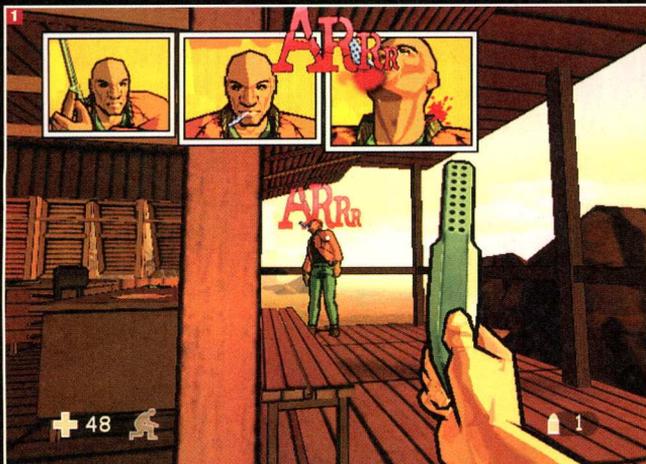
Bilder Schritt für Schritt, wie sich der Bolzen durch Ihr Opfer bohrt. Überhaupt ist der Comic ein zentrales Thema der Umsetzung, nicht zuletzt weil *XIII* auf einer französischen Comicbuch-Serie basiert. Auch Storysequenzen werden so als Einzelbilder eingeblendet. Die zweite Besonderheit von *XIII* ist der Multiplayer-Modus. Neben *Fire Warrior* wird *XIII* so der einzige online spielbare Ego-Shooter



SCHUTZSCHILD Mit einer Geisel lassen Sie die Cops in Frieden.



STORY Story-Elemente werden in Comic-Panels eingeblendet.



1. **MAKABER** Töten Sie Gegner mit bestimmten Waffen, werden Sie mit einer solchen Animation belohnt.



2. **MRS JONES** Die mysteriöse Geheimagentin scheint auf Ihrer Seite zu sein ... oder?



3. **SCHATTIG** Wer in dunklen Ecken herum-schleicht, wird von Wachen nicht entdeckt.

sein. Der Comic-Shooter wird mit ganzen 14 Arenen aufwarten können. Für diese Mehrspieler-Karten – wie auch für die Einzelspieler-Missionen – gilt dabei: Abwechslung ist Trumpf. Die Bereiche, in denen Sie agieren, sind alle sehr abwechslungsreich geraten. Ein Strandhaus, eine Bank, das verschneite Alaska oder Militärbasen, XIII versetzt Sie an die unterschiedlichsten Einsatzorte.

SCHLEICHARBETT

Wieso Sie sich auf eine halbe Weltreise begeben? Ganz einfach: Sie sind auf der Suche nach Ihrer Identität. Denn Nummer XIII, so der Name der mysteriösen Hauptfigur, hat keine Erinnerungen an seine Vergangenheit. Alles, was er weiß, ist, dass ihm der Mord am Prä-

identen der Vereinigten Staaten in die Schuhe geschoben wird. Auf der Suche nach Ihrer Identität halten Sie sich die vielen Schurken nicht nur mit Feuerwaffen vom Hals. Viele Gegenstände wie Stühle, Besen oder Aschenbecher eignen sich für den Einsatz im Nahkampf, mit Harpunen oder Wurfmessern schlagen Sie leise aus dem Hinterhalt zu. Stilles Vorgehen ist übrigens von Vorteil – die Stealth-Komponente spielt in XIII eine große Rolle. So wird es viele Missionen geben, in denen keine Unschuldigen getötet werden dürfen. Haben Sie trotzdem ein Problem, unerkannt an Wachen vorbeizukommen, können Sie diese jederzeit ins Reich der Träume schicken. Schnappen Sie sich dazu einen Stuhl, schleichen Sie sich von hinten

an den ahnungslosen Wachmann heran und ziehen Sie ihm den Hocker über den Kopf. Allerdings sollten Sie dann auch den Körper verstecken. Denn wird ein herumliegendes Opfer von anderen Wachen entdeckt, wird Alarm geschlagen. Mit XIII erwartet uns ein spannender Ego-Shooter, der gekonnt Action und Stealth miteinander verbindet. Der einzigartige Stil, die spannende Story und ein umfangreicher Multiplayer-Modus werden dafür sorgen, dass der neue Medal of Honor-Titel einen harten Konkurrenten im Kampf um die Ego-Shooter-Krone haben wird. Übrigens hatte die uns vorliegende Version bereits eine gute deutsche Sprachausgabe. Lassen Sie sich also durch den englischen Bildschirmtext auf unseren Screen-

shots nicht verwirren – das Spiel wird komplett lokalisiert.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

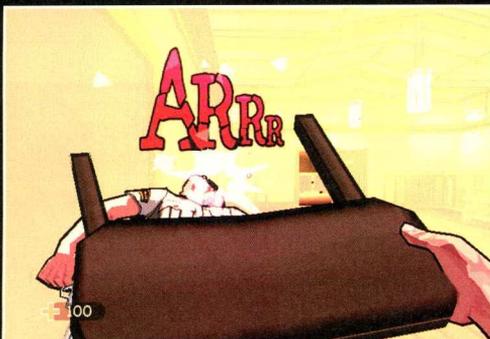
VORSCHAU XIII

| | |
|-------------|---------------------|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Entwickler: | Ubi Soft |
| Genre: | Action |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 34 Einzel, 14 Multi |
| Internet: | www.ubisoft.de |

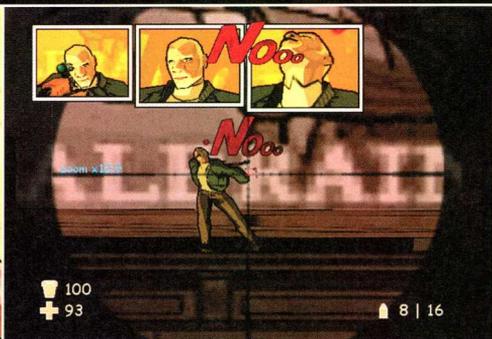
| | |
|--------------------|-------------|
| Spieler | Termin |
| 1-4, on- + offline | 30. Oktober |

SEHR GUT

„Abwechslungsreicher und extrem stylischer Ego-Shooter mit toller Story und Online-Modus“



STUHLGANG Mit vielen Gegenständen lassen sich Gegner betäuben.



HINTERHALT Ein Klassiker: Das Scharfschützengewehr darf nicht fehlen.

Mission Impossible Operation Surma

Splinter Cell light

– Der IMF-Agent ist zurück und klaut schamlos bei der Konkurrenz!



SPRICH ZU DER HAND!
Der überwältigte Wissenschaftler erweist sich als hilfreich.

Auf der diesjährigen E3 konnten wir bereits einen kurzen Eindruck von Ataris Resteverwertung der Lizenzen gewinnen, jetzt durften wir endlich selbst Hand an das Agentenabenteuer legen. Was sofort ins Auge fällt, ist die frappierende Ähnlichkeit zu Ubis Softs Megaseller *Splinter Cell*. Agent Ethan Hunt sieht Sam Fisher nicht nur ziemlich ähnlich, fast könnte man meinen, die Entwickler hätten die Original-Animationen des Vorbilds eingebaut. Selten war die „Inspiration“ deutlicher sichtbar. In Anbetracht der sehr guten Qualität der Vorlage soll

uns das aber nicht weiter stören. Zwar erreicht die Grafik nicht ganz die Klasse des Vorbilds, sieht aber dennoch sehr ordentlich aus. Auch hier spielen Licht und Schatten eine große Rolle. Die spielbaren Missionen hätten so oder so ähnlich auch auf Sam Fisher zukommen können, sind aber etwas gradliniger gestaltet. Der Weg ist strikter vorgegeben und es darf nur wenig ausprobiert werden. Leider hat Ethan Hunt auch nicht ganz so viele Bewegungen drauf wie sein Kollege von der CIA. Nur an vom Spiel dafür vorgesehene Wände darf er sich beispielsweise anlehnen und krabbelt

auch nicht über jedes Hindernis, auf das er trifft. Glücklicherweise hat er zum Ausgleich reichlich Spielzeug dabei, das ihm das Leben entscheidend vereinfacht. So darf auch der IMF-Agent Kameras abschalten, Wachen betäuben und per Fernglas Zielpersonen abhören und fotografieren. Ein besonderes Gimmick ist der Grappling-Hook, mit dem sich Ethan an Kabel und Rohre schießen kann, die in weiter Höhe ansonsten für ihn un erreichbar wären. Fans von Tom Clancys raubeinigem Spezialagenten können sich also auf fast gleichwertigen Ersatz freuen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU OPERATION SURMA

| | |
|-------------|------------------|
| Hersteller: | Atari |
| Entwickler: | Paradigm |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Nicht bekannt |
| Video: | Nicht bekannt |
| Audio: | Round |
| Umfang: | 25 Levels |
| Internet: | www.atari.de |

| | |
|-----------|-------------------------|
| Spieler 1 | Termin November 2003 |
|-----------|-------------------------|

GUT

„Alles nur geklaut! Dreister Splinter-Cell-Klon mit ordentlicher Optik, aber wenig eigenem Charme.“



MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND
Für eine Runde im Swimming-Pool ist keine Zeit.



GRÜNER WIRD'S NICHT!
Dank Nachtsichtgerät geht's zügig voran.



FEUERKRAFT Im geheimen Labor werden durchschlagskräftige Waffen getestet.

WARHAMMER
40.000

FIRE WARRIOR™

"Geniale Lizenz, cooles Design und tonnenweise Action:
Was kann da noch schief gehen?"
Einschätzung: sehr gut
(PlayZone 05/2003)

"Ist 'Fire Warrior' der nächste
Referenz-Shooter?"
(OPM2 04/2003)

"Erstklassige Umsetzung des
Warhammer 40.000-Universums im
Ego-Shooter-Format."
Einschätzung: hervorragend!
(PlayThePlayStation 06/2003)



ÜBERLEBEN SIE DIE ULTIMATIVE FEUERPROBE!



Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum
Voller Online-Support für PC und PlayStation®2
Erhältlich ab September 2003



PlayStation®2

PC
CD-ROM

THQ
WWW.THQ.DE

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYLEXIKON STATION

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



So ganz sicher ist der plötzlich angekündigte Oktober-Termin fürs neue *Baldur's Gate* noch nicht. Neu ist auch, dass das Spiel über Acclaim nach Deutschland kommt.

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Oktober**
Genre: **Rollenspiel**

BEYOND GOOD & EVIL



Dieses Jahr erscheint *Beyond Good & Evil* vorerst exklusiv für die PlayStation 2. Seit der Fertigstellung von *Rayman 2* arbeitet das Team bereits an diesem Spiel!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **13. November**
Genre: **Action-Adventure**

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Wieder einmal erscheint das Videospiel zum neuen *Herr der Ringe*-Film noch vor dem Kinostart. Wer kann sich beherrschen und mit dem Spielen bis nach dem Film warten?

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **7. November**
Genre: **Action**

BAPHOMET'S FLUCH 3



Revolution Software will mit dem dritten *Baphomet's Fluch*-Spiel den Beweis antreten, dass klassische Adventures auch in der Zeit von *Lara Croft* und *Solid Snake* noch eine Daseinsberechtigung haben. Fans können sich endlich wieder auf ein Highlight aus dem tot geglaubten Adventure-Genre freuen!

FINAL FANTASY X-2



Es ist zum Mäusemelken: Es gibt immer noch keine Neuigkeiten bezüglich einer PAL-Version! *Final Fantasy*-Süchtige sollten sich die US-Version für Anfang Dezember vormerken!

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



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

FIFA FOOTBALL 2004



In Kürze tritt ein neues *FIFA* an, um Konamis *Pro Evolution Soccer* herauszufordern. Im Gegensatz zu *Madden*, *NHL* und *NBA Live* ist dieser EA-Sporttitel online spielbar!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **31. Oktober**
Genre: **Fußball**

GRAN TURISMO 4



Bei Sony hofft man aber weiterhin auf eine Veröffentlichung von Gran Turismo 4 noch in diesem Jahr, doch eine Verschiebung aufs erste Quartal 2004 könnte eintreten.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Dezember**
Genre: **Rennspiel**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Auf den Seiten 24 bis 27 finden Sie alles Wissenswerte zum neuen Bond-Videospiel, das zum Weihnachtsgeschäft ein sicherer Hit zu werden verspricht.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **28. November**
Genre: **Action**

MANNHUNT



Das extrem gewalttätige neue Spiel von Rockstar Games dürfte für heiße Diskussionen sorgen. Lesen Sie auf den Seiten 36 bis 38 Christians erste Eindrücke!

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

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Um *Need for Speed Underground* doch noch dieses Jahr fertig zu stellen, hat Electronic Arts kurzfristig das Team verdoppelt – wir fahren schon mal den Wagen vor!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **28. November**
Genre: **Rennspiel**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Mit *Defiance* führt die amerikanische Spieleschmiede Crystal Dynamics die *Blood Omen*- und *Soul Reaver*-Ableger der *Legacy of Kain*-Saga zusammen. Nach dem unbefriedigenden Ende von *Soul Reaver 2* darf man besonders auf die Story um die beiden toten Kontrahenten gespannt sein!

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

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Wer *Moh: Frontline* schon längst durchgespielt hat, der kann den 21. November kaum noch erwarten. Für alle anderen: *Frontline* gibt's jetzt als günstige Platinum-Version!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **21. November**
Genre: **Ego-Shooter**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



In der Update-Rubrik auf der Seite 16 finden Sie einige neue Bilder zum dritten Metal Gear Solid. Abgesehen davon zeigt sich Konami derzeit knausrig, was neue Infos angeht.

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

ONIMUSHA 3



Der offizielle Termin „2004“ sollte nicht zu optimistisch ausgelegt werden – derzeit ist mit einer Veröffentlichung erst im kommenden Sommer zu rechnen!

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

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Prince of Persia ist Kult und wer das legendäre Original nicht kennt, der wird spätestens bei der bombastischen PS2-Neuaufgabe aufhorchen: Ein Top-Hit-Kandidat!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **20. November**
Genre: **Action**

PRO EVOLUTION SOCCER 3



Mittlerweile wird bei uns im Verlag nicht mehr *Pro Evolution 2* gespielt. Abgelöst wurde das Spiel freilich nicht vom neuen *FIFA*, sondern nur vom eigenen Nachfolger!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Ende November**
Genre: **Fußball**

RATCHET & CLANK 2



Kopf an Kopf: Letztes Jahr war *Ratchet & Clank* so etwas wie ein Ersatz für das länger brauchende *Jak II*, diesmal geht der Nachfolger direkt gegen *Jak* an den Start.

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

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Erst „online“ dann „Outbreak“ und zum Schluss womöglich gar offline? Ob dieses Spiel in Deutschland online spielbar sein wird, ist derzeit noch nicht sicher.

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

SSX 3



Realistischer und flüssiger wirkt das neue *SSX* im Vergleich zu den Vorgängern. Ein fast sicherer Hit, wäre da nicht die Frage, ob das Konzept nicht langsam ausgelutscht ist.

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

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Dank gestochener scharfer Progressive-Scan-Optik und ausgereiftem Gameplay machte das neue *Siphon Filter* schon auf der E3 im Mai einen sehr guten Eindruck.

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

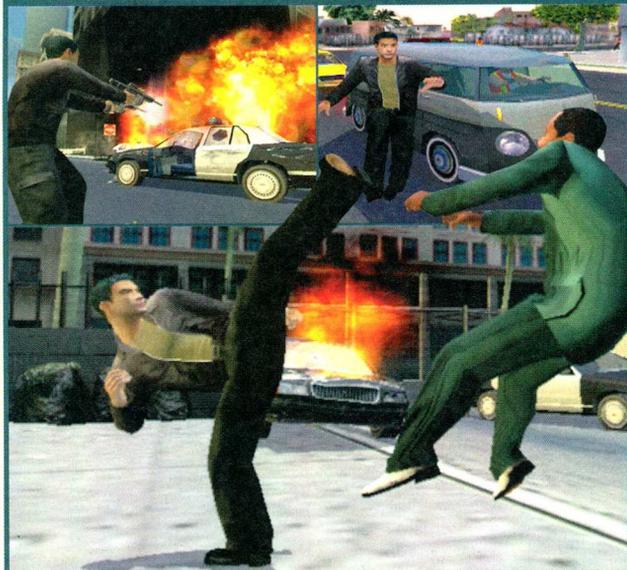
TONY HAWK'S UNDERGROUND



Na also: Der 13. November als Termin für das neue *Tony Hawk*-Spiel ist nun offiziell. Jetzt bleibt nur noch abzuwarten, wie die neuen Gameplay-Ansätze ankommen.

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

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Wird das heiß ersehnte *True Crime: Streets of L.A.* nun der erhoffte *GTA-Killer* oder doch nur eine überambitionierte Enttäuschung wie das Millionenprojekt *The Getaway*? Wir wären ja zumindest schon mal froh, wenn's nicht ganz so oft und lange verschoben werden würde ...

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

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN



Hin und her: Erst wurde *The Ultimate Warrior* als spielbarer Charakter fürs neue *SmackDown!* bestätigt, kurz danach wurde diese Ankündigung wieder zurückgezogen.

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

XIII



Der optisch ungewöhnliche Ego-Shooter im Cel-Shading-Look zählt für *Ubi Soft* zu den wichtigsten Titeln des Jahres. Lesen Sie mehr dazu auf den Seiten 46 bis 47!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **30. Oktober**
Genre: **Ego-Shooter**

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 ERSCHIENEN

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|--------------------------------|-----------|---------------|
| Aliens vs. Predator Extinction | Strategie | 8. August |
| Autobahnraser World Challenge | Rennspiel | 17. September |
| Beach King Stunt Racer | Rennspiel | 27. August |

| | | |
|---------------------------------------|------------------|---------------|
| Chaos Legion | Action-Adventure | 5. September |
| Dark Chronicle | Action-RPG | 10. September |
| Futurama | Action-Adventure | 22. August |
| Indiana Jones und die Legende der ... | Action-Adventure | 12. September |
| Madden NFL 2004 | Football | 12. September |
| Pro Beach Soccer | Fußball | 27. August |

| | | |
|--------------------------------------|------------------|--------------|
| Reel Fishing III | Angel-Simulation | 4. September |
| Savage Skies | Action | 31. August |
| The Great Escape – Gesprengte Ketten | Action-Adventure | 5. September |
| The King of Route 66 | Rennspiel | 4. September |
| Tribes: Aerial Assault | Action | 31. August |
| World Racing | Rennspiel | 22. August |

SEPTEMBER

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|---|-----------------------|------------|
| Alter Echo | Action | 26. Sept. |
| Amplitude | Musikspiel | 24. Sept. |
| Colin McRae Rally 04 | Rennspiel | 26. Sept. |
| Conflict: Desert Storm II | Action | 26. Sept. |
| Disney's Extreme Skate Adventure | Trendsport | 4. Sept. |
| Freedom Fighters | Action | 26. Sept. |
| Freestyle MetalX | Rennspiel | Sept. |
| Hardware Online Arena | Sony | 24. Sept. |
| Judge Dredd | Action | 19. Sept. |
| Mace Griffin Bounty Hunter | Action | 26. Sept. |
| Soil Galbur II | Beat'em Up | 26. Sept. |
| Splashdown 2: Rides gone wild | Rennspiel | 26. Sept. |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | Golf | 28. Sept. |
| Warhammer 40.000: Fire Warrior | Ego-Shooter | 26. Sept. |
| Yu-Gi-Oh! The Duellists of the Roses (eng.) | Strategie/Rollenspiel | Ende Sept. |
| Zone of the Enders: The 2nd Runner | Action | 26. Sept. |

NOVEMBER

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|---|-----------------------------|-------------|
| Batman: Rise of Sin Tzu | Action-Adventure | 20. Nov. |
| Battlestar Galactica | Action | 28. Nov. |
| Beyond Good & Evil | Action-Adventure | 13. Nov. |
| Bloody Roar 4 | Beat'em Up | Nov. |
| Bombastic | Geschicklichkeit | 14. Nov. |
| Crash Nitro Kart | Rennspiel | 21. Nov. |
| DhDr: Die Rückkehr des Königs | Action | 7. Nov. |
| Dragon Ball Z: Budokai 2 | Beat'em Up | 13. Nov. |
| ESPN NBA Basketball | Basketball | 27. Nov. |
| Eyeto: Groove | Geschicklichkeit/Musikspiel | Nov. |
| Findet Nemo | Geschicklichkeit | 14. Nov. |
| Fußballmanager 2004 | Fußballmanager | 21. Nov. |
| Ghosthunter | Action-Adventure | Nov. |
| Gladius | Action/Rollenspiel | Nov. |
| Gregory Horror Show | Action-Adventure | 21. Nov. |
| Harry Potter Quiddich-Weltmeisterschaft | Sport/Action-Adventure | 7. Nov. |
| Harry Potter und der Stein der Weisen | Action-Adventure | 21. Nov. |
| Hot Wheels Highway 35 World Race | Rennspiel | Mitte Nov. |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | Action | 28. Nov. |
| Looney Tunes Back in Action | Geschicklichkeit | 21. Nov. |
| Medal of Honor: Rising Sun | Ego-Shooter | 21. Nov. |
| Mega Man X7 | Jump & Run/Action | 14. Nov. |
| Metal Arms: Glitch in the System | Action | 21. Nov. |
| Need for Speed Underground | Rennspiel | 28. Nov. |
| Prince of Persia: The Sands of Time | Action | 20. Nov. |
| Pro Evolution Soccer 3 | Fußball | Ende Nov. |
| Ratchet & Clank 2 | Jump & Run/Action | Nov. |
| Robin Hood: Defender of the Crown | Strategie | 14. Nov. |
| RPM Tuning | Rennspiel | 12. Nov. |
| Scrabble Interactive | Denkspiel | 13. Nov. |
| Secret Weapons over Normandy | Action | 20. Nov. |
| Terminator 3: Rebellion der Maschinen | Action | 13. Nov. |
| The Hobbit | Action-Adventure | 21. Nov. |
| The Italian Job | Rennspiel | Anfang Nov. |
| The Simpsons: Hit & Run | Action | 7. Nov. |
| Tiger & Dragon | Action-Adventure | 20. Nov. |
| Time Crisis 3 | Lightgun-Shooter | Nov. |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm | Ego-Shooter | 27. Nov. |
| Tony Hawk's Underground | Skateboarding | 13. Nov. |
| True Crime: Streets of L.A. | Action | 06. Nov. |
| WRC 3 | Rennspiel | Nov. |
| WWE SmackDown! Here Comes The Pain | Wrestling | Mitte Nov. |

| | | |
|---|--------------------|-----------------|
| BDFL Manager 2004 | Fußballmanager | Januar 2004 |
| Castlevania | Action | Januar |
| Catan | Strategie | 2004 |
| Champions of Norrath: Realms of Everquest | Online-Rollenspiel | Februar |
| Cy Girls | Action | Februar |
| Deadly Skies | Action | Februar |
| Dororo | Action-Adventure | 2004 |
| Driver 3 | Rennspiel | 2004 |
| ESPionage | Action-Adventure | 1. Quartal 2004 |
| Firefighter F.D. 18 | Action | 2004 |
| Frogger's Adventures: The Rescue | Jump & Run | Februar |
| Ghost Master | Strategie | 2004 |
| Iron Storm | Action | 26. Juni |
| Maximo vs. Army of Zin | Jump & Run/Action | 1. Quartal 2004 |
| McFarlane's Evil Prophecy | Action | 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 | 2004 |
| Sniper Elite: Break 1945 | Action | 2004 |
| Sphinx und die verfluchte Mumie | Action-Adventure | Mitte Feb. |
| SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um ... | Geschicklichkeit | Mitte Feb. |
| 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 |
| The Fast & The Furious | Rennspiel | 2004 |
| The Red Star | Nicht bekannt | 2004 |
| The Surfing | Action-Adventure | 1. Quartal 2004 |
| What is Football (TIF) 2004 | Fußball | 1. Quartal 2004 |
| Wrath Unleashed | Strategie/Action | Februar |

OKTOBER

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|---|--------------------|-------------|
| Asterix & Obelix XXL | Action | 30. Okt. |
| Baldur's Gate: Dark Alliance 2 | Rollenspiel | Okt. |
| Baphomets Fluch 3 | Adventure | 10. Okt. |
| Barbarian | Beat'em Up | 17. Okt. |
| Bionicle The Game | Action-Adventure | 17. Okt. |
| Bomberman Kart | Rennspiel | Okt. |
| Bratz Dolls | Tanzspiel | 30. Okt. |
| Breath of Fire: Dragon Quarter | Rollenspiel | 10. Okt. |
| Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds | Action | 24. Okt. |
| Club Football (div. Vereins-Versionen) | Fußball | 10. Okt. |
| Curse: The Eye of Isis | Action-Adventure | 29. Okt. |
| Destruction Derby: Arenas | Rennspiel | Okt. |
| Dog's Life | Genre-Mix | 15. Okt. |
| Dragon's Lair 3D: Special Edition | Action | Mitte Okt. |
| ESPN NFL Football | Fußball | 30. Okt. |
| ESPN NHL Hockey | Eishockey | 30. Okt. |
| EverQuest Online Adventures | Online-Rollenspiel | 22. Okt. |
| FIFA Football 2004 | Fußball | 31. Okt. |
| Freaky Flyers | Rennspiel | Okt. |
| Galidor: Defenders of the Outer Dimension | Jump & Run | Anfang Okt. |
| Gladiator – Sword of Vengeance | Action-Adventure | 31. Okt. |
| Hunter the Reckoning: Wayward | Action | 10. Okt. |
| Jak II: Renegade | Jump & Run/Action | Okt. |
| Kya: Dark Lineage | Action-Adventure | 30. Okt. |
| Manhunt | Action | Okt. |
| My Street | Genre-Mix | Okt. |
| NBA Jam 2004 | Basketball | 24. Okt. |
| NBA Live 2004 | Basketball | 24. Okt. |
| NHL 2004 | Eishockey | 3. Okt. |
| NHL Hitz Pro | Eishockey | Okt. |
| Racing Simulation 3 | Rennspiel | 30. Okt. |
| Risiko: Global Domination | Strategie | 30. Okt. |
| Roadkill | Car-Combat-Action | Okt. |
| Robocop | Action | 03. Okt. |
| SSX 3 | Rennspiel | 24. Okt. |
| SWAT Global Strike Team | Ego-Shooter | 31. Okt. |
| Unlimited SaGa | Rollenspiel | 30. Okt. |
| Urban Freestyle Street Soccer | Sport | 3. Okt. |
| Wallace & Gromit in Projekt Zoo | Action-Adventure | 17. Okt. |
| Worms 3D | Strategie/Action | 30. Okt. |
| WGR4 | Rennspiel | 03. Okt. |
| XIII | Ego-Shooter | 30. Okt. |

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 |
| Deutschland sucht den Superstar | Musikspiel | Dez. |
| Gran Turismo 4 | Rennspiel | Dez. |
| Headhunter: Redemption | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Legacy of Kain: Defiance | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Lord of the Rings: Isengards Verrat | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Mission Impossible – Operation Surma | Action-Adventure | 4. Dez. |
| Sonic Heroes | Jump & Run | 4. Dez. |
| Whiplash | Jump & Run/Action | 4. Quartal |

2004

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|-------------------------|---------------|--------|
| 100 Bullets | Nicht bekannt | 2004 |
| Akte X: Resist or Serve | Adventure | 2004 |
| Altered Beast | Action | 2004 |

OHNE TERMIN

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|---------------------------------|------------------|---------------|
| Celebrity Deathmatch | Beat'em Up | Nicht bekannt |
| Gradius V | Shoot'em Up | Nicht bekannt |
| Ice Nine | Ego-Shooter | Nicht bekannt |
| Karaoke Stage | Musikspiel | Nicht bekannt |
| Metal Gear Solid 3: Snake Eater | Action-Adventure | Nicht bekannt |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Beat'em Up | Nicht bekannt |
| Vectorman | Action | Nicht bekannt |

BUDGET

| TITEL | GENRE | TERMIN |
|------------------------------------|------------------|-----------|
| Bloody Roar 3 | Beat'em Up | 19. Sept. |
| 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. |
| Hitman 2: Silent Assassin | Action | Herbst |
| James Bond 007: Nightfire | Action | 12. Sept. |
| Kingdom Hearts | Rollenspiel | 27. Aug. |
| Medal of Honor: Frontline | Ego-Shooter | 12. Sept. |
| Metal Gear Solid 2 | Action-Adventure | 19. Sept. |
| Pride FC | Kampfsport | 01. Aug. |
| Pro Evolution Soccer 2 | Fußball | 12. Sept. |
| Ratchet & Clank | Action | 27. Aug. |
| The Getaway | Action | 17. Sept. |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Trendsport | 18. Sept. |
| WRC II Extreme | Rennspiel | 27. Aug. |
| WWE SmackDown! Shut Your Mouth | Wrestling | 01. Aug. |

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

REFERENZENZEN

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 04 | Namco | 85% |

Aktuelle Empfehlung:

Zone of the Enders – The 2nd Runner Konami 87%

Aktuelle Warnung:

The Scorpion King Universal Interactive 48%

Budget-Empfehlung:

D. Herr d. Ringe: Die zwei Türme Electronic Arts 86%

Für Action-Fans ist die Auswahl derzeit groß: Die brandneuen *Zone of the Enders – The 2nd Runner* und *Freedom Fighters* sind bei den wirklich empfehlenswerten Spielen!

Zone of the Enders – The 2nd Runner



JUMP & RUN

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

| | | |
|-------------------------|----------|-----|
| Ratchet & Clank | Sony | 90% |
| Jak and Daxter | Sony | 90% |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | Ubi Soft | 88% |
| Rayman Revolution | Ubi Soft | 88% |
| Ape Escape 2 | Sony | 88% |

Aktuelle Empfehlung:

Ape Escape 2 Sony 88%

Aktuelle Warnung:

Inspector Gadget: MAD Robots Invasion LPS 47%

Budget-Empfehlung:

Ratchet & Clank Sony 90%



ACTION-ADVENTURE

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

| | | |
|-------------------------------|-----------|-----|
| Metal Gear Solid 2: Substance | Konami | 92% |
| Tom Clancy's Splinter Cell | Ubi Soft | 91% |
| Silent Hill 3 | Konami | 90% |
| Legacy of Kain: Soul Reaver 2 | Eidos | 90% |
| Onimusha 2 – Samurais Destiny | Capcom | 89% |
| Legacy of Kain: Blood Omen 2 | Eidos | 89% |
| MDK 2 – Armageddon | Interplay | 88% |

Aktuelle Empfehlung:

Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft 91%

Aktuelle Warnung:

Frank Herbert's DUNE Cryo 34%

Budget-Empfehlung:

Metal Gear Solid 2 Konami 91%

ROLLENSPIELE

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

| | | |
|------------------------------|----------|-----|
| Final Fantasy X | Square | 89% |
| Baldur's Gate: Dark Alliance | Virgin | 88% |
| Dark Chronicle | Sony | 87% |
| Summoner 2 | THQ | 84% |
| Kingdom Hearts | Square | 83% |
| Grandia II | Ubi Soft | 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% III |
| Shox | EA | 87% |
| DTM Race Driver | Codemasters | 86% |
| Formel Eins 2003 | Sony | 84% |

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%

Es geht doch: Mit stark verbesserter Optik und deutlich mehr Spielmodi schnappte sich Codemasters mit *Colin McRae Rally 04* wieder den Rallye-Thron.

* Das Symbol **III** markiert eine reine Multiplayer-Wertung

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% |
| Half-Life (dt.) | Vivendi Universal | 86% |

Aktuelle Empfehlung:

SOCOM: U.S. NAVY SEALS Sony 85%

Aktuelle Warnung:

Resident Evil Survivor 2 Capcom 59%

Budget-Empfehlung:

Medal of Honor: Frontline Eidos 90%

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/Bigben Interactive | 85% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Guilty Gear X2 | Sammy/Bigben Interactive | 85% |
| Aktuelle Warnung: | | |
| 3 Engel für Charlie: Volle Power | Ubi Soft | 20% |
| Budget-Empfehlung: | | |
| Tekken 4 | Namco | 87% |

Am 26. September sollte das lange erwartete Edel-Beat-'em-Up *Soul Calibur II* endlich auch in Europa erscheinen.



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% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Amplitude | Sony | 86% |
| Aktuelle Warnung: | | |
| – | – | – |
| Budget-Empfehlung: | | |
| – | – | – |

LIGHTGUN-SHOOTER

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

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: | | |
| – | – | – |
| Aktuelle Warnung: | | |
| Tetris Worlds | THQ | 50% |
| Budget-Empfehlung: | | |
| – | – | – |

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: | | |
| – | – | – |

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% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Wakeboarding Unleashed | Activision | 85% |
| Aktuelle Warnung: | | |
| The Simpsons Skateboarding | EA | 36% |
| Budget-Empfehlung: | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 91% |



PLATINUM Ab sofort ist das vierte Tony Hawk günstig zu haben.

WWE SmackDown!



ENDLICH! Das beste Wrestling-Spiel gibt's jetzt schon für 30,-€!

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! Just Bring It | THQ | 83% |

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 | Ubi Soft | 34% |
| Budget-Empfehlung: | | |
| Ring of Red | Konami | 85% |



AVP ist mehr als nur daher einen Blick wert!

SPORT (SONSTIGES)

| TITEL | HERSTELLER | WERTUNG |
|---|------------|---------|
| Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele | | |
| Summer Heat Beach Volleyball | Acclaim | 85% |
| Virtua Tennis 2 | Sega | 83% |
| Swing Away Golf | EA | 81% |
| Tiger Woods PGA Tour 2002 | EA | 80% |
| Disney Golf | Capcom | 80% |
| Aktuelle Empfehlung: | | |
| Virtua Tennis 2 | Sega | 83% |
| Aktuelle Warnung: | | |
| Pro Tennis WTA Tour | Konami | 41% |
| Budget-Empfehlung: | | |
| – | – | – |

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: | | |
| Pro Evolution Soccer 2 | Konami | 92% |

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



| PLATZ/VORMONAT | SYSTEM | WERTUNG | MONAT | |
|----------------|------------------------------------|---------|-------|----|
| 1 2 | Final Fantasy X | PS2 | 89% | 14 |
| 2 5 | GTA: Vice City (dL) | PS2 | 91% | 7 |
| 3 3 | Medal of Honor: Frontline | PS2 | 89% | 15 |
| 4 10 | Gran Turismo 3: A-Spec | PS2 | 93% | 20 |
| 5 7 | Silent Hill 3 | PS2 | 90% | 3 |
| 6 WE | Baldur's Gate: Dark Alliance | PS2 | 88% | 10 |
| 7 6 | EyeToy: Play | PS2 | - | 3 |
| 8 WE | Mortal Kombat: Deadly Alliance | PS2 | 82% | 5 |
| 9 WE | Need for Speed: Hot Pursuit 2 | PS2 | 84% | 4 |
| 10 WE | Primal | PS2 | 80% | 4 |
| 11 11 | Tom Clancy's Splinter Cell | PS2 | 91% | 6 |
| 12 NEU | Tomb Raider: The Angel of Darkness | PS2 | 80% | 1 |
| 13 WE | GTA III | PS2 | 91% | 18 |
| 14 13 | Metal Gear Solid 2 | PS2 | 91% | 18 |
| 15 WE | Hitman 2 | PS2 | 86% | 5 |

Das Sommerloch schlägt zu. Viele ältere Spiele werden wieder ausgepackt, von den Dauerbreimern *Final Fantasy X* und *Gran Turismo 3* ganz zu schweigen. Kommende Highlights wie *Freedom Fighters* oder *Soul Calibur II*, die wir bereits testen konnten, werden aber sicherlich wieder etwas frischen Wind in die Charts bringen. Hoffentlich wird bis dahin auch der Online-Markt etwas gestärkt – derzeit befindet sich kein einziger Online-Titel in den Leser-Charts.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



| PLATZ/VORMONAT | WERTUNG | MONAT | |
|----------------|------------------------------------|-------|----|
| 1 1 | EyeToy & Kamera | - | 3 |
| 2 2 | Tomb Raider: The Angel of Darkness | 80% | 3 |
| 3 4 | Formula 1 2003 | 84% | 2 |
| 4 3 | Tekken 4 (Platinum) | 87% | 2 |
| 5 9 | GTA: Vice City (dL) | 91% | 4 |
| 6 7 | Final Fantasy X (Platinum) | 89% | 5 |
| 7 5 | SOCOM & Headset Bundle | 85% | 3 |
| 8 6 | DTM Race Driver (Platinum) | 86% | 3 |
| 9 10 | Midnight Club II | 88% | 5 |
| 10 8 | Gran Turismo 3: A-spec (Platinum) | 93% | 15 |
| 11 14 | GTA III (Platinum) | 91% | 4 |
| 12 11 | Evil Dead: A Fistful of Boomstick | 67% | 3 |
| 13 NEU | This is Football 2003 (Platinum) | 80% | 1 |
| 14 15 | Enter the Matrix | 71% | 4 |
| 15 13 | Resident Evil: Dead Aim | 76% | 2 |

Sommerloch, die zweite: Keinerlei neue Titel finden sich in den Verkaufscharts, lediglich ein paar Plätze wurden getauscht. Dabei kann man wahrlich nicht behaupten, dass es derzeit keine Top-Titel gibt. Sage und schreibe seine Hits wurden in der letzten Ausgabe vergeben. Allerdings kommen die meisten dieser Titel erst Ende September in den Handel. Bis es endlich neues Spielere-Futter gibt, werden Spieler eben noch mit „alten“ Games vorlieb nehmen müssen.

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 sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Schreiben Sie uns eine SMS mit dem Text „PZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 04“, wenn Enter the Matrix Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Schreiben Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 17“ und wählen Sie somit SXX 3 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:

COMPUTED 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 Computer: AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeeschluss ist der 15. Oktober 2003.

MOST WANTED

- 01 Beyond Good & Evil
- 02 Der 4. Ring: Da N'kai der Körper
- 03 Everquest Online Adventures
- 04 Final Fantasy X-2
- 05 Gran Turismo 4
- 06 Killzone
- 07 Kya: Dark Lineage
- 08 Legacy of Kain: Defiance
- 09 Mafia
- 10 Medal of Honor: Rising Sun
- 11 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 12 Need for Speed: Underground
- 13 Onimusha 3
- 14 Prince of Persia
- 15 Pro Evolution Soccer 3
- 16 Resident Evil: Outbreak
- 17 SSX 3
- 18 Syphon Filter: Omega Strain
- 19 The X-Files: Resist or Serve
- 20 True Crime: Streets of L.A.

LESER-CHARTS

- 01 Julius vs. Predator: Extinction
- 02 Def Jam Fight for NY
- 03 Devil May Cry 2
- 04 Enter the Matrix
- 05 Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- 06 EyeToy
- 07 FIFA Football 2003
- 08 Final Fantasy X
- 09 Formel Eins 2003
- 10 Gran Turismo 3
- 11 GTA: Vice City (dL)
- 12 Indiana Jones
- 13 Medal of Honor: Frontline
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Midnight Club II
- 16 MotoGP 3
- 17 NBA Street Vol. 2
- 18 Pro Evolution Soccer 2
- 19 Resident Evil: Dead Aim
- 20 Rygar: The Legendary Adventure
- 21 Silent Hill 3
- 22 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 23 Summer Heat Beach Volleyball 24 The Getaway
- 25 TimeSplitters 2
- 26 Tom Clancy's Splinter Cell
- 27 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 28 Twisted Metal Black: Online
- 29 Virtua Fighter 4 Evolution
- 30 Wakeboarding Unleashed

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



| PLATZ/VORMONAT | SYSTEM | HERSTELLER | MONAT | |
|----------------|------------------------------------|------------|-----------------|---|
| 1 2 | Final Fantasy X-2 | PS2 | Square | 8 |
| 2 5 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | PS2 | Konami | 3 |
| 3 1 | True Crime: Streets of L.A. | PS2 | Activision | 5 |
| 4 WE | Resident Evil: Outbreak | PS2 | Capcom | 3 |
| 5 NEU | FIFA 2004 | PS2 | EA Sports | 1 |
| 6 6 | Gran Turismo 4 | PS2 | Sony | 2 |
| 7 WE | Need for Speed: Underground | PS2 | Electronic Arts | 3 |
| 8 NEU | WWE SmackDown! Here Comes the Pain | PS2 | THQ | 1 |
| 9 8 | Medal of Honor: Rising Sun | PS2 | Electronic Arts | 4 |
| 10 NEU | Pro Evolution Soccer 3 | PS2 | Konami | 1 |

Final Fantasy X-2 schlägt sich wacker und nimmt nach kurzer Abwesenheit von der Spitze der Charts wieder den ersten Platz ein. Vollkommen wird dieser Titel wohl nie aus den Charts verschwinden, aber vielleicht muss Squares Rollenspiel schon nächsten Monat wieder Platz machen – denn nicht nur *Metal Gear Solid 3* hat einen großen Sprung nach vorne gemacht, auch einige Neu- und Wiedereinsteiger stehen inzwischen hoch in der Gunst der Leser.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONS-DIREKTOR

Freut sich über eine Spitzenausgabe: Ein komplettes Spiel, der mit Abstand umfangreichste Testteil, Detail-Check und günstiger Preis: Da weiß man, was man hat!

Aktuelles Lieblingsspiel
Jak II: Renegade
Aktuelle Lieblings-CD
Dave Gahan – Paper Monsters
Aktueller Lieblingsfilm
Rocky V



MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

Vom leitenden zum leidenden Redakteur: Er fiel wegen einer Lungenoperation überraschend für drei Wochen aus und bekam keinen Test mehr ab.

Aktuelles Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Aktuelle Lieblings-CD
Neal Morse – Testimony
Aktuelle Lieblings-DVD
Beavis & Butt-Head Do America



WOLFGANG FISCHER
32, Leitender Redakteur

Freut sich darauf, Ende September in Grindelwald seinen PES-Europameistertitel gegen die versammelte europäische Journalistenprominenz zu verteidigen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Fire Warrior
Aktuelle Lieblings-DVD
Monsters of Metal Vol. 01
Aktueller Lieblingsfußballer
Roy Makaay



MAIK BÜTEFÜR
26, Volontär

Kommt jeden Tag in Schwarz zur Arbeit und unterlegt jede seiner Bewegungen mit stylischen Zischlauten. Seine Nachbarn machen sich langsam Sorgen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil (Vorabversion)
Aktuelle Lieblings-CD
Devin Townsend – Terria
Aktuelle Lieblings-DVD
Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Ist, nachdem er sich mit Fabi, Steffi und Tobias aus dem Layout ein paar heiße *Bombberman*-Gefechte geliefert hat, wieder voll und ganz im *Bomberman*-Fieber.

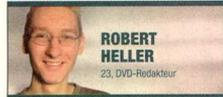
Aktuelles Lieblingsspiel
Bombberman (SNES + DC)
Aktuelle Lieblings-CD
The Ataris – So long Astoria
Aktuelle Lieblingslektüre
Preacher (Danke Wolfgang!)



HEINRICH LENHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

Bedankt sich für die Sorge um sein Wohlergehen ob der Waldbrände in British-Columbia, aber die Feuersbrunst loderte 300 Kilometer entfernt.

Aktuelles Lieblingsspiel
... reisebedingt viele GBA-Module
Aktuelle Lieblings-CD
Eels – Shootenanny!
Aktuelles Lieblings-DVD
Lord of the Rings: The two Towers



ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

Fan-Wahnsinn einmal anders: Robert war neulich im Piercing-Studio und wird seitdem von allen nur noch „Herr der 1.000 Ringe“ genannt.

Aktuelles Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Aktuelle Lieblings-CD
Fettes Brot – Amnesie
Aktuelle Lieblings-DVD
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



STEFANIE SCHEPPER
25, DVD-Redakteurin

Erinnt gerade einen Racheakt gegen Christian, der während ihrer Sommergrüpe dieses rosa EyeToy-Foto in die Verkaufscharts der 10/03 geschmuggelt hat.

Aktuelles Lieblingsspiel
Splashdown 2
Aktuelle Lieblings-CD
Pain of Salvation – Entropia
Aktuelle Lieblings-DVD
Equilibrium 8



BERND HOLTSMANN
24, Hardware-Redakteur

Hat dem Schönlein beim Spielen von *XIII* über die Schulter geschaut und sich aus Angst dazu entschlossen, nie wieder böse Sachen über seine Frisur zu sagen.

Aktuelles Lieblingsspiel
EyeToy Play
Aktuelle Lieblings-CD
Rob Dougan: Furious Angel
Aktuelle Lieblingsserie
Deep Space Nine (Revival-Liebling)



MATTHIAS SCHÖFFEL
37, Designer

Matthias hat seinen hart verdienten Urlaub angetreten. Wo er diesen verbringt, hat er nicht verraten. Aber wir wissen ja alle: Wer sich nicht meldet, dem geht es gut.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ich sehe was, was du nicht siehst.
Aktuelle Lieblings-CD
Mad Season – Mad Season
Aktueller Lieblingsfilm
Nicht auflegen!



STEFANIE SÄMMAN
24, Junior Designer

Die Fruchtsaison ist so gut wie vorbei und weil Steffi so fleißig die Beeren gesammelt und gekeltert hat, kann sie den Winter getrost mit 600 Liter Wein überstehen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Evil Dead
Aktuelle Lieblings-CD
Perfect Circle
Aktuelle Lieblingswebsite
www.regionalliga500.de



FABIAN HÜBNER
19, Auszubildender Mediendesigner

Alle angesehenen Regisseure teilen derzeit ihre Filme in zwei Teile auf. Klar, dass auch *Matrix Reloaded*, der er zusammen mit Maik auf die Beine gestellt hat, keine Ausnahme ist.

Aktuelles Lieblingsspiel
Soft Billed Hero vs. 3D
Aktuelle Lieblings-CD
in the mood for love – Soundtrack
Aktuelle Lieblings-DVD
Days of Being Wild (HK-Import)

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

ACTION-SPIELE
Alter Echo72
Conflict Desert Storm II76
Time Crisis 384
Warhammer 40.000: Fire Warrior ...58

ACTION-ADVENTURES
The Great Escape – Gesprengte Ketten...86

BEAT 'EM UP
Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT
Jak II: Renegade68

RENNSPIELE
Bombberman Kart94
Splashdown 2: Rides Gone Wild ...64
The King of Route 6690

ROLLENSPIELE
Breath of Fire: Dragon Quarter ...80

SPORTSPIELE
Club Football88
Disney's Extreme Skate Adventure ...92
Downhill Domination96
Tiger Woods PGA Tour 2004 ...95

STRATEGIE
Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



Spieler 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.

OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps&Tricks-Beauftragten Thomas Eder, Michael Meyer und Florian Weidhase.

PLAYZONE DIE REDAKTION



MASSIV Einige Zwischengegner beeindrucken schon allein durch ihre Größe.

BIS ZUM HORIZONT Gelegentlich gibt's schöne Aussichten zu bewundern.



Dramatisch wie Medal of Honor, **actionreich** wie Red Faction II.

18+

HIT PLAYZONE

VIDEO

Warhammer 40.000 Fire Warrior

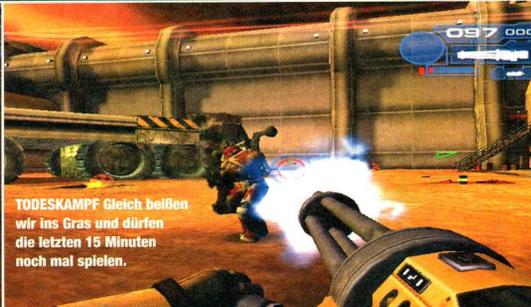
Das Warhammer-Universum wird nur den wenigsten Spielern wirklich bekannt sein. Das erfolgreiche Brettspiel von Games Workshop erfreut sich seit vielen Jahren großer Beliebtheit bei einer

eingeschworenen Fangemeinde. Bereits die PSone wurde mit einer Versoftung des Themas bedacht: *Space Hulk* von Electronic Arts ging seinerzeit als passabler Vertreter des Genres durch. Bei *Fire Warrior* durfte nun Entwickler Kuju

für THQ ans Werk. Offenbar hat man dort ein Faible für die Flammen – die letzten drei Titel aus dem Hause Kuju hatten jedenfalls alle ähnliche Namen: *Fireblade*, *Reign of Fire* und nun *Fire Warrior*. Vielleicht wäre ein Wörterbuch

hilfreich, um zukünftigen Spielen etwas originellere Namen zu geben. Originell ist ein gutes Stichwort: Allzu frisch präsentiert sich *Fire Warrior* nämlich nicht gerade. Die linearen Levels bieten nur selten Überraschungen und

TEAMWORK Ihre Kollegen helfen mit, glänzen aber auch nicht gerade durch hohe Intelligenz.



TODESKAMPF Gleich beißen wir ins Gras und dürfen die letzten 15 Minuten noch mal spielen.

beschränken sich weitestgehend auf heftige Ballereien. Ordentliche inszenierte Zwischensequenzen klären Neulinge in der *Warhammer*-Welt zwar nicht sehr umfangreich auf, die groben Züge reichen dennoch vollkommen aus. In der weit entfernten Zukunft haben die Menschen den Weltraum erobert und neue Zivilisationen kennen gelernt. Da sich die Menschheit in ihrer Vergangenheit nicht gerade durch Diplomatie hervorgetan hat, herrscht Krieg.

WIR KOMMEN IN FRIEDEN

Die technisch ebenso hoch entwickelten Tau geben sich friedfertiger, doch auch ihre Freundlichkeit hat Grenzen. Als junger Tau-Soldat befinden Sie sich zu Beginn des Spiels also auf dem direkten Weg an die Front. Ganz ähnlich wie in *Electronic Arts Medal of Honor: Frontline* harren Sie im Truppentransporter der Dinge, beobachten ohnmächtig zusammenklappende Kollegen und checken noch mal Ihre Waffe. Kaum öffnet sich die Rampe, stehen Sie auch schon mitten im Schlachtfeld. Artilleriefeuer deckt die gesamte Umgebung ein, fallende Soldaten allerorten – die Atmosphäre kommt sehr gut rüber. Im Verlauf des Spiels ballern Sie sich aber nicht nur durch Schützengräben. Auch Raumstationen und schaurig-schöne Festungen im gotischen Stil werden von Ihnen infiltriert. Dabei wirkt das Spielgefühl wie eine Mischung aus *Halo* und indizierten Vorreitern des Genres. Ganz wie im Xbox-Shooter verfügt Ihr Raumanzug über einen Schild, der sich nach Treffern wieder auflädt. Auch können Sie immer nur zwei Waffen mit sich herumtra-

gen, wobei die erste nicht ausgetauscht werden kann. Das hat zumindest den Vorteil, dass die Übersicht über die mitgeführten Schießprügel schwerlich verloren geht. Während Ihre Standardwaffe mit der Zeit immer mächtiger wird, erhöht sich auch die Feuerkraft der sekundären Wummen. Nach Sturm- und Lasergewehr drückt man Ihnen schnell Granatwerfer und Pulskanone in die Hand. Die haben Sie spätestens ab der Hälfte des Spiels aber auch bitter nötig. Die anfänglichen Widersacher sind noch verhältnismäßig leicht auszuschalten, die massiven Space Marines verpacken dagegen auch mehrere Raketen. Da fällt der Unterschied zu gelegentlich auftretenden Zwischengegnern kaum noch auf, denn schon wenige gegnerische Treffer sorgen schnell für ein vorzeitiges Ende Ihrer Mission. Zwar gibt es in jedem Level einige Checkpoints, dennoch kommt man kaum umhin, einige Abschnitte mehrmals in Angriff zu nehmen. Da kann es schon mal passieren, dass man eine halbe Stunde tapfer gekämpft hat, nur um dann kurz vor dem rettenden Ausgang den Löffel abzugeben.

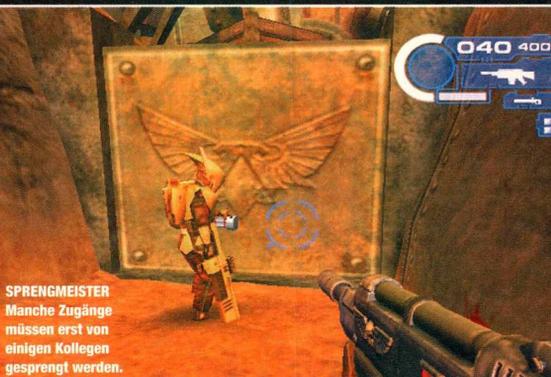
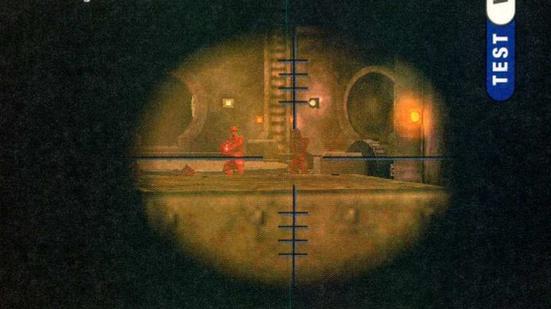
KEIN GROSSES KINO

Derlei Frust hält sich natürlich in Grenzen, wenn die Motivation stimmt. Leider erntet das Missionsdesign weder Innovations- noch Unterhaltsamkeitspreise. Schlüsselsuchen und Schalterdrücken ist eigentlich seit Jahren bekannt. Auch Sprengsätze zu legen ist nicht gerade die originellste Form der Spielerbeschäftigung. Etwas mehr Interaktion mit der Umgebung oder anderen Charakte-

KNIE NIEDER Einen Space Marine bekommen Sie aus dieser Distanz nicht oft zu Gesicht.



NAH DRAN Per Sniper-Rifle schalten Sie auch weit entfernte Gegner mühelos aus.



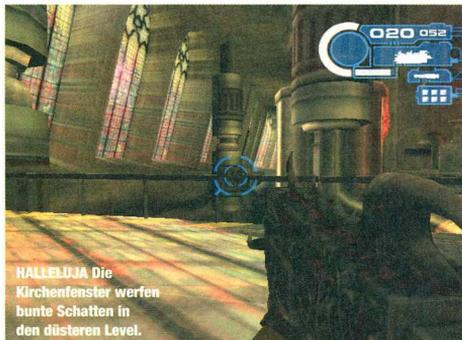
SPRENGMEISTER Manche Zugänge müssen erst von einigen Kollegen gesprengt werden.



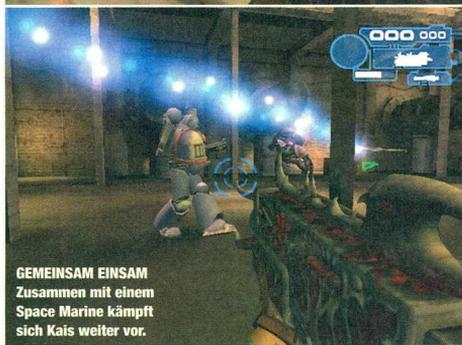
FRIEDENSKONFERENZ Die Chaos Marines haben ihre ganz eigenen Vorstellungen von Verhandlungen.



VERBÜNDETER Nach dem Auftreten der Chaos Marines erhält Kais Unterstützung von den Space Marines.



HALLELUJA Die Kirchenfenster werfen bunte Schatten in den düsteren Level.



GEMEINSAM EINSAM Zusammen mit einem Space Marine kämpft sich Kais weiter vor.

ren wäre schön gewesen. Gelegentliche Zwischensequenzen sorgen dafür, dass man dennoch immer wieder an den Bildschirm zurückkehrt. Zudem schafft es die teilweise bedrückende Atmosphäre, diesen Patzer auszugleichen. Wer mit der Unterforderung seiner Hirnwindungen leben kann und einfach nur viel ballern will, der ist hier goldrichtig. Die düstere Stimmung rührt zum einen von der hervorragenden Grafik her: Detaillierte Texturen, gut animierte Gegner und die enorme Weitsicht können es locker mit der Konkurrenz aufnehmen. Grelle Effekte geben der hübschen Grafik den letzten Schliff. Dabei bleibt das Spiel erstaunlich flüssig. Erst bei großem Gegneraufkommen stören leichte Ruckler das Spielerlebnis. Auch der Sound macht ordentlich was her. Entfernte Schreie, einschlagende Blitze, gellende Kampfschreie der Gegner und coole Waffensounds sorgen für einen wohligen Schauer nach dem anderen. Speziell im letzten Drittel des Spiels dreht Kuju noch einmal richtig auf. Fast könnte man meinen, hier wäre ein neuer Shooter von id Soft-

ware in der Konsole. Die herrlich düsteren Kampfschauplätze vergisst man nicht so schnell.

SOLIDES DRUMHERUM

Dank vielfältiger Konfigurationsmöglichkeiten sollte jeder mit der Steuerung zurechtkommen. Beide Achsen der Analog-Sticks lassen sich invertieren, ein 16:9-Modus ist integriert und Besitzer von Surround-Anlagen kommen voll auf ihre Kosten. Auch der Umfang stimmt. Die Länge der Levels variiert zwischen 30 und 60 Minuten, so dass man mindestens 15 Stunden einrechnen sollte, um den Abspann zu Gesicht zu bekommen. Multiplayer-Fans freuen sich auf Splitscreen-Modi für bis zu vier Spieler, ärgern sich dagegen über die lächerlich geringe Auswahl an Levels. Gerade einmal zwei Maps pro Spielmodus stehen zur Auswahl. Derer gibt es immerhin drei. Leider konnten wir bis Redaktionsschluss keine Version des Spiels mit Musik von THQ bekommen, weshalb sich die Soundwertung derzeit nur auf die Soundeffekte bezieht.

MAIK BÜTEFÜR

INFO FIRE WARRIOR IM ONLINE-MODUS

Ladehemmung

Zwar waren die Server zum Zeitpunkt unseres Tests bereits verfügbar, nur tummelten sich dort verständlicherweise noch keine Spieler. Deswegen verzichten wir vorerst auf die Bewertung dieses Programmteils und liefern Ihnen die Informationen in einer der nächsten Ausgaben nach. Die Multiplayer-Wertung bezieht sich also vorerst rein auf den Splitscreen-Modus. Was auch bei diesem negativ auffällt, ist der geringe Umfang. Der sauberen Technik zum Trotz bietet *Fire Warrior* nur sehr wenige Mehrspieler-Karten und Spielmodi. Wir sind skeptisch, inwieweit das Spiel längerfristig mit mehreren Spielern motivieren kann.



KANONENFUTTER Die menschlichen Gegner sind vergleichsweise harmlos.



GANZ WAS NEUES Drei Schlüssel sollen gesucht werden, um die Tür zu öffnen.

Feuer eröffnet!

Für Einzelspieler mit Durchhaltevermögen kommt THQs harte Ballerei durchaus infrage und reiht sich zwischen *TimeSplitters 2* und *Red Faction 2* ein.



FIRE WARRIOR

STEUERUNG ★★★★★
 Simpel und effektiv sind die passenden Beschreibungen. Die Steuerung ist übersichtlich und gut konfigurierbar.

Zugänglichkeit:
 Im Trainingslager wird die Steuerung schnell verinnerlicht.

Frei konfigurierbar:
 Nein, 2 Voreinstellungen

Maus und Tastatur:
 Nein

MOH FRONTLINE

STEUERUNG ★★★★★
 Wer mit keinem der fünf voreinstellbaren Kontrollvorschlüsse zufrieden ist, kann die Steuerung auch selbst konfigurieren.

Zugänglichkeit:
 Für Konsolen-Shooter-Verhältnisse gut und eingängig.

Frei konfigurierbar:
 Ja

Maus und Tastatur:
 Nein

RED FACTION II

STEUERUNG ★★★★★
 Die Kontrollen sind übersichtlich, die Funktionen sinnvoll verteilt. Alternativ dürfen Sie die Steuerung auch selbst konfigurieren.

Zugänglichkeit:
 Trotz fehlendem Trainingslager sehr schnell erlernbar.

Frei konfigurierbar:
 Ja

Maus und Tastatur:
 Ja, aber recht schwammig

TIMESPLITTERS 2

STEUERUNG ★★★★★
 Standardmäßige Ego-Shooter-Steuerung mit präzisen Kontrollen und guten Konfigurationsmöglichkeiten.

Zugänglichkeit:
 Ohne Probleme finden sich auch Einsteiger schnell zurecht.

Frei konfigurierbar:
 Ja

Maus und Tastatur:
 Nein

MOTIVATION ★★★★★
 Der Umfang stimmt, nur die Aufgabeneinstellungen hätten ruhig etwas aufregender ausfallen dürfen. Alles in allem solide.

Anzahl der Missionen:
 20 große Levels

Missionsdesign:
 Viel Action, wenig Abwechslung

Wiederspielwert:
 Rankings für jede Mission schaffen Boni und Extras frei

MOTIVATION ★★★★★
 Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10-15 Stunden, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad.

Anzahl der Missionen:
 19

Missionsdesign:
 Massig Action, viel Abwechslung

Wiederspielwert:
 Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Extras

MOTIVATION ★★★★★
 Etwas zu schnell durchgespielt, auch wenn verschiedene Endsequenzen zum erneuten Durchspielen motivieren.

Anzahl der Missionen:
 11 große Levels

Missionsdesign:
 Daueraction, viel Abwechslung

Wiederspielwert:
 Verschiedene Endsequenzen und viele Boni halten bei der Stange.

MOTIVATION ★★★★★
 Der Einzelspieler-Modus ist recht schnell durchgespielt, dafür bietet *Timesplitters 2* die vielfältigsten Multiplayer-Modi.

Anzahl der Missionen:
 9 große Levels

Missionsdesign:
 Abwechslungs- und actionreich

Wiederspielwert:
 Viele freischaltbare Features, im Multiplayer auch langfristig gut

GRAFIK & SOUND ★★★★★
 Die Grafik sieht einfach fantastisch aus und bietet jede Menge Details. Auch der Sound verdient sich Bestnoten.

Darstellung:
 Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns bei vielen Gegnern

60-Hz-Modus:
 Ja

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

Musik:
 -

GRAFIK & SOUND ★★★★★
 Die Präsentation des Spiels kann man getrost als bombastisch bezeichnen. Einzelne Texturen sehen etwas verwaschen aus.

Darstellung:
 Ordentlich mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm

60-Hz-Modus:
 Nein

Soundeffekte:
 Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik:
 Erstklassige Musikuntermalung

GRAFIK & SOUND ★★★★★
 Etwas eckig, dafür lassen sich Teile der Umgebung im Mitleidenschaft ziehen. Guter Surround-Sound verdient die Ohren.

Darstellung:
 Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns bei viel Action

60-Hz-Modus:
 Nein

Soundeffekte:
 Knallige Explosionen, gute Waffengeräusche und leider nur mäßige deutsche Sprecher.

Musik:
 Laut, krachend und mitreißend

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

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

60-Hz-Modus:
 Nein

Soundeffekte:
 Der Sound bleibt eher unauffällig. Die Sprachausgabe ist englisch und sehr gut gelungen.

Musik:
 Hält sich dezent im Hintergrund

MULTIPLAYER ★★★★★
 Zwar bietet *Fire Warrior* als einziger Titel in dieser Tabelle auch einen Online-Modus, hat aber leider zu wenig Umfang.

Spitscreen:
 Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps:
 2 je Spielmodus

iLink-Modus: Nein

Online-Modus:
 Ja, maximal 8 Spieler

Mehrspieler-Maps online:
 4 je Spielmodus

Spielmodi: 3

MULTIPLAYER -----
 Kein Multiplayer-Support (Anm.: Nur die deutlich später erschienene Xbox-Version des Spiels hatte einen Mehrspielerpart.)

Spitscreen:
 Nein

Mehrspieler-Maps:
 Nicht vorhanden

iLink-Modus: Nein

Online-Modus:
 Nein

Mehrspieler-Maps online:
 Nicht vorhanden

Spielmodi: Nicht vorhanden

MULTIPLAYER ★★★★★
 Dank verhältnismäßig großem Umfang und flüssiger Grafik kann sich *Red Faction II* hier im Spitzfeld behaupten.

Spitscreen:
 Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps:
 40

iLink-Modus: Nein

Online-Modus:
 Nein

Mehrspieler-Maps online:
 Nicht vorhanden

Spielmodi: 3

MULTIPLAYER ★★★★★
 Hier trumpft der Eidos-Titel richtig auf. Die vielen Spielmodi und Maps beschermen Multiplayer-Fans schlaflose Nächte.

Spitscreen:
 Ja, bis zu 4 Spieler

Mehrspieler-Maps:
 16

iLink-Modus: Ja

Online-Modus:
 Nein

Mehrspieler-Maps online:
 Nicht vorhanden

Spielmodi: 16



GESAMTWERTUNG

INZEL: **87%** MULT: **78%**

Einzelspieler, die harte und gradlinige Action mögen, sind hier genau richtig.



GESAMTWERTUNG

INZEL: **89%** MULT: **—%**

Die Atmosphäre nimmt gefangen und täuscht auch über die heftigen Ruckelanfälle hinweg.



GESAMTWERTUNG

INZEL: **88%** MULT: **88%**

Der brachiale Actionspaß bietet coole Waffen und enorm viel Abwechslung.



GESAMTWERTUNG

INZEL: **86%** MULT: **90%**

Multiplayer-Fans greifen zu. Mehr Levels und Spielmodi gibt's nirgendwo sonst.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Malk Bütelfür
 beißt sich durch.

Fire Warrior ist eine kleine Überraschung. Nach den letzten eher durchschnittlichen Titeln zaubert Kuju mal eben einen sehr ordentlichen Shooter aus dem Armel. Zwar ist die Ego-Ballerei strunznah und nicht besonders abwechslungsreich, macht aber Spaß. Die Steuerung ist präzise, die Checkpoints halbwegs fair und die Atmosphäre beängstigend. Kleinere Schnitzer verhindern dennoch die ganz hohen Wertungsregionen. Zum einen ist der Schwierigkeitsgrad gerade zum Ende hin nicht von Pappe, zum anderen glänzt die künstliche Intelligenz durch Abwesenheit. Die Gegner schießen gerne und viel, reagieren aber im Prinzip überhaupt nicht auf den Spieler. Dafür mögen die Pappenhäuser des Öfteren und schießen schon auf den Spieler, obwohl dieser noch gar nicht in deren Blickfeld war. Wer sich einfach mal wieder durch düstere Katakomben und Raumstationen ballern will, ohne viel nachzudenken, der liegt bei *Fire Warrior* genau richtig. Anfänger spielen besser Probe, denn selbst beim leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade braucht es gute Reflexe. Beim Nachfolger darf es dann gerne etwas origineller und weniger fordernd zugehen.

TEST **WARHAMMER 40.000**

Hersteller: **Kuju**
 Entwickler: **Ego-Shooter**
 Genre: **Deutsche Texte**
 Sprache: **4:3, 16:9**
 Video: **Stereo, Surround**
 Audio: **20 Levels**

Internet: www.thq.de

| | |
|--------------------------|----------------------|
| Spieler 1-8 (online) | Termin 26. September |
| USK-Freigabe Ab 18 Jahre | Preis Ca. € 60,- |

- Genial düstere Atmosphäre
- Sehr gute Grafik
- Cooles Design
- Lausige KI

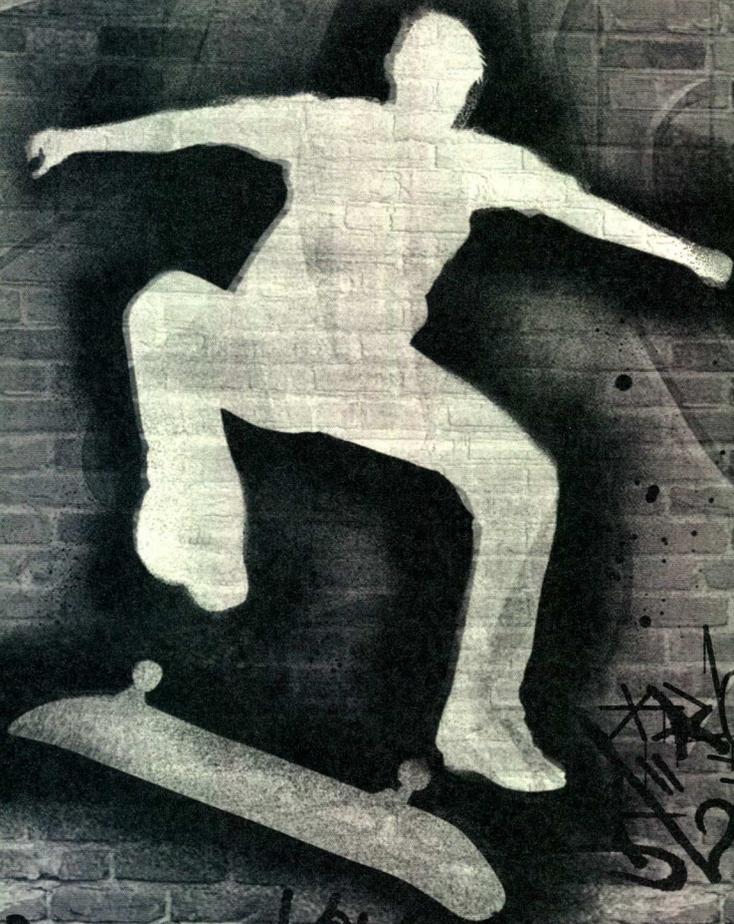
INZELSPIELER

GRAFIK **87%** SOUND **85%** MULTI **78%** **87%**

„Stimmungsvoller Ego-Shooter für frustgestählte Spieler. Technisch hervorragend, spielerisch etwas altbacken.“

„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 jeweiligen Lizenznehmer. Veröffentlichung: 2003 (Activision, Activision Publishing, Inc., Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen von Activision, Inc. und das Logo ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten). Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. Gemischt und das „Powered By“ Logo sind Warenzeichen und Service-Marken von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE und THE NINTENDO GAMECUBE LOGO SIND TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragte Marken 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



ACTIVISION

ACTIVISION

Splashdown 2

Rides gone wild

Erst Atari,
jetzt THQ! Das rasante
Jet-Ski-Vergnügen geht in Runde 2!



Von einem Nachfolger erwartet natürlich jeder, dass er größer und besser wird, aber auch die besonderen Vorzüge des Vorgängers bietet. Dass dies nicht immer

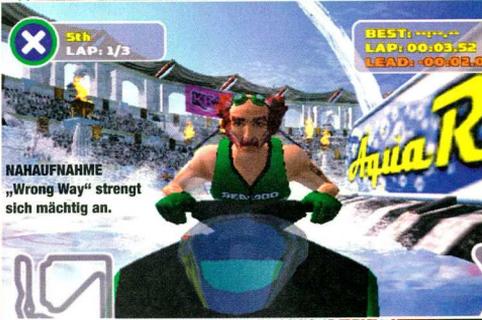
funktioniert, zeigen Sequel-Pleiten wie *Devil May Cry 2* oder *F1 Career Challenge*. Entwickler Rainbow Studios, der sich in der Vergangenheit mit Titeln wie *ATV*



GERANGEL Die KIFahrer lassen sich nicht einfach abdrängen.



MULTIPLAYER Per Splitscreen dürfen Sie sich mit einem Freund in vier verschiedenen Modi messen.



NAHAUFNAHME „Wrong Way“ strengt sich mächtig an.



750

Disco Can



STYLTYPE, BABY! In den Trickarenen gibt's Stunts am laufenden Band.



JURASSIC PARK Die Dino-Insel ist echt malerisch.

TEST SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

Offroad Fury oder *Mat Hoffman's Pro BMX 2* schon einen guten Namen auf der PS2 gemacht hat, war also bei *Splashdown 2* ganz besonders gefordert, das gute Gameplay des Vorgängers nicht zu verschlimmbessern.

SPRITZIG, SPASSIG, SPEKTAKULÄR
Schon nach wenigen Rennrunden wird klar, dass sich spielerisch (glücklicherweise) nicht allzu viel verändert hat. Noch immer kommt es hauptsächlich auf eine Sache an: die Geschwindigkeit. Das zum Siegen nötige Tempo holt man sich wie gewohnt durch möglichst ausgefallene Stunts. Je verrückter und länger der Trick, desto größer der Effekt auf die Turboleiste. Um diese durchgehend gefüllt zu hal-

ten, ist man gezwungen, fast bei jedem längeren Sprung sein virtuelles Leben bei verrückten Stunts zu riskieren. Dank der gelungenen Steuerung klappt die Ausführung der 75 unterschiedlich schweren, miteinander kombinierbaren Tricks absolut problemlos. Ein umfangreiches Tutorial sorgt Schritt für Schritt dafür, dass sich auch absolute *Splashdown*- und *Jet-Ski*-Neulinge schnell mit Spielprinzip und Steuerung vertraut machen und erste Erfolge verbuchen können.

KAUFRÄUSCH

Wie schon im Vorgänger messen Sie sich mit mehr oder weniger intelligent agierenden KI-Gegnern, die zwar rangeln, was das Zeug hält, nicht selten aber drei Runden lang denselben Anfängerfehler an derselben Stelle machen. Das ändert jedoch nichts daran, dass man einige Regeln beachten muss, um in späteren Levels und höheren Schwierigkeitsgraden vorne mitfahren zu können. Wer beispielsweise Bojen nicht von der korrekten Seite passiert, muss damit leben, dass sein *Jet-Ski* kurzzeitig nicht mit voller Leistung arbeitet. Darüber hinaus ist es enorm

wichtig, die Boost-Anzeige durchgehend gefüllt zu halten und den richtigen Spielercharakter für den jeweiligen Wettkampf zu wählen. Mit den vier anfangs verfügbaren Rennfahrern kann man später leider nicht mal mehr einen Blumentopf gewinnen. Der einfachste Weg, die übrigen acht *Jet-Ski*-Akrobaten freizuschalten, sind Erfolge im Karrieremodus. Grundsätzlich erhält man für Erfolge jeder Art Punkte, mit denen man allerhand freischaltbare Extras kaufen kann. Darunter besagte Charaktere, Videos, Wetsuits und vieles mehr. Wer an einer bestimmten Strecke ständig scheitert, kann diese ebenfalls im Warehouse freischalten und dann erst einmal ein paar Übungsrounden einlegen.

GEWALTIGER UMFANG

Alles in allem ist die Auswahl an Spielmodi, Kursen und Herausforderungen in *Splashdown 2* absolut beeindruckend. Zwar nicht ganz ruckelfrei, dennoch ziemlich spaßig ist der Zweispieler-Splitscreen-Modus, bei dem man heiße Trickwettkämpfe austragen oder spannende Kopf-an-Kopf-Rennen bestreiten kann. Leider ist es nur

möglich, über die zwölf Stadion- und 20 Time-Trial-Kurse zu brettern. Die grafisch aufwendigen Vergnügungspark-kurse sucht man leider vergebens. Wahrscheinlich, weil dann an eine flüssige Darstellung nicht zu denken wäre. Auf diesen acht Strecken geht es derart zur Sache, dass es unheimlich schwer ist, sich nicht ablenken zu lassen. Die Levels sind ständig in Bewegung und verändern sich gravierend während des Rennens. Im Cannonball-Cove-Level sorgen Explosionen dafür, dass sich nützliche Abkürzungen ergeben, und im Bermuda Blast fallen gar riesige Öltanker vom Himmel und ändern den Streckenverlauf. Obwohl es am Design dieser aufwendigen Levels praktisch nichts auszusetzen gibt, passiert es dennoch gelegentlich, dass man irgendwo hängen bleibt und wertvolle Sekunden verliert. Derartige Frustmomente sind aber glücklicherweise relativ selten. Die größte Herausforderung im Einzelspielerpart des Games ist der Karrieremodus, bei dem man Meisterschaften gegen die KI-gesteuerte Konkurrenz bestreitet. Wie schon oben angedeutet, gibt es hier jede Menge Punkte zu gewin-



BERMUDADREIECK
Dieser coole Kurs ist ein riesiger Schiffsfriedhof.

BEST: 00:01:17
LAP: 00:39.70
LEAD: 00:03.18



JET-SKI-OLDIE Andy Pierce war schon im Vorgänger mit von der Partie.



nen, mit denen man Extras freischalten kann. Wie viel Punkte dies im Einzelnen sind und wie umfangreich beziehungsweise schwer die Meisterschaften ausfallen, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Grundsätzlich benötigt man in diesem Modus immer einen zweiten Platz, um ins nächste Rennen vorzustoßen. Schafft man dies nicht, sollte man besser noch ein Continuo übrig haben. Die Anzahl dieser Fortsetzungsmöglichkeiten hängt wiederum vom Schwierigkeitsgrad ab.

EFFEKTFEUERWERK

Viele Fans des ersten *Splashdown* werden beim Anblick des peppigen, äußerst bunten Nachfolgers wohl erst einmal die Nase rümpfen. Dabei sieht Teil 2 objektiv betrachtet keinen Deut schlechter aus und strotzt obendrein nur so vor witzigen und optisch aufwendigen Ideen. Es ist schon irrt, was bei den acht Vergnügungsparks auf und abseits der Strecke passiert. Nicht weniger hervorragend sehen die Stadionkurse und Trickarenen aus, auf denen es leider weit weniger zu bestaunen gibt. Wie schon im Vorgänger ist die wunderschöne Darstellung von Wellen und Wasser aber der eigentliche Grafikhöhepunkt des Spiels. Ob hohe Brecher, künstliche Stromschnellen oder ruhige See, das virtuelle Nass sieht einfach toll aus. Derartige Pracht wird leider mit dem einen oder anderen Ruckler erkauf, der das tolle Spielgefühl von *Splashdown 2* jedoch keineswegs schmälert. Für die perfekte Untermauerung des feuchten Rennscheitens sorgen die coolen Themenmelodien der Vergnügungsparks und der rockige Soundtrack, der auch Stücke von In Flames oder den Deftones enthält. Bei all der Lobhudelei sollte jedoch eine Sache nicht vergessen werden, die selbst geduldigen Spielern früher

oder später gewaltig auf den Geist gehen wird: Sobald man sich für einen Spielmodus entschieden hat, kann man gestrost erst einmal eine kurze Kaffeepause einlegen, da ein durchschnittlicher Ladevor-

gang zwischen 20 und 30 Sekunden in Anspruch nimmt. Vielleicht hat man ja noch ein Einsehen und optimiert die Ladezeiten für die deutsche (komplett lokalisierte) Version des Spiels noch ein wenig. Sollte dies der

Fall sein, informieren wir Sie in der nächsten Ausgabe natürlich darüber. Für den Test hat uns Publisher THQ nämlich nur die US-Version des Spiels zur Verfügung stellen können.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK | SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

Peppiger und wilder, aber auch besser als Teil 1?

Wir haben für Sie alle relevanten Merkmale der beiden Jet-Ski-Racer zusammengestellt und klären, welches das bessere *Splashdown* ist.



SPLASHDOWN 2

UMFANG ★★★★★
 Schon beeindruckend, was Rainbow Studios sich alles für den zweiten Teil einfallen lassen. Das Shop-System, bei dem man Punkte in freischaltbare Extras investieren kann, sorgt für hohe Langzeitmotivation.
Fahrer: 8 + 4 versteckte
Outfits bei normalen Charakteren: 6
Jet-Ski-Modelle bei normalen Charakteren: 3
Rennstrecken: 20
 (8 Vergnügungsparks, 12 Stadien)
Trickarenen: 5
Time-Trial-Kurse: 20 (komplett eigenständige)
Multiplayer-Spielmodi: 4

GAMEPLAY ★★★★★

Dank des umfangreichen Tutorials ist es überhaupt kein Problem, innerhalb kürzester Zeit die Steuerung zu verinnerlichen. Über die KI der gegnerischen Fahrer lässt sich streiten.

Steuerung:

Nicht frei konfigurierbar, dafür 4 verschiedene Voreinstellungen
Schwierigkeitsstufen: 4
Anzahl der verfügbaren Tricks: 75
Fun-Faktor: Sehr hoch, nicht zuletzt dank der abwechslungsreichen Herausforderungen
Tutorial: Ja, mit 14 Lektionen und Stunt-Training

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Herrlich bunt und wild präsentiert sich der zweite Teil des Jet-Ski-Racers. Das Wasser sieht wiederum klasse aus, die Levels sind spektakulär. Nur gelegentlich trüben Slowdowns den Spielspaß ein wenig.
Soundtrack: Frei wählbare Playlist mit 19 Songs (darunter acht Melodien für die Vergnügungsparks)
60-Hz-Modus: Nein
Kameraperspektiven: 2

GESAMTWERTUNG

★★★★★

SPLASHDOWN

UMFANG ★★★★★
 Verglichen mit dem gewaltigen Umfang des zweiten Teils wirken die 21 Strecken des Vorgängers fast schon mickrig. Outfits und andere Extras werden im Laufe des Spiels durch Aufsammeln von Symbolen freigeschaltet.
Story: 8 + 1 versteckter
Outfits bei normalen Charakteren: 8
Jet-Ski-Modelle bei normalen Charakteren: 1
Rennstrecken: 21 für alle Spielmodi (Outdoor- und Stadionkurse gemischt)
Trickarenen: –
Time-Trial-Kurse: 21 (dieselben wie im Einzelrennen)
Multiplayer-Spielmodi: 4

GAMEPLAY ★★★★★

Wie der zweite Teil bietet auch *Splashdown* ein umfangreiches Tutorial, das den korrekten Umgang mit dem Jet-Ski erklärt. Auch hier ist die Gegner-KI keinesfalls ausgereift.

Steuerung:

Nicht frei konfigurierbar, dafür 4 verschiedene Voreinstellungen
Schwierigkeitsstufen: 4
Anzahl der verfügbaren Tricks: 75
Fun-Faktor: Anfangs sehr hoch, aufgrund fehlender Abwechslung nach gewisser Zeit abfallend
Tutorial: Ja, mit 7 Lektionen

GAMEPLAY ★★★★★

Verglichen mit *Splashdown 2* wirkt der erste Teil fast ein wenig blass und stieren. Wellen und Levels sehen gut aus, reichen aber nicht ganz an das Niveau des Nachfolgers heran. Heftige Ruckelanfälle sorgen hier und da für Frust.
Soundtrack: Playlist mit 13 Songs. Leider ist es nicht möglich, die Playlist nach Belieben zu bearbeiten.
60-Hz-Modus: Nein
Kameraperspektiven: 5

GESAMTWERTUNG

★★★★★

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

SPLASHDOWN 2: THQ
 Herrlich abgedrehte Kurse, spitzenmäßige Wellengrafik und gewaltiger Umfang machen *Splashdown 2* zum Genreprimus.
85%

SPLASHDOWN Atari
 Spaziiger Funracer, der dank guter Grafik, gut designierter Kurse und erstklassiger Wassergrafik nicht nur Jet-Ski-Fans fesselt.
84%

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer ist pitschnass.

Splashdown 2 setzt genau da an, wo der Vorgänger aufhört. Durch das klasse Spielgefühl und die neuen Kurse, auf denen unheimlich viel abseits der Strecke passiert, wird der Racer auch nicht so schnell langweilig wie Teil 1. Die Framerate bleibt dabei größtenteils stabil, was relativ ungetrübten Rennspaß ermöglicht. Lediglich die langen Ladezeiten und die seltsame Gegner-KI wirken störend. Die Rennen wären noch einen Tick interessanter, wenn es ständige Positionskämpfe (auch unter den Computer-Gegnern) gäbe und die Meisterschaften dadurch offener wären. Jede Menge freischaltbarer Extras sorgen dennoch dafür, dass man sich immer wieder gerne hinter das Steuer eines *Splashdown 2*-Jet-Skis klemmt.

TEST SPLASHDOWN 2

| | |
|-------------|-----------------|
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Rainbow Studios |
| Genre: | Rennspiel |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 45 Strecken |

Internet: www.thq.de

| | |
|--------------------|----------------------|
| Spieler 1-2 | Termin 26. September |
| USK-Freigabe | Preis Ca. € 45,- |
| Keine Beschränkung | |

- Wunderschönes Wasser
- Geniales Kursdesign
- Gewaltiger Umfang
- Elend lange Ladezeiten

| | | | |
|--------|-------|-------|--------------|
| GRAFIK | SOUND | MULTI | INZELSPIELER |
| 82% | 85% | 82% | 85% |

„Zwar noch nicht perfekt, dank diverser Verbesserungen aber spaßiger und alles in allem **besser als der Vorgänger.**“



SYNCHRONFLUG Große Sprünge sind gut für komplexe Stunts.

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
 Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
 Alles in einem Heft. Dieses Mal mit der großen
 Reportage zu den 25 wichtigsten Xbox-Projekten.
 Außerdem gibt es brandneue Bilder und Infos sowie
 ein ausführliches Video auf DVD zu Full Spectrum
 Warrior. Im Testteil steht mit Star Wars: Knights of the
 Old Republic der absolute RPG-Hammer im Mittel-
 punkt, außerdem testen wir das superbe Beat' em Up
 Soul Calibur II. Neben ausführlichen Detailchecks und
 Spielständen auf der unzensurierten „ab 16“-DVD gibt's
 als besonderen Bonus das Spiel Space Ace!



Der blonde Hüne und das vorlaute Frettchen: **Das ungleiche Duo endlich wieder unterwegs!**



Jak II: Renegade



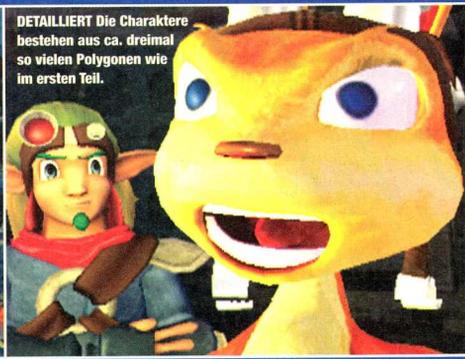
Als *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* Weihnachten 2001 für die PlayStation 2 erschien, sicherte sich der Titel glatt die Spitzenposition im Genre. Das lag nicht nur an der hervorragenden Qualität des Titels, sondern auch an der Tatsache, dass es im ersten Lebensjahr der PlayStation 2 in diesem Bereich kaum ernsthaftige Konkurrenz gab. Jetzt, knapp zwei Jahre und etliche Jump&Run-Hits später, sieht die Sache anders aus. Die ehrgeizigen Entwickler der Softwarefirma Naughty Dog wussten also, dass sie nochmals an der Qualitätsschraube drehen mussten, um wieder die klare Nummer 1 zu werden – mit Erfolg!

GESAGT, GETAN

Die Story von *Jak II* spielt dabei kurze Zeit nach der des ersten Teils. Die beiden Helden werden nach der Aktivierung des Precursor-Artefakts von einem Zeitsprungtor geschluckt und landen in der Zukunft, genauer gesagt in Haven City. Leider schaut es hier nicht ganz so gemächlich aus. Der böse Baron Praxis hält nicht viel von Demokratie oder Freiheit und unterdrückt die Bürger aufs Übelste. Außerdem stehen die „Metallschädel“, eine gefährliche Monsterspezies, vor den löchri gen Stadtmauern und könnten jeden Moment den Angriff auf die Stadt und ihre Bürger beginnen. Sie merken schon, es gibt für Jak und seinen kleinen, pelzigen Freund



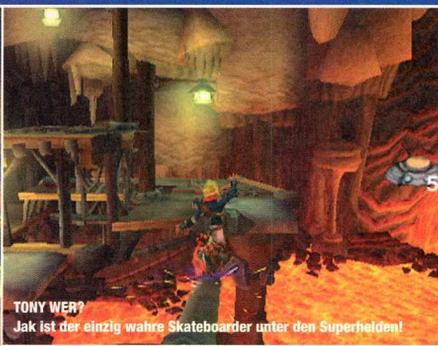
ABWECHSLUNG
Ab und an nehmen Sie auch hinter mächtigen Geschützen Platz.



DETAILLIERT Die Charaktere bestehen aus ca. dreimal so vielen Polygonen wie im ersten Teil.



ERWISCHT Einer der bösen Soldaten hat uns mit seinem Elektroschocker angeschossen.



TONY WER?
Jak ist der einzig wahre Skateboarder unter den Superhelden!



DICKES DING Das Maschinengewehr ist eine superstarke Waffe und macht alles und jeden platt.



VORBEI Auf den Highways ist das Überholen aufgrund des dichten Verkehrs nicht leicht.

genug zu tun, bis hier wieder Recht und Ordnung herrscht.

GRAND THEFT JAK?

Haben Sie nach dem Vorspann und dem kurzen Einführungslevel die vollständige Kontrolle über Ihre Spielfigur übernommen, gibt es gleich die erste Überraschung: *Jak II* erinnert dermaßen stark an *GTA 3*, dass man es anfangs kaum für möglich hält: Um in der riesigen und sehr düster wirkenden Stadt Haven City von einem Ort zum anderen zu kommen, schnappen Sie sich eines der umherfliegenden Flugvehikel. Per einfachen Knopfdruck nehmen Sie auf dem Fahrersitz Platz und heizen anschließend durch die futuristische Großstadt. Berührungen mit anderen Fahrzeugen führen zwar zu Schäden am Gefährt, haben aber ansonsten keinen Einfluss auf die Umwelt. Anders sieht die Sache aus, wenn Sie sich mit einem der unzähligen Solda-

ten des Barons anlegen: Kommen Sie mit ihnen in Berührung, wird in der ganzen Stadt Alarm ausgelöst und Sie sollten schnellstmöglich untertauchen.

JOB-HUNTER

Durch die Stadt müssen Sie übrigens deswegen fliegen, weil es wie bei *GTA 3* verschiedene Personen gibt, die Sie mit Aufträgen versorgen. Egal ob der patzige Anführer der Widerstandsbewegung, das geheimnisvolle Orakel, der verplante Erfinder oder der machthungrige Ganove: Jeder hat für Sie einen kleinen Job. Meistens finden die Aufträge nicht direkt in Haven City statt, sondern in einem der Areale, die ganz 3D-Jump&Run-typisch mit vielen beweglichen und unbeweglichen Plattformen versehen wurden. Hier spielt sich *Jak II* dann auch ähnlich wie der Vorgänger: Sie hüpfen, springen und hangeln in bekannter Manier durch fan-

INFO MINISPIELE

Neben der Hauptstory ...

... gibt es einige Extraspielen, die nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben und deshalb auch so oft gespielt werden können, wie man will. Schafft man die Aufgaben, bekommt man kleine Extras, die dann später die so genannten Geheimnisse freischalten, wie zum Beispiel unterschriebene Darstellungen von Jak.



1. Im Skateboard-Parcours gilt es, viele Punkte zu erreichen. Obwohl das Spielprinzip natürlich nicht ganz an Tony Hawk rankommt, macht es Laune.
2. Auf dem Schießstand kann man mit seinen Waffen experimentieren und muss versuchen, den Highscore zu knacken.
3. Diese Tafeln sind in ganz Haven City verteilt. Dort können Sie Aufträge ergattern, z. B. Straßenrennen gegen andere Fahrer oder das Auffinden von versteckten Stellen in der Stadt.

MIEF Der Mundgeruch des Ganoven muss laut Daxter unerträglich sein. Aber was weiß Daxter schon.



Ich hab ein Angebot für dich, Jak.



ZERSTÖRUNG Auf dem Markt geht es ab! Die Umgebung leidet sichtlich unter der Schießerei.



VIEL LOS Auf den Straßen wimmelt es gerade nur so von anderen Verkehrsteilnehmern.



SCHÖN Die verschiedenen Einsatzmaps sind einfach schön und fantasievoll.



EASY Was sind schon drei riesige Monster, wenn Jak dafür eine dicke Waffe in der Hand hat?



VERWANDLUNG Hat Jak genügend Dark-Eco aufgesammelt, kann er sich kurzzeitig verwandeln.

tasievoll ausgearbeitete Levels und erfüllen pro Auftrag verschiedene Aufgaben. Ein großer Unterschied zum ersten Teil ist allerdings das erweiterte Repertoire von Jak: Erstmals kann er bis zu vier verschiedene Ballermänner (Schrotgewehr, Maschinengewehr etc.) im Spiel ergattern und anschließend gegen die Widersacher einsetzen. Außerdem bekommt man ab ca. der Mitte der Spielzeit ein Hoverboard zur Verfügung gestellt, mit dem sich ganz Tony Hawk-mäßig durch die Maps skaten lässt. Hat Jak zudem eine gewisse Menge „Dark-Eco“ gesammelt, kann er für kurze Zeit zum mächtigen Berserker werden und Special Moves vollbringen.

ABWECHSLUNG OHNE ENDE

Wie eigentlich die ganze Aufmachung des Spiels, so wirken auch die Aufgaben allesamt erwachsener als noch im Vorgänger. Während man bei *Jak und Daxter* zum Beispiel noch eine riesige, Menschen fressende Blume per Fußstritte besiegen musste, sprengt man bei *Jak II* einfach mal kurzerhand ein Bergwerk in die Luft oder zerstört eine wichtige Raffinerie des Barons. Die Aufgabenstellungen der einzelnen Levels sind dabei so unterschiedlich und einzigartig ausgefallen, dass der Begriff „abwechslungsreich“ hier wirklich eine neue Qualität erfährt! Hier haben sich die Entwickler einfach selbst übertroffen und viele verschiedene Genres zu einem großen, in sich stimmigen

Gesamtwerk vereint, welches in diesem Bereich ganz klar neue Maßstäbe setzt.

VERSUCH'S MAL MIT HUMOR Was den Titel neben seiner grandiosen Spielbarkeit und seinem ausgefallenen Leveldesign so einzigartig macht, ist die überragende Technik und natürlich auch der witzige Humor des Spiels. Vor allem Daxter, das kleine Etwas mit der großen Klappe, sorgt regelmäßig für Lachanfalle, wenn er sich mit verschiedenen Leuten wilde Diskussionen liefert. Auch die anderen Charaktere, darunter auch der jetzt sprechfreudige Jak, sind liebevoll ausgearbeitet und passen sich gut in die Fantasiewelt ein. Technisch holen die Entwickler wirklich alles aus der PlayStation 2 raus. Die Darstellung von Haven City ist der helle Wahnsinn und lässt ein *GTA 3* teilweise wie ein Spiel aus einer früheren Generation aussehen: Sehr detaillierte Gebäude, tolle Lichteffekte (natürlich wieder mit schickem Tag-Nacht-Wechsel) und der dichte Verkehr auf den Straßen sorgen für offene Münder. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler auch das nervige Kantensflimmern wesentlich besser in den Griff bekommen und so überzeugt *Jak II* mit einer insgesamt sehr sauber wirkenden Grafik. Da ist es auch zu verzeihen, dass bei all der Action auch hin und wieder die Framerate unter die ansonst konstanten 30 fps rutscht. Dem Spielspaß schadet dieses kleine Manko jedenfalls nicht.

OLIVER BECK

Heldenduo gegen Kleinganoven



JAK AND DAXTER

STEUERUNG ★★★★★

Sehr gute, verständliche Steuerung. Ähnlich aufgebaut wie bei vielen Genre-Kollegen. Jak und sein Freund können angemessen viele Manöver ausführen und bereits nach kurzer Spielzeit steuert man ihn sicher über die Plattformen.

Zugänglichkeit: Einfach
Komplexität: Mittel

MOTIVATION UND STORY ★★★★★

Etwas flache Story, die mehr auf die jüngeren Spieler ausgerichtet ist und eher an ein Kindermärchen erinnert. Dabei ist *Jak and Daxter* immer ein sehr faires Spiel und eben auch von jüngeren Leuten locker spielbar. Das Speichersystem ist durchaus verbesserungswürdig: Die Rücksetzpunkte sind teilweise zu weit von der Todesstelle weg und das sorgt des Öfteren für Frust.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Spieldauer: Ca. 20 Stunden
Missionsdesign: Viele Minispielen lockern das Spiel auf. Die reinen 3D-Jump&Run-Bereiche sind großartig aufgebaut und machen Spaß.

Wiederspielwert: Wie für ein lineares Jump & Run üblich, reicht einmaliges Durchspielen vollkommen aus. Es gibt kaum Anreiz zum erneuten Anspielen, da keine Geheimnisse angeboten werden.

TECHNIK ★★★★★

Knaalbunte und sehr schöne Grafik. Einzig die wirklich sehr starke Pixelbildung an den Kanten und die flimmernde Optik nerven auf Dauer. Die Musik ist typisch sehr locker ausgefallen und passt zu dem Spielprinzip. Der völlig stumme Jak nervt etwas mit der Zeit, aber dafür ist Daxter sehr redigewandt.

Präsentation: Kindlich, witzig
Framerate: Konstant hoch, ganz selten nur kleinere Ruckler
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja
Progressive Scan: Nein



Jak and Daxter war damals das hübscheste und mit Abstand beste Jump & Run auf der PlayStation 2. Heute immer noch sehr gut, aber nur noch Platz 3 hinter *Jak II* und *Ratchet & Clank*. Wer allerdings auf klassische 3D-Jump&Runs steht, ist hier richtig.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

JAK II: RENEGADE

STEUERUNG ★★★★★

Die sehr gute Steuerung des Vorgängers wurde nochmals ordentlich erweitert. Erstmals Einsatz von Waffen möglich. Außerdem ist die Benutzung von Fahrzeugen und Hoverboard möglich, die schnell und einfach zu kontrollieren sind.

Zugänglichkeit: Mittel
Komplexität: Hoch

MOTIVATION UND STORY ★★★★★

Die Story entwickelt sich fließend und der Spieler taucht immer mehr in die Spielwelt ein. Durch verschiedene Auftraggeber ist sie dabei durchaus komplex. Das Leveldesign ist drehaus fordernd und teilweise etwas schwer. Dank unbegrenzter Lebensanzahl aber eigentlich kein Problem. Etwas mehr Speicherpunkte in den Levels wären dennoch nicht schlecht gewesen.

Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Spieldauer: Ca. 30 Stunden
Missionsdesign: Abwechslungsreicher geht's einfach nicht mehr. Sehr viele Spielideen wurden gekonnt verarbeitet. Die Jump&Run-Passagen sind gewohnt gut.

Wiederspielwert: Nach einmaligem Durchspielen ist etwas die Luft raus. Man kann sich aber auf die Suche nach den Geheimnissen machen, die jedoch nicht besonders motivierend und eher ein Gag sind.

TECHNIK ★★★★★

Fantastische Grafik mit unglaublich vielen Details, schönen Lichteffekten und insgesamt sehr sauberer Darstellung. Die Musikunterlegung ist etwas belanglos ausgefallen. Die Sprachsamples der Figuren sind dagegen äußerst witzig, passen sehr gut zu den Figuren (vor allem in der englischen Original-Version).

Präsentation: Sehr modern, futuristisch
Framerate: Bei dichtem Verkehr hier und da größerer Ruckler, ansonsten konstant
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja
Progressive Scan: Ja



Der König ist tot, lang lebe der König! *Jak II* ist neben seiner famosen Spielbarkeit mit so vielen Ideen und verschiedenen Spielvarianten gespickt, daraus würden andere Firmen zwei Spiele machen! Technisch gehört der Titel mit zum Besten, was die Konsole zu bieten hat.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

STEUERUNG ★★★★★

Die simple Steuerung geht sehr einfach von der Hand. Bereits nach wenigen Spielminuten hat man seine Spielfigur und dessen Autos /Motorräder voll unter Kontrolle. Das Fahrverhalten der Autos ist zudem sehr gut gelungen und abwechslungsreich.

Zugänglichkeit: Einfach
Komplexität: Mittel

MOTIVATION UND STORY ★★★★★

Die Story von *Vice City* ist voll mit Intrigen, schwarzem Humor und coolen Charakteren. Es macht einfach riesig Spaß, in den USA der 80er-Jahre zu versinken und Gangster zu spielen. Die Aufträge sind dabei fast alle locker machbar, nur einige fallen vom Schwierigkeitsgrad aus der Reihe. Die zu wenigen Speicherpunkten sind allerdings sehr nervig.

Schwierigkeitsgrad: Mittel
Spieldauer: Ca. 25 Stunden
Missionsdesign: Viele unterschiedliche Aufgaben sind zu erfüllen, auch wenn dabei sehr viel mit dem Auto erledigt wird. Noch etwas beschränkte Möglichkeiten zu Fuß.

Wiederspielwert: Wiederspielwert ist alleine deswegen schon gegeben, da es unheimlich viel Spaß macht, einfach so mit seinem Auto durch die Stadt zu fahren. Radio zu hören und das Gesetz zu übertreten.

TECHNIK ★★★★★

Die ruckelige Optik vermiest leider des Öfteren den Spielspaß, dafür aber sehr viele Details bei dem Nachbau der Stadt und ihrer Einwohner. Auch die Lichteffekte sind gelungen. Neben der Grafik überzeugt der gigantische Soundtrack mit unglaublich vielen bekannten Hits aus den 80er-Jahren und unzähligen sehr coolen Sprachsamples.

Präsentation: Cool, nur für Erwachsene
Framerate: Von Haus aus sehr niedrige Framerate mit vielen starken Rucklern
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Nein
Progressive Scan: Nein



Obwohl *Grand Theft Auto: Vice City* gratis nicht mit *Jak II* mithalten kann, verspricht der Titel einen Charme, der ein selbsteigenes sucht. Alle Spieler, die an etwas realistischeres Spiel suchen, kommen an diesem Titel jedenfalls nicht vorbei.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck

mag Daxters Stimme.

Wow, so muss ein erfolgreicher Nachfolger aussehen! Wenn ich sagen würde, ich bin über *Jak II* einfach nur überrascht, dann wäre das wohl die größte Untertreibung des Jahres. Nicht dass ich den Entwicklern kein sehr gutes Spiel zugeraut hätte, aber was die Leutchen hier letztendlich abliefern, ist der helle Wahnsinn und dem trockenen Humor bringt der Titel so unglaublich viel Abwechslung mit sich, dass man daraus auch locker zwei oder drei Spiele hätte machen können. Das Tolle ist, dass die Mischung perfekt stimmt und die unterschiedlichen Genre-Verknüpfungen wunderbar miteinander funktionieren. Auch die wesentlich düstere Story und Atmosphäre ist den Entwicklern gelungen, auch wenn sie jetzt deutlich ältere Spieler anspricht. Technisch ist der Titel zudem ein absolutes Brett: Die Jungs von Naughty Dog haben die PlayStation 2 so im Griff, wie es sonst nur die *Gran Turismo*-Macher aus Japan können. Wer also auch nur im Geringsten auf 3D-Jump&Runs steht, muss sofort zugreifen!

TEST JAK II: RENEGADE

| | |
|-------------|-------------------------|
| Hersteller: | Sony |
| Entwickler: | Naughty Dog Software |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Deutsch, Englisch |
| Video: | 16:9, 60 Hz, Prog. Scan |
| Audio: | Dolby Prologic II |
| Umfang: | Ca. 35 Stunden |

Internet: www.naughtydog.com

| | |
|--------------------------|--------------------|
| Spieler 1 | Termin 15. Oktober |
| USK-Freigabe Ab 6 Jahren | Preis Ca. € 60,- |

- Geniale Grafik
- Tolle Spielbarkeit
- Riesiger Umfang
- Lustiger Humor

EINZELSPIELER:

| | | | |
|--------|-------|-------|-----|
| GRAFIK | SOUND | MULTI | 91% |
| 92% | 88% | 90% | |

„Überragender Genre-Mix mit genialer Spielbarkeit und fantastischer Optik. *Jak II* ist ganz klar die neue Referenz.“

TARNUNG Als Echse können Sie sich unsichtbar machen.



UNVERWUNDBAR Manche Monster sind immun gegen eine bestimmte Form.



Schon bei der ersten Ankündigung machte *Alter Echo* als sehr ausgefallenes Action-Spiel von sich reden.

Ein erster Blick auf die uns vorliegende Test-Version war dann aber doch recht ernüch-

ternd, vor allem was die Grafik betrifft. Man kann darüber streiten, ob diese nun dem Stil des Spiels angepasst oder einfach nur grässlich ist. Fest steht: Sie ist unspektakulär. Dies gilt auch für die recht geringe Spielzeit von gerade mal fünf Stunden. Alles andere als unspektakulär hingegen ist, was man in dieser kurzen Zeit erlebt. Nachdem man nämlich die Tutorials in den ersten Levels bestanden und

Ist THQs Action-Spiel zu komplex für Durchschnittsspieler?

Alter Echo



SCHWUNGVOLL Das aufgerüstete Schwert hat mehr Power.



TEAMWORK In einigen Missionen stehen Ihnen Kameraden hilfreich zur Seite.



SYNCHRON Diese Puzzles finden nicht nur bei Kämpfen Verwendung (links).

FLAK Hinter Geschütztürmen wird die Kanone des Titanen noch durchschlagskräftiger (rechts).

sich an die arg violetten Umgebungen gewöhnt hat, offenbart sich *Alter Echo* als ein komplexer Paradiesvogel unter den Action-Spielen.

KNETGUMMI

Sie übernehmen die Rolle von Nevin, einem so genannten „Shaper“. Diese besitzen die Gabe, aus einem Stoff namens Plast alles zu formen, was ihnen in den Sinn kommt. Von Essbesteck über Raumschiffe bis hin zu mordlustigen Monstern ist alles drin. Ihre Aufgabe ist es, den Shaper Paavo, der wohl etwas größenwahnsinnig geworden ist, dingfest zu machen. Der hat eine neue, selbstständig denkende Form des Plast, das so genannte Echo Plast, erfunden und droht nun damit, das Universum zu vernichten. Das Echo Plast weiß als denkender Organismus von den düsteren Plänen seines Erschaffers und wendet sich Hilfe suchend an Sie. Es unterstützt Sie mit einem Anzug, der es Ihnen erlaubt, sich selbst zu verformen. Nevin hat so die Fähigkeit, sich in eine Art Echse oder in einen kräftigen Titanen zu verwandeln. Das geschieht per Knopfdruck wäh-

rend des Spiels. Diese coole Fähigkeit ist aber nicht nur reine Effekthascherei. Um in den kurzen Levels weiterzukommen, müssen Sie Ihre unterschiedlichen Formen geschickt einsetzen. Als Titan sind Sie zwar recht langsam, haben aber Schusswaffen und richten immensen Schaden bei den Gegnern an. Nach einigen Levels haben Sie außerdem die Möglichkeit, sich neue Special Moves oder Waffen-Upgrades zu kaufen. Für die kommende Schlacht sind Sie also bestens gerüstet.

MACH MAL PAUSE

Ein weiters Feature ist die Möglichkeit, die Zeit anzuhalten und so die Gegner zu vermobeln. Nun wäre es aber zu einfach, per Knopfdruck das Geschehen auf dem Bildschirm einfrieren zu lassen. Stattdessen müssen Sie ein kleines Minispiel bestehen. Im Takt gilt es hier, einen Pfeil über den Bildschirm zu steuern, die die Gegner repräsentieren. Haben Sie alle erwischt oder sind Sie

INFO TIME DILATION

Das Zeitliche segnen

Eine sehr coole Fähigkeit des Helden ist, die Zeit zu beeinflussen und so Gegner zu bekämpfen.

Was zu Beginn sehr abschreckend und kompliziert aussieht, ist eigentlich ein sehr simples Geschicklichkeits-Spielchen. Ist Ihre Zeitleiste gefüllt, halten Sie per Knopfdruck die Zeit an und wechseln in diesen Bildschirm.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, die einen Takt vorgibt. In diesem Takt bewegen Sie einen Pfeil über den Bildschirm. Diesen sollten Sie möglichst über alle Monster-Symbole bewegen.

Sobald alle Monster-Symbole getroffen oder Sie aus dem Takt gekommen sind, zeigt eine Animation, wie viele Monster Sie getroffen haben. Die Farbe dieser Animation ist dabei ein Indikator für die Stärke der Attacke.

Je länger Sie den Pfeil im Spiel halten können, desto stärker wird der Angriff. Rot ist die Standard-Attacke, Blau ist schon etwas stärker. Schaffen Sie es gar, den kompletten Bildschirm zu füllen, schlagen Sie mit einer alles vernichtenden, grauen Attacke zu.



KLETTMAX In der Echsen-Form können Sie manche Wände emporklettern.

HORNISSENNEST Aus solchen Kästen erscheinen Monster.

aus dem Takt gekommen, wird in einer kurzen Animation angezeigt, wie viele Gegner Sie vernichten konnten. Das klingt zwar kompliziert, ist aber eigentlich ganz einfach. In unserem Infokasten zur so genannten „Time Dilation“ finden Sie eine bebilderte Anleitung, die Ihnen dieses sehr coole Feature näher bringt. In gleicher Art und Weise müssen Sie übrigens immer wieder Brücken Formen oder versperrte Türen öffnen. Allerdings gilt es dabei natürlich, nicht Monster-Symbole, sondern Aktions-Symbole zu erwischen.

KURZWEILIG

Alter Echo strotzt nur so vor kurzweiliger Action. Die vielen witzigen Einfälle werden Sie aber – wie anfangs erwähnt – nur kurz an den Bildschirm fesseln. Nach gerade mal fünf Stunden ist der fiese Paavo gestellt und die Welt gerettet. Bis Sie das geschafft haben, macht *Alter Echo* auch Spaß, Wiederholungswert hat der Titel aber keinen. Grundsätzlich verläuft jeder Level nach dem gleichen Prinzip – Monster vernichten und ein oder zwei Varianten des Minispiels lösen, um den Weg in den nächsten Level zu ebnet. Der Sound ist dabei aber sehr gelungen. Die Sprachausgabe war in der uns vorliegenden Version noch in Englisch, soll aber eingedeutscht werden. Hoffen wir, dass die deutschen Sprecher eine ähnlich gute Arbeit wie die englischen leisten – die sind nämlich sehr stimmungsvoll und witzig. Die Musik wird sich wohl nicht ändern: Die treibenden Techno-Beats sind zwar Geschmackssache, passen aber gut zu den in allen Belangen flotten Geschehnissen auf dem Bildschirm. *Alter Echo* spielt sich sehr flüssig. Gleiches gilt für den Grafikaufbau. Die Grafik-Engine geht zu keinem Zeitpunkt in die Knie. Das mag sicherlich auch an der eher zweckmäßigen Darstellung liegen. Die Gestaltung hat einen gewissen Stil, der durchaus zum Spiel passt, nur ist dieser etwas zu grell und es mangelt an Texturen. Die Umgebungen sind alle recht eintönig gehalten. Die kleinen Designmängel können jedoch glücklicherweise nicht über den Einfallsreichtum des Titels hinwegtäuschen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



GESCHICKT Bei den zahlreichen Geschicklichkeitspassagen müssen Sie viel Feingefühl beweisen.



COMBO Zerstören Sie Gegner mit ganzen Angriffsketten, erhalten Sie noch mehr Punkte.

DETAIL-CHECK ALTER ECHO

Duell der Verrückten

Sind Sie einer der Zocker mit etwas „anderem Geschmack“ was Action-Title angeht? Dann finden Sie in diesem Detail-Check das richtige Spiel für sich.



ALTER ECHO

UMFANG ★★★★★

Story: Mal wieder muss die Welt gerettet werden. Diesmal hat es der fiese Paavo mithilfe der formbaren Masse Echo Plast auf die Welt Herrschaft abgesehen.
Spielzeit: Ca. 5 Stunden

Spielfiguren: Eine außergewöhnliche Spielfigur, die drei verschiedene Formen annehmen kann.

GAMEPLAY ★★★★★

Fähigkeiten: Hauptfigur Nevin kann in verschiedene Formen morphen. Außerdem muss er Minispiele lösen, um voranzukommen.

Aufstufen: Nach manchen Levels können Sie sich neue Special Moves oder Waffen-Upgrades kaufen.

Schwierigkeitsgrad: Moderat. Manche Sprung- oder Kampfpassagen schaffen Sie vielleicht erst beim zweiten Anlauf, übermäßig schwer oder gar unfair wird das Spiel aber nie.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr eigener Grafikstil, der zwar zum Spiel passt, aber dennoch recht unspektakulär wirkt. Schöne Animationen der Spielfiguren.

Sound: Sehr stimmiger Techno-Soundtrack. Die englische Sprachausgabe ist gelungen, in der uns vorliegenden Version gab es aber noch keine deutschen Sprecher.
60 Hz: Nein

GESAMTWERTUNG



MDK 2: ARMAGEDDON

UMFANG ★★★★★

Story: Die Story knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Die Aliens sind noch nicht komplett besiegt und wollen die Erde noch immer einer interstellaren Autobahn weichen lassen.
Spielzeit: Ca. 12 Stunden

Spielfiguren: Drei abgedrehte Spielfiguren, die sich sehr unterschiedlich spielen lassen.

GAMEPLAY ★★★★★

Fähigkeiten: Kurt hat ein Scharfschützengewehr, Hund Max feuert mit sechs Waffen. Der Doc muss mit Kombinationsgabe antreten.

Aufstufen: Außer neuen Waffen lernen die Helden des Abenteuers nichts dazu.

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

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Blockige Charaktere stehen hübschen Umgebungen gegenüber. Knallige Effekte sorgen für ein stimmiges und schönes Gesamtbild.

Sound: Die deutsche Sprachausgabe ist recht ordentlich geraten und witzig, die Musik treibend und meist sehr passend gewählt – flotte, mitreißende Techno-Beats dominieren.
60 Hz: Nein

GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
ist wandlungsfähig.

Alter Echo ist eigentlich ein sehr gutes Action-Spiel, aber der Funke mag einfach nicht überspringen. Die Art, wie das Morphen und die Minispiele eingebaut wurden, finde ich sehr gut. Leider wird auch das schnell eintönig. Anstatt dem Titel aber noch etwas mehr Abwechslung zu verpassen, hat man einfach die Spielzeit heruntergeschraubt und sorgt so dafür, dass *Alter Echo* zu Ende ist, bevor es langweilig werden kann. Action-Fans kann man den Titel dennoch empfehlen – endlich mal eine gelungene Abwechslung.

TEST ALTER ECHO

| | |
|-------------|---------------|
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Outrage |
| Genre: | Action |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | Ca. 5 Stunden |

Internet: www.thq.de

| | |
|--------------|------------|
| Spieler 1 | Termin |
| USK-Freigabe | Preis |
| Ab 12 | Ca. € 40,- |

- Coole Features
- Kurzweilige Action
- Zu kurz
- Stil ist Geschmackssache



„Viele coole Features machen *Alter Echo* trotz dürftiger Grafik zu einem kurzweiligen Action-Spiel.“

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Mini-abo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE** + **1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer

Das neue **PLAYZONE** PlayStation-2-Einkaufsführer 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

Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der **PLAYZONE** dieses Special für Sonys **PSone**, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 5,50/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg., Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir **PLAYZONE** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Helt ankreuzen)

- „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
 „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002322)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 17, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Gethmann

Conflict Desert Storm II

Immer dieser Saddam:
Wieder mal dient er dem
Westen als Kriegsgegner.

Der erste Teil von *Conflict Desert Storm* war wider Erwarten ein Riesenerfolg. Begünstigt durch den letzten Irak-Konflikt verkaufte sich das Spiel (vor allem in Amerika) selbst Monate nach dem Release noch sehr gut und durchbrach dabei weltweit problemlos die Millionen-grenze. Für

ein Spiel mit einigen gravierenden Mängeln im Gameplay ein durchaus überraschendes Ergebnis. Beim jetzt erscheinenden Nachfolger sieht die Sache dagegen anders aus: Die Programmierer von Pivotal Games aus England merzten eine Schwäche des Vorgängers nach der anderen aus und präsentieren mit dem zweiten Teil einen wirklich starken Action-Kracher, der sich diesmal in keiner Beziehung vor der Konkurrenz verstecken muss.

VIERER-BANDE

Egal ob Sie sich zu Beginn des Spiels für die amerikanische Delta-Force- oder die

englische SAS-Spezialeinheit entscheiden, Ihr Team besteht immer aus den folgenden vier Elite-Soldaten: Bradley, dem Anführer, Foley, dem Scharschützen, Conors, dem Mann mit den schweren Waffen, und Jones, dem Sprengstoffexperten. Mit diesen vier Leuten bestreiten Sie die Missionen und sie gilt es taktisch möglichst geschickt einzusetzen, um die äußerst knackigen Aufträge zu überstehen. Im Spiel steuern Sie dabei immer einen Soldaten aus der Ego-Shooter oder Third-Person-Perspektive, wobei Sie mit einem einfachen Knopfdruck zwischen den Soldaten hin und her wechseln können. Den anderen drei Figuren können

Sie unterdessen per Tastenkombinationen Befehle erteilen. Die KI der eigenen Kollegen wurde dabei drastisch verbessert und sie verhalten sich jetzt wesentlich intelligenter als im Vorgänger, wo gelegentlich Granaten auf die eigene Truppe geworfen wurden. Da fast allerdings jeder Knopf des Controllers doppelt belegt ist, hat man anfangs Probleme, sein Team problemlos und vor allem effektiv durch die Maps zu navigieren. Glücklicherweise haben die Entwickler vier umfangreiche und gut verständliche Trainingsmissionen gebastelt, in denen Sie ausführlich in die Steuerung eingewiesen werden und zugleich die wichtigsten Regeln des Stra-

GEFÄNGNIS In einer Mission müssen Sie erst Ihre Kameraden aus verschiedenen Zellen befreien.



19.07 km

SNIPER-DUELL Zwei Scharschützen im Duell: Wer als Erstes schießt, gewinnt.



Benkamps erlernen. Im Vergleich zum Vorgänger finden die zehn Missionen dieses Mal hauptsächlich in irakischen Stadtgebieten oder sonstigen, abgegrenzten Umgebungen (Gefängnisse, Vorratslager, Militärstützpunkte etc.), statt. Man verzichtete vollständig auf die aus dem ersten Teil bekannten, lang andauernden und viel zu nervigen Fußmärsche durch die öde Wüste und konzentrierte sich stattdessen auf Action im Minutentakt.

VIEL ABWECHSLUNG
Um möglichst viel Abwechslung zu garantieren, sind die Missionen dabei sehr unterschiedlich ausgefallen und überzeugen allesamt durch ein intelligentes und logisch aufgebautes Leveldesign. Während in einem Einsatz noch die Rettung einer abgestürzten Hubschrauberbesatzung im Vordergrund steht, müssen Sie ein andermal bei Nacht eine komplette Radarstation der Iraker ausschalten oder eine Chemiefabrik dem Erdboden gleichmachen. Die Locations der Einsätze sehen dabei ziemlich gut aus. Vor allem die halb zerstörten Städte lassen richtiges Straßenkampf-Feeling aufkommen und überzeugen mit vielen begehren Orten, wie z. B. Häusern, Dächern oder Kanälen. So gut den Entwicklern das Aufgaben- und Leveldesign auch gelungen ist, einen Haken hat die ganze Geschichte dennoch: den extrem hohen Schwierigkeitsgrad. Um ein wirklich realistisches Spiel zu erhalten, sollte mindestens die Schwierigkeitsstufe „Mittel“ ausgewählt werden (erst dann verhalten sich die Gegner intelligent und authentisch). Leider

INFO MEHRSPIELER-MODUS

Beschränkte Mehrspieler-Freuden

Zu zweit im Irak überlebt es sich deutlich einfacher als alleine.

Wie schon im ersten Teil, gibt es auch bei *Conflict Desert Storm II* wieder einen Kooperativ-Modus für bis zu zwei Spieler. Per Splitscreen übernimmt jeder Spieler einen Soldaten, während die zwei anderen Kameraden von der CPU gesteuert werden. Auch im Mehrspieler-Modus kann dabei per einfachen Knopfdruck zwischen den Soldaten hin und her gewechselt und deren individuelle Fähigkeiten ausgenutzt werden. Insgesamt macht der Kooperativ-Modus viel Spaß, da das taktische Vorgehen mit einem menschlichen Mitspieler natürlich deutlich besser klappt als mit den computergesteuerten Akteuren. Leider ruckelt das Spiel im Splitscreen noch etwas stärker als im Einzelspieler-Modus, was dem Spielspaß doch deutlich schadet.



KOOPERATIV Zu zweit macht der Titel zwar eine Menge Spaß, leider ruckelt's aber.



GEMEIN Hinter der Mauer verstecken sich einige Iraker und wollen uns von hinten angreifen.



GEFÄHRLICH Haarige Situation: Foley ist bereits tot und Connors wird an der Schulter erwischt.



GRÜN Das Nachtsichtgerät ist keine allzu große Hilfe. Man sieht damit nur sehr grobkörnig.



HILFE Ab und an können Sie Luftunterstützung anfordern, die dann sehr erfolgreich aufräumt.



Um sich hinzulegen, halten Sie die Deckung-Taste (C) gedrückt

HART Sgt. Master Peters ist ein knallharter Vorgesetzter, erklärt Ihnen aber alles ganz genau.



EASY in der letzten Mission dürfen Sie selber mit einem dicken Panzer durch die Stadt brausen.

AUSSTEIGEN



HÜBSCH Die Zwischensequenzen sind alle vorgerendert und sehen dementsprechend gut aus.



SCHWER Ist ein Gegner erst mal so nah an Sie herangekommen, macht er Sie in der Regel alle.

NEB LADEN

72/760

werden hier aber selbst erfahrene Videospieler zu oft das Zeitliche segnen. Das liegt nicht nur an den Horden von Gegnern, sondern auch an den ungemein hart zu knackenden Panzern, die oft mit einem Schuss Ihr komplettes Team auslöschen.

TOLLE ATMOSPHÄRE

Besonders gelungen ist den Entwicklern unterdessen die Atmosphäre im Spiel. Während man bei vielen Actionspielen durch sterile und künstlich wirkende Levels läuft und hier und da einen Gegner vor die Flinte bekommt, hat man bei *Conflict Desert Storm II* das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein und sich in einer realistischen Umwelt zu bewegen. Dazu tragen besonders die vielen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt bei. Beispiele: Haben Sie zum Beispiel ein gernerisches Maschinengewehr-Nest ausgehoben, können Sie oder Ihre Kameraden diese Standmaschinengewehre auch benutzen und weiteren heranstürmenden Feinden einheizen. Steht Ihnen zu gegebener Zeit ein bewaffneter Militär-Jeep (inklusive Maschinengewehr und Granatwerfer) zur Verfü-

gung, können Sie diesen benutzen und damit durch die Map fahren.

GELUNGENE PRÄSENTATION

Auch die taktischen Möglichkeiten sorgen für coole „Kribbel-Atmosphäre“. Befinden sich zum Beispiel mehrere irakische Soldaten in einem Haus und hören laut arabische Musik, können Sie sich mit einem Soldaten unbemerkt anschließen und hinterücks eine Granate ins Haus werfen. Eine leere Häuserruine könnte sich als optimaler Hinterhalt eignen – einen Versuch ist es wert. Auf technischer Seite hat sich im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls einiges getan, auch wenn die Technik immer noch kleine Schwächen hat. Die Anzahl der Polygone wurde deutlich gesteigert und die Texturen sehen wesentlich detaillierter aus. Außerdem gibt es wirklich sehr coole Staubeffekte zu genießen, die ungemein wichtig für die Stimmung sind. Die etwas zu unkonstante Framerate stört dagegen und hätte an vielen Stellen des Spiels noch mal überarbeitet werden sollen.

OLIVER BECK



SCHWER Die Panzer sind hammerhart und können nur mit Bazookas oder mit Sprengstoff ausgeschaltet werden.

35,64m

BRADLEY

FOLEY

CONNORS

JONES

0/1

Taktik-Shooter mit toller Spielbarkeit ...

Wie schlagen sich die amerikanischen und britischen Elite-Soldaten aus *Conflict Desert Storm* im Vergleich zu den Freiheitskämpfern aus *Freedom Fighters*?



CONFLICT DESERT STORM

STEUERUNG ★★★★★
Selbst nach einer bestimmten Eingewöhnungszeit ist die Steuerung nicht optimal spielbar. Vor allem die Inventory-Bedienung ist umständlich ausgefallen und nervt schnell.

Zugänglichkeit: Schwer
Komplexität: Sehr hoch
Sprachsteuerung: Nein

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Die eigenen Kameraden sind teilweise so dermaßen dämlich, dass man sie am besten am Anfang des Levels abstellt und den Rest alleine macht! Die katastrophale KI zerstört hier den Team-Aspekt leider vollständig. Zu zweit geht's da schon besser voran.

Maximale Teamgröße: 4
Befehlsvielfalt: Marschbefehle
Künstliche Intelligenz: Schlecht

MULTIPLAYER ★★★★★
Schon beim ersten Teil von *Conflict Desert Storm* gab es einen Splitscreen-Modus. Leider vermissen derbe Rückelanfälle den Kooperativ-Modus, so dass gemeinsames Spielen kaum möglich war. Gegeneinander zu spielen ist nicht möglich.

Maximale Anzahl an Spielern: 2
Spielmodi: 1
Mehrspieler-Maps: Wie im Einzelspieler
Onlinefähig: Nein
Kooperativ-Modus: Ja

TECHNIK ★★★★★
Extrem kantig wirkende Optik mit vorwachsenen Texturen und minimalistischen Effekten. Viel zu ruckelig, um gut spielbar zu sein.

Framerate: Viele Ruckler, sowohl im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus
16:9-Modus: Nein
60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

CONFLICT DESERT STORM II

STEUERUNG ★★★★★
Die ersten Spielminuten ist die Steuerung relativ unverständlich, wirkt überladen. Hat man allerdings den Dreh raus, funktioniert sie und geht leicht von der Hand.

Zugänglichkeit: Mittelschwer bis schwer
Komplexität: Sehr hoch
Sprachsteuerung: Nein

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Da jeder Soldat etwas ganz Besonderes kann, ist es wichtig, die Kameraden taktisch klug einzusetzen. Oft muss dabei mit Absicherung gearbeitet werden. Einer geht vor, die drei anderen decken ihn. Durch die stark verbesserte KI klappt das sehr gut.

Maximale Teamgröße: 4
Befehlsvielfalt: Marschbefehle
Künstliche Intelligenz: Gut

MULTIPLAYER ★★★★★
Die Einzelspieler-Kampagne kann mit einem Freund per Splitscreen gespielt werden. Ein Spieler übernimmt einen Soldaten, den beiden anderen Soldaten können Befehle erteilt werden. Gegeneinander (z. B. Deathmatch etc.) kann man allerdings nicht spielen.

Maximale Anzahl an Spielern: 2
Spielmodi: 1
Mehrspieler-Maps: Wie im Einzelspieler
Onlinefähig: Nein
Kooperativ-Modus: Ja

TECHNIK ★★★★★
Texturen ordentlich, viele und gute Raucheffekte. Leider etwas kantig geratene Optik (polygonarm) und nicht immer ruckelfrei.

Framerate: Oft Ruckler, gerade im Mehrspieler-Modus
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FREEDOM FIGHTERS

STEUERUNG ★★★★★
Bereits nach dem ersten Level hat ein Durchschnittszoeker die Steuerung verstanden und dirigiert seine Spielfigur und deren zahlreiche Kollegen sicher durch die Maps.

Zugänglichkeit: Einfach
Komplexität: Gering
Sprachsteuerung: Nein

TEAM-ASPEKT ★★★★★
Die Fähigkeiten der Mitstreiter sind stark begrenzt. Da man außerdem während des Spiels keine emotionale Bindung zu ihnen aufbaut, schmerzt ihr Verlust nicht wirklich. Allerdings ist ein erfolgreiches Meistern der Missionen ohne ihre Unterstützung unmöglich.

Maximale Teamgröße: 12
Befehlsvielfalt: 3 Kommandos
Künstliche Intelligenz: Befriedigend

MULTIPLAYER ★★★★★
Da wäre mehr drin gewesen: Leider gibt es gerade mal drei eher langweilige Areale, in denen Sie mit bis zu vier Freunden per Splitscreen offline gegeneinander spielen können. Ein sicherlich spannender Kooperativ-Modus für die Einzelspieler-Kampagne fehlt vollkommen.

Maximale Anzahl an Spielern: 4
Spielmodi: 1
Mehrspieler-Maps: 3
Onlinefähig: Nein
Kooperativ-Modus: Nein

TECHNIK ★★★★★
Schöne Rauch- und Feuereffekte. Texturen ordentlich, schöne Darstellung der heruntergekommenen Umgebung.

Framerate: Selten Ruckler, wenn wirklich viel auf dem Bildschirm los ist
16:9-Modus: Nein
60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
... ist Elite-Redakteur.

Als ich den Test zu *Conflict Desert Storm II* zugeteilt bekam, hielt sich meine Freude anfangs in Grenzen. Schon auf den ersten Teil hatte ich mich gefreut, wurde aber anschließend aufgrund von vieler Mängel bitter enttäuscht. Umso überraschter war ich, als ich merkte, dass sich die Entwickler die Kritik der Kunden des ersten Teils zu Herzen genommen und fast alle Mängel beseitigt haben. Herausgekommen ist ein fordernder Action-Kracher mit einer tollen Atmosphäre.

TEST CONFLICT DESERT STORM II

| | |
|-------------|--------------------|
| Hersteller: | Take 2 |
| Entwickler: | Pivotal Games |
| Genre: | Action |
| Sprache: | Deutsch, Englisch |
| Video: | 4:3, 16:9, 60 Hz |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |
| Umfang: | 14 Missionen |

Internet: www.take2.de

| | |
|--------------|------------|
| Spieler | Termin |
| 1-2 Spieler | 2. Oktober |
| USK-Freigabe | Preis |
| Ab 16 | Ca. € 60,- |

- Tolle Atmosphäre
- Viel Abwechslung
- Ruckelige Grafik
- Sehr schwer

INZELSPIELER



„Äußerst knackiges Actionspiel mit großartiger Atmosphäre und stark verbesserter künstlicher Intelligenz“

WINDIG Vor lauter Sandstaub sieht man fast nichts.



SCHLAU
Die Rauchgranate hilft uns, nicht getroffen zu werden.



Breath of Fire Dragon Quarter



Der neueste Ableger von Capcoms Rollenspiel-Serie ist ein **zweischneidiges Schwert.**

Die *Breath of Fire*-Titel waren ja noch nie die leichtesten Rollenspiele. Das trifft auch auf den bereits fünften Teil der Serie zu, ansonsten hat sich aber so ziemlich alles verändert. Aus den zweidimensionalen Pixelrecken wurden dreidimensionale Cel-Shading-Figuren, aus den Fantasy-Welten wurden düstere Katakomben und auch die Story gibt sich inzwischen recht endzeitlich: Durch die immense Luftverschmutzung wird die Menschheit gezwungen, ihr Dasein unter der Erde zu fristen. In dieser düsteren Welt sorgen so genannte

Ranger für Ordnung und halten der Bevölkerung Monster und Genics vom Hals. Letztere sind so etwas wie die Terroristen der Endzeit und sorgen mit einem Anschlag dafür, dass Sie bei einem Routine-Auftrag von Ihrem Ranger-Kollegen Bosch getrennt werden. Sie sollen einen Zug mit einer wichtigen Fracht eskortieren. Dieser entgleist und stürzt in die Tiefe. Als Sie neben dem zerschellten Zug erwachen, machen Sie eine erstaunliche Entdeckung: Die Fracht stellt sich als stummes Mädchen heraus. Die magiebegabte Nina ist eine echte Bereicherung für Ihre Gruppe – zusammen schaffen Sie es sicher wieder



HARTER BROCKEN Besonders die Endgegner sind sehr stark.



GENOZID Nein, wir haben wirklich keine Massenvernichtungswaffen.



ANGESCHLAGEN Bei schweren Kämpfen sind solche Gruppenheilungen von Vorteil.



SWINGER-CLUB Wenn Sie diese Attacke zu einer Combo verknüpfen, wird Sie noch verheerender.



AUFRÜSTEN Die Waffen können Sie mit Spezialattacken versehen.

in die Stadt. Leider sind die Monster verdammt stark, ein drittes Gruppenmitglied muss also her. Zu Ihrer Überraschung ist das der Genie, der für das Zugangsglück verantwortlich war. Dieser stellt sich als attraktives Mädels namens Lin heraus. Zusammen mit dieser Scharfschützin ist Ihre außergewöhnliche Gruppe komplett. Was danach passiert, möchten wir Ihnen noch nicht verraten. Die Story überrascht zwar nicht unbedingt mit vielen Wendungen, kann aber dennoch fesseln.

KOMPLEXES KAMPFSYSTEM

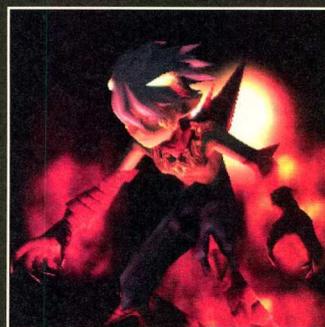
Teamwork ist gefragt. Das Spiel ist nämlich nicht nur wegen der allzu spärlich verteilten Speicherpunkte sehr fordernd. Auch die starken Monster sorgen dafür, dass *Dragon Quarter* nicht gerade ein Sonntagsspaziergang ist. Allerdings lässt Sie Capcom nicht im Regen stehen und spendiert Ihnen ein ausgeklügeltes, rundenbasiertes

Kampfsystem. Noch vor dem Kampf können Sie sich Vorteile verschaffen, indem Sie Fallen legen oder Initiativschläge landen. Die Monster sind schon vor den Kämpfen immer sichtbar, Zufallskämpfe wie bei *Final Fantasy* entfallen also. Wenn Sie ein Monster durch einen Schwerthieb oder einen Schuss verletzen, bevor eine Rauferei richtig begonnen hat, erhalten Sie einen Extra-Spielzug während des eigentlichen Kampfes. Aber Vorsicht – Gleiches gilt für die Monster. Während der rundenbasierten Kämpfe stehen Ihnen dann Aktionspunkte zur Verfügung, die Sie in Bewegungen oder Angriffe investieren. Letztere können Sie zu ganzen Kombos zusammenfügen. Neue Attacken, die Sie mit Waffen koppeln können, finden Sie während Ihres Abenteuers. Das klingt zwar alles sehr komplex, die Kämpfe werden leider trotzdem recht schnell eintönig. Wenn Sie nämlich erst einmal eine

wirkungsvolle Taktik gefunden haben, wird Sie diese gegen die meisten Gegner zum Sieg führen.

KEHRSEITE DER MEDAILLE

Dragon Quarter ist in vielerlei Hinsicht ein zweischneidiges Schwert. Da wäre zum Beispiel die Fähigkeit, sich – wie schon in den alten Teilen der Serie – in einen Drachen zu verwandeln. Jedes Mal, wenn Sie dies tun, steigt eine Prozentzahl. Erreicht diese 100 Prozent, stirbt Ihre Hauptfigur – das ermutigt nicht gerade dazu, diese coole Fähigkeit effizient einzusetzen. Die geringe Spielzeit von etwa 15 Stunden hinterlässt gemischte Gefühle. *Dragon Quarter* ist zwar kurz, motiviert dafür aber zum mehrmaligen Durchspielen. Jeder Ranger hat nämlich einen so genannten D-Wert. Dieser wird als Bruch angegeben und legt fest, wie stark eine Person ist. Zu Beginn ist Ihr D-Wert noch sehr schlecht (genauer gesagt



FEURIG Typisch *Breath of Fire*: Der Held kann sich in einen Drachen verwandeln.



BAUARBEITER Bei dem Ameisen-Minispiel planen Sie den Bau der Kolonie.



DIREKT Ob das als Beleidigung oder als Kompliment gemeint war?



FEUERTEUFEL Die magiebegabte Nina steht mit Zaubern zur Seite.

1/8192), doch nach jedem Durchspielen steigt dieser. Wenn Sie sich also mehrmals ins Abenteuer stürzen, ändert sich die Einstellung anderer Figuren zu Ihnen oder Sie können Sicherheitstüren öffnen, die Sie zuvor nicht passieren durften. Weiterhin gibt es ein kleines Minispiel,

das sich über mehrere Spiel-Durchgänge hinwegzieht. Hier planen und erweitern Sie einen Ameisen-Bau und erhalten dabei Zugang zu neuen Items. Auch die Präsentation ist so eine Sache. *Dragon Quarter* weist eine sehr endzeitliche Atmosphäre auf. Alles wirkt sehr trist

und düster, also durchaus so, wie man sich ein solches Szenario vorstellt. Leider sind die Umgebungen dadurch auch recht eintönig geraten. Woran es hingegen nichts zu mäkeln gibt, ist die hervorragende PAL-Anpassung. Daran sollten sich so manch andere Hersteller ein Beispiel neh-

men. Die Rechtschreibung der Bildschirmtexte ist zwar noch etwas fehlerhaft, sie sind aber gut übersetzt. PAL-Balken suchen Sie vergeblich und der 60-Hz-Modus sorgt dafür, dass die Figuren nicht zu träge durch die Gänge schlendern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK | BREATH OF FIRE – DRAGON QUARTER

Deutschland gegen Amerika

Normalerweise präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle einen Vergleich zu erhältlichen Genre-Kollegen. *Dark Chronicle* erscheint zwar demnächst, aber bis es *Arc the Lad* auch bei uns geben wird, dauert es noch etwas. Der Vergleich bietet sich aber besonders wegen des Kampfsystems an.



MEIN FAZIT GUT

Christian Schönlein
spielt's immer und immer wieder.

Was mir persönlich aber gar nicht passt, ist der neue, düstere Stil. Mit *Breath of Fire* verbinde ich irgendwie die Farbe Grün. Das liegt wohl daran, dass man in den alten Teilen der Serie mit den 2D-Figuren häufig über Wiesen und Wälder marschiert. Wenigstens kann man der Serie aber nicht vorwerfen, zu stagnieren. Dank des Kampfsystems und des hohen Wiederspielwerts kann ich *Dragon Quarter* besonders erfahrenen RPG-Spielern nur empfehlen und werde es auch selbst so lange spielen, bis mein D-Wert 1/1 beträgt.

BREATH OF FIRE
UMFANG ★★★★★

Story
Wegen der hohen Luftverschmutzung muss die Menschheit unterirdisch ihr Dasein fristen. Der Ranger Ryu trifft eines Tages auf das geheimnisvolle Mädchen Nina und Lin, die als Genie eigentlich seine Gegenspielerin ist. Zu dritt machen sie sich auf die abenteuerliche Suche nach dem Himmel.

Spielzeit
Ca. 15 Stunden, wegen dem D-Wert der Hauptfigur hoher Wiederspielwert

Setting
Sehr endzeitlich und düster

Party
Drei feste Charaktere, die sich nie ändern. Die drei Figuren sind aber recht unterschiedlich.

ARC THE LAD
UMFANG ★★★★★

Story
Zwischen den Menschen und den Deimos herrscht Krieg. Den Rassen gehören zwei Brüder an, die nichts von der Existenz des jeweils anderen wissen. Abwechselnd begehen Sie sich mit beiden Figuren auf die Suche nach den mysteriösen „Spirit Stones“, bis sich die Schicksale der Brüder kreuzen.

Spielzeit
Ca. 50 Stunden, geringer Wiederspielwert, sehr lineares Abenteuer

Setting
Klassisches Fantasy-Szenario

Party
Zwei spielbare Hauptfiguren. Die weiteren Mitglieder deren Parties wechseln oft.

DARK CHRONICLE
UMFANG ★★★★★

Story
Ein Ublir Tyrann schickt seine Mannen in die Vergangenheit, um die Welt dem Erdboden gleichzumachen. Die rothaarige Kriegerin Monica reist ebenfalls in der Zeit zurück, um das Schicksal zum Guten zu wenden. Dabei trifft sie auf den jungen Max, der ihr bei dieser Aufgabe mit seinen vielen Erfindungen hilft.

Spielzeit
Nicht bewertbar, da sich die Spielzeit daran misst, wie Sie sie spielen

Setting
Klassisches Fantasy-Szenario

Party
Zwei Hauptfiguren die Sie nach Belieben spielen können.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem
Vor dem Kampf ist nach dem Kampf! Mit Fallen können Sie Gegner schon vor dem Kampf schwächen, durch einen Initiativangriff erhalten Sie einen wertvollen Extrazug. Im Kampf selbst agieren Sie mit Aktionspunkten. Haben Sie aber einmal eine gute Strategie gefunden, werden Sie diese wohl die meiste Zeit anwenden.

Aufstufen
Halbautomatisch. Ihre Figuren erhalten Erfahrungspunkte. Gruppen-Erfahrungspunkte dürfen Sie jederzeit frei für alle Recken aufteilen und das Aufstufen so selbst mitsteuern.

Schwierigkeitsgrad
Besonders durch das Speichersystem und die harten Gegner sehr schwierig. Aufleveln außerhalb des Hauptplots ist kaum möglich, da Monster nicht wieder auftauchen.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem
Nicht unähnlich dem aus *Dragon Quarter*, allerdings nicht ganz so komplex. Auch hier bewegen Sie sich frei, es gibt aber keine Aktionspunkte, wodurch ein einfacher Einstieg gewährt wird. Die Kämpfe verlaufen zudem immer recht unterschiedlich. Vor dem Kampf wählen Sie, wer daran teilnehmen soll.

Aufstufen
Automatisch. Nach einer bestimmten Anzahl von gewonnenen Erfahrungspunkten steigen Sie eine Stufe auf. Punkte gibt es nur für Figuren, die an Kämpfen teilnehmen.

Schwierigkeitsgrad
Durchschnitt. Die Gegner sind zu jedem Zeitpunkt zu besiegen, wer aber etwas Zeit ins Aufleveln investiert, wird's leichter haben. Zum Speichern werden keine Marken benötigt.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem
Das Kampfsystem ist, anders als bei *Dragon Quarter* und *Arc the Lad*, in Echtzeit gehalten. Die Kämpfe sind dadurch nicht sehr strategisch, dafür wird der Spielfluss nicht unterbrochen. Dafür ist die Möglichkeit, die Waffen aufzurufen, sehr umfangreich und besser als bei der Konkurrenz.

Aufstufen
Automatisch. Die Erfahrungspunkte sammeln Sie in Form von Diamanten von besiegten Gegnern auf. Wer die Punkte erhält, bestimmen Sie dadurch, mit welcher Figur Sie kämpfen.

Schwierigkeitsgrad
Durchschnitt. Manche Kämpfe können etwas hart werden. Das Erfindersystem ist schnell erlernt und bereitet so wenige Probleme. Alle Geheimnisse zu finden, ist jedoch fordernd.

TECHNIK ★★★★★

Grafik
Cel-Shading. Grundsätzlich gar nicht mal so schlecht, aber recht trist und eintönig.

Sound
Sehr schöner Soundtrack, der sich aber schnell wiederholt. Keine Sprachausgabe.

PAL-Balken
Tolle PAL-Anpassung, keine Balken
60 Hz Ja

TECHNIK ★★★★★

Grafik
Klein Cel-Shading. Schöne Umgebungen und Charaktermodelle. Sehr westlicher Stil.

Sound
Wunderschöner Soundtrack. Einige wenige, eher durchschnittliche Sprachsamples.

PAL-Balken
Noch nicht bekannt.
60 Hz Noch nicht bekannt

TECHNIK ★★★★★

Grafik
Umweltförmig. Figuren, Cel-Shading und Animationen passen hervorragend zusammen.

Sound
Der Soundtrack wiederholt sich schnell, die englischen Sprecher sind okay.

PAL-Balken
Leichte PAL-Balken, die kaum auffallen
60 Hz Nein

TEST DRAGON QUARTER

Hersteller: **Capcom**
Entwickler: **Capcom**
Genre: **Rollenspiel**
Sprache: **Deutsch**
Video: **4:3, 50 Hz/60 Hz**
Audio: **Stereo**
Umfang: **Ca. 15 Stunden +**

Internet: **www.capcom.de**

| | |
|-------------------|--------------------|
| Spieler 1 | Termin 31. Oktober |
| USK-Freigabe Ab 6 | Preis Ca. € 60,- |

Hoher Wiederspielwert
 Komplexes Kampfsystem
 Kämpfe werden schnell eintönig
 Frustrierendes Speichersystem

ENFZAHLSPREIS

GRAFIK 71% | SOUND 78% | MULTI 0% | **78%**

„Dragon Quarter bietet gute wie schlechte Elemente. Für erfahrenen Rollenspieler dennoch empfehlenswert.“

GESAMTWERTUNG ★★★★★ **GESAMTWERTUNG** ★★★★★ **GESAMTWERTUNG** ★★★★★

Arc the Lad wird in Deutschland unter dem Titel Arc: Twilight of the Spirits erschienen. Das hier abgebildete Cover stammt von der amerikanischen Version, die bereits erhältlich ist.

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 so 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 or any related company. "PlayStation" and "PlayStation 2" 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.



WALDBRAND Wenn sich diese Soldaten mal nicht die Finger verbrennen.



VERFOLGUNGSJAGD Durchschießen Sie hier den Fahrer oder das Auto.

Time Crisis 3

Endlich kommt Namcos blaue Plastik-Wumme wieder zum Einsatz!

Dass Videospiele nicht nur für Couch-Potatoes da sind, haben schon *Dancing Stage* und *Eye-Toy* bewiesen. Lightgun-Shooter schlagen in dieselbe Kerbe. Zwar kann man sie im Sitzen spielen, aber für Muskelkater, besonders in den Armen, ist auch hier gesorgt. Wenn der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels zunimmt, sind extrem schwere Arme vorprogrammiert. Glücklicherweise unterscheidet sich die *Time Crisis*-Serie aber durch eine Eigenschaft von anderen Lightgun-Shootern. Auf Knopfdruck geht Ihre Spielfigur nämlich hinter dem nächstbesten Objekt in Deckung. Das gibt Ihnen nicht nur die Gelegenheit, Ihre Waffe nachzuladen, sondern auch die Arme kurzzeitig zu entspan-

nen. Allzu lange sollten Sie das aber nicht tun – ein Zeitlimit sitzt Ihnen nämlich auch noch im Nacken.

WIDERSTAND

So weit sind alle *Time Crisis*-Spiele identisch. Der dritte Teil weist aber dennoch einige Verbesserungen im Vergleich zu den Vorgängern auf. Da fällt zuallererst natürlich die technische Seite auf. Grafisch macht der Titel einen besseren Eindruck als der Vorgänger, leider stört das üble Flimmern den Gesamteindruck. Nichts zu mäkeln gibt es allerdings beim Sound. Nervten im Vorgänger noch die fürchterlichen deutschen Sprecher, verleihen Sie dem Spiel diesmal ein ganz besonderes Flair. Jetzt klingt alles wie ein billiger Action-Film aus den 80ern. Die Synchro ist also nicht wirklich gut – dafür aber kultig! Außerdem wirken die beiden Hauptfiguren nicht – wie noch im zweiten Teil – wie emotionslose Killermaschinen. Aufgabe der

beiden Geheimagenten ist es übrigens auch diesmal wieder, Terroristen zu bekämpfen. Diese haben die Insel Astigos eingenommen. Bei diesem Abenteuer stoßen Sie auch auf die hübsche Alicia. Sie ist Mitglied einer Widerstandsbewegung und hilft Ihnen, dem Obersturken auf die Schliche zu kommen. Diesen können Sie wahlweise auch zu zweit versuchen dingfest zu machen. Dafür sollten Sie aber dringlichst eine Verbindung über i-Link aufbauen. Mit nur einer Konsole und einem Fernseher erhält jeder Spieler nämlich einen separaten Splitscreen, der so klein ausfällt, dass das Spiel so nur wenig Spaß macht.

WER DIE WAHL HAT ...

Die beiden Super-Agenten haben sich inzwischen ein kleines Waffenarsenal angelegt, das aus vier jederzeit frei anwählbaren Feuerwaffen besteht. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand wandert von einem Waffensymbol



FELS IN DER BRANDUNG Die Bonus-Missionen bestreiten Sie in der Rolle von Alicia.



FLINK Dieser Endboss ist nicht besonders stark, aber unglaublich flink.



INFERNO Die Umgebungen wirken dank vieler Details unterschiedlich.

PRODUCT PLACEMENT Auch die Hauptfiguren benutzen die G-Con.

zum nächsten, wenn Sie in Deckung sind und den Abzug betätigen. So steht es Ihnen frei, ob Sie Gegner mit einer Pistole, einem Maschinengewehr, einer Schrotflinte oder sogar einem Granatwerfer das Leben schwer machen wollen. Unendlich Munition steht Ihnen dabei jedoch nicht zur Verfügung. Die Kriegen Sie im Spiel aber, wenn Sie bestimmte Gegner treffen. Um das zu schaffen, ist natürlich wieder

viel Präzision mit der Lightgun gefragt. Zwar kann man *Time Crisis 3* auch mit dem Joypad spielen, dann macht es aber nicht mal halb so viel Spaß. Leider ist das actionreiche Vergnügen so oder so recht schnell beendet. Wie schon im Vorgänger gibt es drei Levels mit je drei Abschnitten. Damit es nicht ganz so leicht wird, nimmt der Schwierigkeitsgrad aber schnell zu. Gegner landen dann immer häufiger tödliche Treffer, die

Sie am roten Schimmer erkennen können. Um das Spiel auch für Anfänger etwas leichter zu machen, erhalten Sie jedes Mal, wenn Sie den „Game Over“-Bildschirm sehen, ein Extra-Continue. Reichen Ihnen vier Continues für einen Durchgang nicht aus, erhalten Sie beim nächsten Anlauf schon fünf und so weiter. So sieht jeder früher oder später den Abspann. Belohnt werden Sie dafür mit neuen

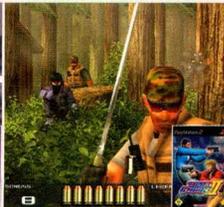
Missionen. In diesen dürfen Sie dann die hübsche Alicia steuern, die Gegner sogar mit einem Scharfschützengewehr aufs Korn nimmt! Das war's aber dann auch schon mit dem Spielinhalt. Das ändert aber nichts daran, dass man den Titel immer wieder gerne mal für ein schnelles Match aus dem Regal holt und sei es nur, um sich ein wenig abzuregieren.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK | TIME CRISIS 3

Spiele für Schießwütige

Gute Ideen finden immer Nachahmer. Die Möglichkeit, in einem Lightgun-Shooter auszuweichen, kam so gut an, dass dies auch andere Spiele aufgriffen. So auch in Endgame, in dem Sie ebenfalls unter Zeitdruck die Welt retten müssen.



TIME CRISIS 3

UMFANG ★★★★★
Levels: 3 Levels mit je 3 Bereichen
Bon: Neue Missionen, Sniper-Modus
Langzeit-Motivation:
Die Extra-Missionen sorgen dafür, dass man den Titel immer mal wieder aus dem Regal holt.

GAMEPLAY ★★★★★
Peripherie: Lightgun (G-Con 2)
Auf Knopfdruck in Deckung gehen und nachladen. Kalibrierung vor dem Spiel und im Optionsmenü möglich.
Zeitlimit:
Ab und zu wird die Zeit knapp, es ist aber nie unmöglich, die Levels im Zeitlimit zu schaffen.
Waffen:
Vier verschiedene Waffen, die beliebig ausgewechselt werden können

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Solide Grafik, flimmert
Sound: Stimmige Musik, kultige Synchro
Multiplayer:
Üntaglicher Spitscreen-Modus, aber netter i-Link

GESAMTWERTUNG
★★★★★

TIME CRISIS 2

UMFANG ★★★★★
Levels: 3 Levels mit je 3 Bereichen
Bon: Schießtraining-Modus, Mini-Missionen
Langzeit-Motivation:
Besonders wegen der Mini-Missionen spielt man den Titel immer wieder gerne.

GAMEPLAY ★★★★★
Peripherie: Lightgun (G-Con 2)
Auf Knopfdruck in Deckung gehen und nachladen. Kalibrierung vor dem Spiel und im Optionsmenü möglich.
Zeitlimit:
Ab und zu wird die Zeit knapp, es ist aber nie unmöglich, die Levels im Zeitlimit zu schaffen.
Waffen:
Wenige Zweitwaffen in Form von Items können nur kurzzeitig benutzt werden.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Unspektakuläre Grafik, kaum Flimmern
Sound: Musik okay, miese Synchro
Multiplayer:
Üntaglicher Spitscreen-Modus, aber netter i-Link

GESAMTWERTUNG
★★★★★

ENDGAME

UMFANG ★★★★★
Levels: 5 Levels unterteilt in insg. 24 Bereiche
Bon: Bonus-Spiele und freispielfähige Features
Langzeit-Motivation:
Die vielen Mini-Spiele laden über das Hauptspiel hinaus zu kurzweiligen Runden ein.

GAMEPLAY ★★★★★
Peripherie: Lightgun (G-Con 2, G-Con 45)
Auf Knopfdruck in Deckung gehen und nachladen. Keine Kalibrierung möglich, dennoch recht genaue Zielaufträge.
Zeitlimit:
Großzügig bemessen. Bleiben Sie aber zu lange in Deckung, geht die Zeit schnell aus.
Waffen:
Nur eine Standard-Waffe. Keine Items, die den Spieler mit Bonus-Waffen belohnen.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Detaillierte Grafik, dafür flimmerfrei
Sound: Musik okay, nur engl. Sprachausgabe
Multiplayer:
Kein Multiplayer-Modus, weder Spitscreen noch i-Link

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
schießt schneller als sein Schatten.

Wenn ich das mal so sagen darf, ich wäre ein verdammt guter Scharfschütze geworden. Es macht einfach richtig Laune, den Bildschirm mit der Lightgun von Terroristen zu säubern. Die vielen Bonus-Missionen sorgen dafür, dass man auch nach einmaligem Durchspielen noch Spaß hat.

TEST | TIME CRISIS 3

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Lightgun-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 9 Abschnitte +

Internet: timecrisis3.namco.com

| | |
|--------------------|------------------|
| Spieler 1-2 | Termin November |
| USK-Freigabe Ab 16 | Preis Ca. € 50,- |

● Waffenauswahl
● Neue Bonus-Missionen
● Trotzdem wenig umfangreich
● Krampf im Arm

GRAFIK | SOUND | MULTI

72% | 79% | 76% **84%**

„Umfangreicher, aber letztendlich immer noch zu kurz. Time Crisis 3 schrammt daher ganz **knapp am Hit vorbel.**“



KOPF RUNTER Nur wer schleicht, hat eine Chance, unerkannt zu bleiben.



MOPEDDIEB Wie im Film spannen Sie ein Drahtseil zwischen zwei Pfosten.

The Great Escape Gesprengte Ketten

Und wieder eine Lizenz verschenkt.

Das Spiel zum Kultfilm könnte besser sein.

Kriegsgefangene, die im Zweiten Weltkrieg aus deutschen Gefangenenlagern fliehen wollten, brauchten Werkzeuge, um einen Tunnel zu graben. Das wären zuallererst einmal Schaufeln. Außerdem ein paar Holzbalken, um das Ganze abzustützen. Haben sie die schwedischen bzw. deutschen Gardinen hinter sich gelassen, brauchten sie

freilich deutsche Pässe, um nicht erkannt zu werden. So, jetzt machen Sie sich mal auf die Suche nach diesen Utensilien. Und wenn Sie erst mal geflohen sind, machen Sie das Gleiche wieder – nur in einer anderen Umgebung. So in etwa läuft *The Great Escape* ab. Level für Level schleichen Sie von Punkt A zu Punkt B, um dort einen Gegenstand zu finden. Haben Sie ihn zurückgebracht, geht es zu Punkt C, wo das nächste Utensil auf Sie wartet. Natürlich brechen Sie nicht in jedem Level aus, das Spielprinzip bleibt aber trotzdem die

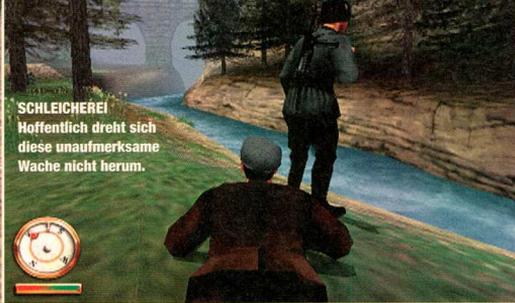
meiste Zeit dasselbe: Schleichen Sie sich von hier nach da. Na ja, ganz so einfach ist's dann doch nicht. Nazi-Scheren lauern überall. Und jeder Wachmann, den Sie sehen, sieht auch Sie! Versuchen Sie also gar nicht erst, mit dem Scharfschützengewehr den Mann auf dem Aussichtsturm aufs Korn zu nehmen – er wird Sie sowieso entdecken. Da hilft nur leises Umherschleichen. Leider gibt es auf dem Radar keine Anzeige des Sichtbereiches der Gegner. Dass man Sie entlarvt hat, merken Sie meist dann, wenn es schon zu spät ist. Und dann werden Sie gnadenlos verfolgt, bis man Sie gefasst hat. Die Wachen abzuhängen oder sich zu verstecken, bis die Luft wieder rein ist (wie in *Metal Gear Solid* oder *Commandos*), funk-

ERINNERN SIE SICH?
Zwischen den beiden Wachtürmen gibt es einen toten Winkel.





ERWISCHT Wer sich zu auffällig verhält, wird trotz deutscher Uniform erkannt.



SCHLEICHEREI! Hoffentlich dreht sich diese unaufmerksame Wache nicht herum.



tioniert leider nicht. Das führt zwiespältig dazu, dass Sie den Ladebildschirm (dank Neustart des Levels) öfter sehen werden als das eigentliche Spiel.

KÖNIG DES BUNKERS

The Great Escape ist eine recht zwiespältige Angelegenheit – grundsätzlich ist das Spiel ja gar nicht mal schlecht, es gibt da nur so viele Kritikpunkte. So ist die Grafik grässlich und die deutschen Sprecher bieten nicht wirklich eine filmreife Leistung. Außerdem nerven das schon angesprochene Verhalten der Wachen und die vielen sich ähnelnden Missionen schnell. Trotzdem kann man dem Spiel einen gewissen Spaßfaktor nicht absprechen. Besonders wenn man sich erst mal eingespielt hat, kommt an manchen Stellen richtig Spannung auf. Außerdem ist die Musik recht atmosphärisch geraten und ab und zu wird das recht eintönige Missionsdesign auch durch abwechslungsreiche Aufgaben aufgelockert. Da rennen Sie einfach nur durch eine Stadt und müssen schneller sein als die Gestapo-Männer hinter Ihnen oder Sie lotsen den erblindeten Blythe durch einen fahrenden Zug. Dabei übernehmen Sie die Steuerung verschiedener Figuren aus der Filmvorlage: McDonald, Hendley oder Hilts – alle sind sie dabei. Aber dann ist da noch diese eine unverzeihliche Sache: Sie erinnern sich doch sicher daran, wie sich Steve McQueen im Film ein Motorrad kauft und damit türmen will? Genau das tun Sie in den letzten Levels. Grundsätzlich ist es ja toll, wenn Entwickler das Gameplay mit solchen Ideen auflockern wollen. Aber glauben Sie uns: Das Ergebnis unterbietet sogar die Fahrten in *Enter the Matrix*.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK | THE GREAT ESCAPE

Mit wem flüchten Sie?

Wenn Sie *Prisoner of War* mochten, könnte Ihnen auch *The Great Escape* gefallen.



THE GREAT ESCAPE

TECHNIK ★★★★★

Grafik

Die Gesichter der Stars aus dem Film sind in digitaler Form kaum wiederzuerkennen. Vermischte Texturen und steife Animationen sind alles andere als ansehnlich. Die rücklige Darstellung trübt das Gesamtbild.

Kamera

Die Kamera ist etwas zu nahe an der Spielfigur, daher fehlt oft ein wenig die Übersicht. Dank der „Spionagekamera“, mit der Sie um Ecken oder durch Schlüsselcher gucken, verschaffen Sie sich aber Übersicht über das Feindgebiet.

Sound

Sehr atmosphärische Musik und das bekannte Thema aus dem Film ist einfach kultig. Allerdings leisten die deutschen Sprecher nicht gerade überzeugende Arbeit.

GAMEPLAY ★★★★★

Gegner-KI

Wenn Sie einen Gegner sehen, kann er auch Sie sehen. Lediglich im „Schleichen“-Modus können Sie unentdeckt an den Wachen vorbeikommen. Werden Sie entdeckt, ist Verstecken beinahe unmöglich. Man sucht Sie so lange, bis man Sie gefunden hat.

Steuerung

Besonders das ständige Ruckeln hemmt den Spielfluss. Auch so steuert sich das Spielgeschehen recht träge. Besonders wenn Sie sich im „Schleichen“-Modus befinden, wird die Spielfigur sehr langsam.

Abwechslung

Zu Beginn tun Sie immer das Gleiche – Sie beschaffen sich diesen und jenen Gegenstand. Erst nach einer gewissen Einspielzeit wird *The Great Escape* halbwegs spannend und bietet im weiteren Verlauf des Spiels abwechslungsreichere Missionen. Die meiste Zeit schleichen Sie aber von Punkt A zu Punkt B.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

PRISONER OF WAR

TECHNIK ★★★★★

Grafik

Solide, aber unspektakuläre Darstellung. Die Texturen sind nicht ganz so matschig wie bei *The Great Escape*, die Animationen sehen etwas natürlicher aus. Ruckler treten nur gelegentlich auf.

Kamera

Die ungünstig gewählten Kameraperspektiven kosten oft virtuelle Leben. Leider gibt auch die manuelle Kamera nicht immer die nötige Übersicht. Oft kann man sie sogar gleich gar nicht bewegen.

Sound

Die Musik untermauert Ihre Fluchtversuche sehr atmosphärisch. Deutsche Sprecher gibt es keine, die englische Sprachausgabe der Hauptfiguren ist aber gut geraten.

GAMEPLAY ★★★★★

Gegner-KI

Die Gegner haben Sichtkegel, ähnlich wie in *Commandos*. Dank einer kleinen Übersichtskarte sehen Sie stets, welches Gebiet die Gegner überblicken können. Erscheinen Sie aber nicht zum Appell, werden Sie die Wachen gnadenlos suchen.

Steuerung

Die einfache Steuerung erlaubt Ihnen, flott durch das Gefangenenlager zu laufen, und wenn es nötig ist, auch um die Gegner herumzuschleichen. Alles passiert grundsätzlich etwas flotter als bei *The Great Escape*.

Abwechslung

Bei *Prisoner of War* verläuft die Spannungskurve genau umgekehrt zu *The Great Escape*. Zu Beginn ist das Spiel recht spannend, schnell stellt sich aber Routine ein und der stets gleiche Spielablauf fängt an zu langweilen. Sie schleichen umher und sammeln Gegenstände, die regelmäßigen Appelle dürfen Sie aber nicht verpassen.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

JIMVERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzübersicht

Metal Gear Solid: Substance Konami **92%**

Snake und Raiden sind noch immer die unangefochtenen Könige des Umherschleichens. Auch grafisch liegt der Titel noch immer vorne.

Prisoner of War Codemasters **71%**

Ein eigentlich grundsollider Titel, der aber leider recht schnell langweilig wird und mit seinen Klischees und der verlockten Kameraführung nervt.

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
bricht aus.

Das Spiel kommt bei weitem nicht an die kultige Vorlage ran. Dazu ist das Gameplay viel zu unspektakulär. Ständig muss man irgendwelche Gegenstände besorgen oder von Punkt A nach Punkt B marschieren. Aber so öde sich das auch anhört, nachdem ich mich erst einmal an das Spiel gewöhnt hatte, hatte ich doch meinen Spaß damit. Die verschiedenen Spielfiguren und teilweise doch recht netten Missionen retten das Spiel vor der Unterdurchschnittlichkeit. Für die Motorrad-Sequenzen gehörten die Pivotal-Entwickler allerdings selbst einmal eingesperrt!

TEST THE GREAT ESCAPE

| | |
|-------------|--------------------|
| Hersteller: | Take 2 |
| Entwickler: | Pivotal Games |
| Genre: | Action-Adventure |
| Sprache: | Deutsch |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Dolby Pro Logic II |
| Umfang: | 18 Missionen |

Internet: www.take2.de

| | |
|---------------|------------|
| Spieler 1 | Termin |
| 30. September | |
| USK-Freigabe | Preis |
| Ab 16 | Ca. € 60,- |

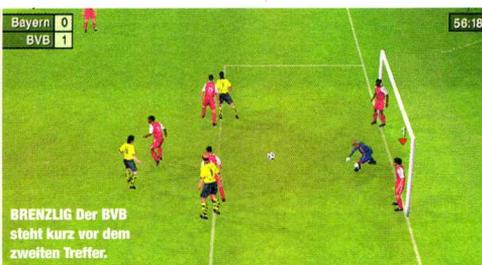
- **Cooler Lizenz**
- **Nervige Gegner-KI**
- **Gruselige Grafik**
- **Miese Fahrsequenzen!**



„Unfertig. Wenn Sie aber Prisoner of War mochten, sollten Sie sich ruhig mal *The Great Escape* anschauen.“

THE GREAT ESCAPE Take 2 **67%**

Viele Mängel verderben den Spielspaß. Das ändert aber nichts daran, dass *The Great Escape* zumindest stellenweise recht spannend ist.



Club Football

Ein Fest für Fans oder doch ein Trauerspiel?

Prinzipiell ist die Idee, ein Fußballspiel herauszubringen, das direkt auf die Fans eines bestimmten Clubs zugeschnitten ist, schlichtweg brillant. Kein echter Anhänger dieser Mannschaft, der schon Trikot, Schal und Fahne zu Hause hat, kommt an so einem Produkt vorbei. Man muss nun nicht mehr tagelang warten, bis der

nächste Spieltag näher rückt, sondern kann zu jeder Zeit mit seinem Lieblingsteam feiern oder leiden. Wie Sie aus dem Beginn des Artikels schließen werden, hat diese innovative Idee in diesem Fall einen Haken. Dabei hat Codemasters es in Zusammenarbeit mit einer Reihe von fanstarken Clubs – für Deutschland sind dies Bayern München, Borussia Dortmund und der HSV –

geschafft, eine ordentliche Präsentation und passable Spielmodi auf die Beine zu stellen. Leider hat man es versäumt, das actionorientierte Gameplay diesem Niveau anzugleichen. Relativ schnell wird klar, woran es hakt: Mäßige Ballphysik, fehlende Spieldynamik und unschöne Aussetzer in der Spieler-KI. Nur selten hat man wirklich das Gefühl, man könne genau bestimmen, was auf dem virtuellen Rasen vor sich geht. Zu viele Aktionen wirken vorprogrammiert und auf Dauer ziemlich unspannend. Gleiches gilt für den Kommentar von Laberta-

sche Marcel Reif und die Anmoderationen von Paul Breitner, die ziemlich lieblos dahingeschludert sind. Grafisch hingegen ist der clubnahe Kick ganz ordentlich, wenngleich unspektakulär geworden. Die meisten Spieler sehen ihren realen Vorbildern recht ähnlich und auch die Stadien können sich sehen lassen. Was die Animationen der Kicker angeht, hat man sich nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Die Bewegungen der Spieler wirken oft abgehakt und unfertig. Fast so, als ob ganze Animationsphasen fehlen würden.

WOLFGANG FISCHER



| TEST CLUB FOOTBALL | | |
|--|-----------------------|--------------|
| Hersteller: | Codemasters | |
| Entwickler: | Codemasters | |
| Genre: | Fußball | |
| Sprache: | Deutsch | |
| Video: | 4:3 | |
| Audio: | Stereo | |
| Umfang: | 3 Spielmodi | |
| Internet: www.codemasters.de | | |
| Spiele 1-4 | Termin 10. Oktober | |
| USK-Freigabe Ohne Beschränkung | Preis Ca. € 60,- | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Gute Verwertung der Lizenz ● Aktuelle Mannschaftsdaten ● Mäßige KI ● Unspektakuläres Gameplay | | |
| MULTIPLAYER | | |
| GRAFIK 61% | SOUND 59% | INZEL 67% |
| <p>„Für hart gesottene Fans gar nicht mal uninteressant, leider fehlt der spielerische Tiefgang.“</p> | | |

| MEIN FAZIT GUT | |
|--|--|
| | Wolfgang Fischer vermisst Giovane. |
| <p>Ich habe als eingefleischter Fan wirklich versucht, mich mit der Bayern-Edition von Codemasters' Action-Fußball anzufreunden. Aber sogar durch die rot-weiße Vereinsbrille betrachtet kann mich Club Football langfristig nicht begeistern. Zu viele kleine Mängel, zweifelhafte KI und das unausgeglichene Zusammenspiel der Polygon-Kicker sorgen bei einem Simulationsfanatker wie mir schon nach ein paar Matches für Frust. Fans, die sich daran nicht stören und nur sehen wollen, ob ihr Lieblingsstürmer auch auf der PS2 Torschussspanker hat, könnten dank des problemlosen Einstiegs und der passablen Präsentation durchaus Gefallen an Club Football finden.</p> | |



KRÄZY

FRIEK5



Crank Yankers
Die wahnsinnige Puppen-Comedy

Dienstag 17:45 Uhr
Mittwoch 21:30 Uhr
Sonntag 21:00 Uhr

DEUTSCHLANDPREMIERE



The King of Route 66

Mit dem LKW auf der Route 66: Langeweile pur ...

Es gibt Arcade-Spiele, deren Umsetzungen auf eine Heim-Konsole einfach keinen Sinn machen. *The King of Route 66* ist eines dieser Spiele.

Nur durch die fulminante Fahrkabine, die tolle Hydraulikunterstützung und die riesigen Bildschirme kam in der Spielhalle richtiges Trucker-Feeling auf. Daheim fehlt dies natür-



MEHRSPIELER Per Splitscreen dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran.



ABGEFAHREN Die Strecken sind teilweise fantasievoll ausgearbeitet.



SCHNELL Wird der Turbo gezündet, sieht man mehr oder weniger schicke Windeffekte.



SPEZIAL Der Nitro-Sprung bringt Extrapunkte.

NITRO SPRUNG!

lich alles, und was übrig bleibt, ist ein langweiliges und technisch mittelpfächtiges Pseudorennspiel. In dem Storymodus müssen Sie mit Ihrem Truck über 16 Strecken entlang der Route 66 fahren und entweder vor Ablauf des Zeitlimits oder vor einem der direkten Kontrahenten ins Ziel kommen.

MINUTENRENNEN

Die Levels sind dabei viel zu kurz ausgefallen und dauern in der Regel nur zwischen ein und zwei Minuten, was kaum Spielspaß aufkommen lässt. Außerdem ist das Streckendesign nach dem altbekannten Try&Error-Prinzip aufgebaut. Nur wenn Sie die gut versteck-

ten Abkürzungen herausfinden, haben Sie überhaupt eine Chance zu gewinnen. Im Spielmodus „Queen of Route 66“ müssen Sie unterdessen mehrere simple Minispielen erfüllen, die kaum Spieliefe bieten. Wenigstens motiviert hier die Möglichkeit, sein Gefährt in der Werkstatt zu tunen und somit auch schneller zu machen. Auch die restlichen Spielmodi, darunter ein auf drei Strecken begrenzter Splitscreen-Multiplayer, sorgen nur für kurzen Spielspaß. Die technische Umsetzung mit ihren langen Ladezeiten, den schwachen Texturen und der schwankenden Framerate ist allenfalls Durchschnitt.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT GEHT SO



Oliver Beck
ist der King.

Das größte Problem von *The King of Route 66* ist, dass es ungefähr so dynamisch ist wie der Besuch beim Zahnarzt. Es macht einfach keinen Spaß, mit seinem tonnen-schweren Laster langsam und träge über die Bundesstraße zu fahren. Auch die Duelle mit den Gegnern sind alles andere als gelungen. Diese drängeln und schubsen dermaßen übertrieben, dass fast gar kein Spielfluss mehr zustande kommt. Technisch ist der Titel solide, hat aber einige Schwächen bei der Framerate, dem Bildschirmaufbau und bei den zu langen Ladezeiten. Wenigstens der Umfang stimmt für einen Arcade-Racer.

TEST THE KING OF ROUTE 66

| | |
|-------------|--------------------------|
| Hersteller: | Atari |
| Entwickler: | Sega |
| Genre: | Rennspiel |
| Sprache: | Deutsche Texte |
| Video: | 4:3, 60 Hz |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 16 Strecken (Storymodus) |

Internet: www.atari.de

| | |
|---------------------------|-------------------|
| Spieler 1-2 | Termin Erhältlich |
| USK-Freigabe Ab 12 Jahren | Preis Ca. € 60,- |

- Großer Umfang
- Niedrige Spielgeschwindigkeit
- Träge Steuerung
- Unfaire Gegner

| | | | |
|--------|-------|-------|--------------|
| GRAFIK | SOUND | MULTI | INZELSPIELER |
| 68% | 70% | 61% | 62% |

„Sehr träger und langweiliger Arcade-Racer mit verhältnismäßig großem Umfang und schwacher Technik.“

World Racing®



3+
Freigegeben
www.mercedes-benz.com/worldracing

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 und Prototypen 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 Fun-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 PROTOTYPES **PlayStation.2** **PC CD-ROM** **TDK** **mediactive**

Erhältlich ab September 2003

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY **BLAUPUNKT** **CASIO** **Mobil 1** **YAMAHA** www.tdk-mediactive.com

NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. 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 licence from Microsoft.

Disney's Extreme Skate Adventure

Wer hätte gedacht, dass sich **Disney-Figuren** auf Skateboards so gut machen!

Activision kombiniert die Spielmechanik von *Tony Hawk* mit diversen Lizenzen vom Disney-Konzern. Herausgekommen ist eine Art „Tony Hawk Light“. Die Aufgabenstellungen sind einfacher, die Levels kleiner und das Spieltempo niedriger. Trotzdem macht die Skatererei jede Menge Spaß. Gerade jüngere Spieler dürften mit den Anforderungen, die unsere Skate-Referenz an sie stellt, schnell überfordert sein. *Disney's Extreme Skate Adventure* verzichtet auf zu abgedrehte Aufgaben und stellt den Spaß in den Vordergrund. Die putzigen Charaktere aus den Disney-Streifen *Toy Story*, *König der Löwen* und *Tarzan* sind knuddelig animiert und lassen auch gerne mal den einen oder anderen Spruch los. Ganz wie beim Genrekönig erhält man Aufgaben von in der Gegend herumstehenden Charakteren. In diesem Fall sind das natürlich ebenfalls bekannte Figuren aus den

Filmen. Wer *Tony Hawk* schon einmal gespielt hat, der wird sich im Disney-Ableger sofort zurechtfinden.

NIX NEUES?

Profis, die selbst die irrwitzigsten Combos nicht schrecken, werden angesichts des doch eher moderaten Schwierigkeitsgrades etwas gelangweilt durch die Levels ziehen. Manuals werden mit einem einfachen Tastendruck ausgeführt, Zeitlimits sind meist großzügig bemessen und versteckte Items sind selten wirklich schwer zu erreichen. Die musikalische Untermalung schlägt in die gleiche Kerbe wie der große Bruder – Punkrock dominiert. Natürlich dürfen neben den bekannten Figuren auch eigene Skater kreiert werden, wobei diese natürlich alle Kids sind. Der Zweispielmodus gibt sich ganz wie gewohnt und macht dementsprechend viel Spaß.

MAIK BÜTEFÜR



MEIN FAZIT GUT



Maik Bütefür
findet's süß!

Dem Charme der Disney-Figuren kann man sich nur schwer entziehen. Selten zuvor hat ein Skateboard-Spiel so niedlich ausgesehen. Zwar sind die Aufgabenstellungen für erfahrene Spieler zu simpel, dennoch ist man eine ganze Weile beschäftigt, bis man alle Extras und Kostüme freigespielt hat. Negativ macht sich nur das Tearing des Bildes bemerkbar – die Grafik könnte sauberer sein. Einen etwas bitteren Beigeschmack hinterlassen die dreisten Product-Placements, die der jungen Zielgruppe schon früh klar machen sollen, welches Handy angesagt oder welche Fast-Food-Kette wirklich cool ist.

TEST D.E.S.A.

| | |
|-------------|----------------|
| Hersteller: | Activision |
| Entwickler: | Toys for Bob |
| Genre: | Skateboarding |
| Sprache: | Deutsche Texte |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 12+ Level |

Internet: www.activision.de

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

◆ Niedliche Optik
◆ Bewährte Spielbarkeit
◆ Mäßige Bildqualität
◆ Freche Werbung

INZELSPIELER:

| | | | |
|--------|-------|-------|------------|
| GRAFIK | SOUND | MULTI | 81% |
| 80% | 82% | 81% | |

„Geglückte Verquickung des Tony-Hawk-Gameplays mit charmanten Figuren des Disney-Universums“



Unvergessliche Abo-Prämie

ANGEBOT JAHRESABO

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 Cheatscodes 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 auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

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

Tiger Woods PGA Tour 2004



TEST TIGER WOODS PGA TOUR 2004

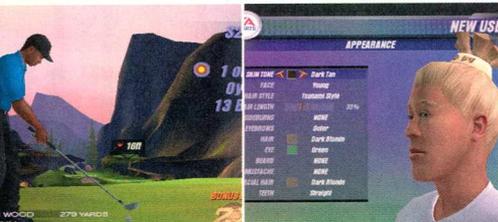
Noch nie hat Einlochen so **viel Spaß** gemacht!

Schon erstaunlich, wie EA es immer wieder schafft, fast jede Sportsriehe noch einmal zu verbessern. Ein exzellentes Beispiel hierfür ist das neue *Tiger Woods*. Das prominenteste Merkmal der diesjährigen Ausführung ist die Möglichkeit, einen Golfer zu kreieren und dessen Erscheinung bis ins kleinste Detail anzupassen. Augenfarbe, Haare,

Gesichtsfülle, all dies und noch vieles mehr darf verändert werden. Ist das virtuelle Alter Ego dann erstellt, dürfen Sie sich noch Ihre Ausrüstung und Kleidung aussuchen und los geht's. Die Frage ist nur, wo fängt man an? *Tiger Woods* ist nämlich ziemlich umfangreich. Gleich in die PGA Tour einsteigen oder doch erst ein paar Runden Speed Golf mit einem Freund? Die 19

wunderschön umgesetzten Kurse bieten enorm viele Möglichkeiten, sich auszutoben. Wer noch keinen der erstklassigen Vorgänger gespielt hat, kann über das gute Tutorial die Steuerung spielend leicht erlernen. Um den Schwung mit dem Analogstick und sämtliche Kniffe jedoch zu meistern, sind schon einige Spielstunden nötig.

WOLFGANG FISCHER



DER MEISTER BEIM ABSCHLAG
Tiger übt sich im Zielschießen.

TSUNAMI-STIL In keinem Golfclub ist man mit dieser Frisur gern gesehen.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
ist der Bogey-Man.

Tiger Woods 2004 eignet sich dank perfekter Steuerung, kinderleichtem Einstieg und der enormen Spieliefe sowohl für Anfänger als auch für PS2-Golfpros. Wer Golf mag, kommt an diesem Titel nicht vorbei!

TEST TIGER WOODS PGA TOUR

| | |
|-------------|--|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | Electronic Arts Pacific |
| Genre: | Golf |
| Sprache: | Englisch, dt. Anleitung |
| Video: | 4:3 |
| Audio: | Stereo |
| Umfang: | 19 Kurse |
| Internet: | www.electronicarts.de |

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Spieler 1-2 | Termin 26. September |
| USK-Freigabe Ohne Beschränkung | Preis Ca. € 60,- |

- ⊙ Genialer Charakter-Editor
- ⊙ Gelungene Steuerung
- ⊙ Grafisch ansprechende Kurse
- ⊙ Enorme Langzeitmotivation

| | | | |
|----------------|-------|-------|-----|
| EINZELSPIELER: | | | |
| GRAFIK | SOUND | MULTI | 86% |
| 83% | 83% | 85% | |

„Viel schöner und motivierender kann Golf auf der Konsole nicht sein. Einfach ein **absolut geniales Sportspiel.**“



SARAN WRAP

BASE 65

UNDER CONSTRUCTION
Auch durch riesige
Baustellen bahnen sich
die Biker Ihren Weg.

IMPORTTEST

DOWNHILL DOMINATION



+SUPERMAN

BASE
HOLD
COMBO
TOTAL

BIS ZUR UNENDLICHKEIT
Regelmäßige Stunts füllen
die Boost-Leiste auf.



Auf zwei
Rädern ins
Verderben.

IMPORT
TEST

Downhill Domination

Ein Extremsportspiel von Incog, Inc.? Die Macher von *Twisted Metal: Black* und *War of the Monsters* haben offenbar keine Lust, nur stur ein Spiel nach dem anderen mit ähnlichem Inhalt zu entwickeln. *Downhill Domination* ist ein Extremsportspiel, das sich noch am ehesten mit *SSX* vergleichen lässt. Auf hochgezüchteten Mountain-Bikes rasen die verrückten Fahrer talwärts und vollführen nebenbei noch abgefahrene Kunststückchen. Dennoch

erkennt man schon nach wenigen Metern den typischen Stil der Entwickler. Sei es die erst auf den zweiten Blick beeindruckende Grafik, der skurrile Humor oder der teils happige Schwierigkeitsgrad – der Titel fügt sich nahtlos in die Biografie der Entwickler ein.

RUNTER KOMMEN SIE ALLE

Auf dem Weg nach unten wird eins schnell klar: Dieses Spiel ist schnell! Die teilweise ellenlangen Abfahrten lassen keine

Zeit zum Verschnaufen. Mit einem Affenzahn rast man talwärts und weicht je nach Umgebung Bäumen, herabfallenden Gesteinsbrocken oder gar wenig erfreuten Tieren aus. Dabei erweist sich die Steuerung als sehr direkt und anfangs recht tückisch. Ein überschaubares Trickssystem dient genreblich zur Steigerung der Geschwindigkeit und bietet natürlich auch etwas fürs Auge. Demgegenüber fallen die massiven Umgebungen etwas ab. Zwar läuft das Spiel durchgehend mit 60 Bildern

FÜR STABILE
MÄGEN Sogar
Loopings finden
sich auf der
Strecke.

BLACK DIAMOND 317



1ST: CHKPOINT BONUS 400 Pts

4:30:49
02:25
02:27
+02:27

IDYLLISCH Die engen
Gassen sorgen für
schwitzige Hände.





DESTRUCTION DERBY In der Moshbowl geht's hart zur Sache.



SHOPPING Wer genügend Kohle zusammengespart hat, darf sich neu ausrüsten.

IMPORTTEST DOWNHILL DOMINATION

pro Sekunde und die schiere Größe der Talfahrten ist beeindruckend, dafür wirkt alles leicht verwaschen und grob. Viel Zeit für Sightseeing bleibt während der rasanten Donnerfahrten aber sowieso nicht.

DA STECKT VIEL DRIN
Hat man sich im Tutorial mit der Steuerung vertraut gemacht, steht man vor der Qual der Wahl, welcher Spielmodus es sein darf. Mehrere Meisterschaften, aber auch Zeitrennen und Einzelwettbewerbe gilt es zu absolvieren. Dabei unterscheidet das Spiel grundsätzlich zwischen drei Arten von Rennen: Die Freeride-Rennen sind sehr offen gestaltet und der Spieler sucht sich selbst den kürzesten Weg nach unten. Die MX-Rennen sind kürzer und ganz auf Tricks ausgelegt. Bei den Technical-Downhill-Rennen gelten striktere Regeln, ansonsten sind diese Rennen denen des Freeride-Modus sehr ähnlich. Als Motivation winken zahlreiche Bonusfahrer, Musikstücke und Videos. Diese müssen im Laden gegen bares Geld eingekauft werden, das in den Wettbewerben verdient wird. Ebenfalls nur gegen harte Währung erhält man Upgrades für sein Bike oder schließt Sponsorverträge ab. Auch mit mehreren Spielern darf man sich auf die Drahtesel schwingen, ärgert sich aber über gesperrte Spielmodi, die erst mühsam im Einzelspieler-Modus erspielt werden müssen. Leider erwies sich das Spiel, wie auch alle anderen Titel von Entwickler IncoG, Inc. als recht widerspenstig im Bezug auf Screenshots. Wir bitten die magere Qualität der Bilder auf diesen Seiten zu entschuldigen.

MAIK BUTEFÜR

DETAIL-CHECK | DOWNHILL DOMINATION

Mountain-Bike oder Snowboard?

Zwar spielen sich die beiden Kandidaten durchaus unterschiedlich, doch bei genauerem Hinsehen lassen sich mindestens genauso viele Ähnlichkeiten finden.



DOWNHILL DOMINATION

STEUERUNG ★★★★★
Mit etwas Übung kommt man gut mit der Steuerung zurecht, gelegentliche Stürze lassen sich dennoch nicht vermeiden.
Zugänglichkeit:
Etwas Einarbeitungszeit ist nötig, das gute Tutorial hilft auch Anfangen.
Tricksystem:
Kombolastig und leicht ausführbar

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Unzählige Spielmodi und sehr viele Extras fressen Zeit. Um alles zu sehen, sollte man sich aber schon einige Wochen Zeit nehmen.
Spielmodi:
Mehrere Meisterschaften, Time Trial, Freeride, Moshbowl, Freestyle, Super Jump.
Strecken: 9 Berge mit jeweils 3 Strecken

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Die Grafik wirkt anspektakulär und flimmert dezent, beeindruckt aber mit schierer Größe und Detailreichtum.
Darstellung:
Absolut flüssige 60 Bilder pro Sekunde.
Soundeffekte: Ordentlich, ohne aufzufallen.
Musik:
20 lizenzierte Tracks von Slipknot über Run D.M.C. bis hin zu den Propellerheads.

MULTIPLAYER ★★★★★
Fast genauso viele Spielmodi und die ebenfalls stets flüssige Grafik machen den Titel spielerwert. Zu weit liefert naturgemäß die Übersicht.
Spieler: 1-4

SSX TRICKY

STEUERUNG ★★★★★
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Sobald man raus hat, wie man möglichst hoch springt, ist es kein Problem, coole Tricks auszuführen.
Zugänglichkeit:
Es dauert schon eine Weile, bis man sich an die Steuerung gewöhnt hat.
Tricksystem:
Schnell kapiert und leicht ausführbar

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
SSX Tricky bietet zwar nur 10 Strecken, dafür aber jede Menge freischaltbarer Extras und Charaktere, für die sich das intensive Spielen lohnt.
Spielmodi:
Training, Einzelrennen (Rennen und Showoff), Weltmeisterschaft
Strecken: 10

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Mal abgesehen von den recht heftigen Rücklern kann sich die Umsetzung der aufwendig gestalteten Strecken durchaus sehen lassen.
Darstellung:
Keine durchgehend stabile Framerate.
Soundeffekte: Gut, aber nicht weltbewegend
Musik:
21 lizenzierte, funkige Tracks von vielen bekannten Bands und DJs.

MULTIPLAYER ★★★★★
Deutlich abgespeckt gegenüber dem umfangreichen Einzelspielermodus. Allzu übersichtlich ist der Splitscreen-Modus auch hier nicht.
Spieler: 1-2

MEIN FAZIT | GUT



Maik Butefür
hat Höhenangst.

Ein seltsames Spiel. Die Thematik ist sicher nicht jedermanns Sache und so darf bezweifelt werden, dass dieser Titel einen ähnlich großen Erfolg verbuchen kann wie EAs Snowboarder. Dabei hat der Titel wirklich viel zu bieten. Die Landschaften sind riesig und auch nach etlichen Fahrten findet man noch neue Abkürzungen. Die Grafik ist solide und vor allen Dingen stets absolut flüssig. Dank der vielen Spielmodi und Extras ist man für Wochen beschäftigt. Die hohe Geschwindigkeit ist einerseits beeindruckend, andererseits aber auch etwas zu viel des Guten. Oft kann man die Hindernisse kaum noch wahrnehmen und fährt wie im Rausch. Ebenso häufig endet dieser Rausch aber auch an dem nächsten Baum oder Felsbrocken.

IMPORT-TEST | USA

DOWNHILL DOMINATION

Genre: IncoG, Inc.
Hersteller: SCEA
Entwickler: Rennspiel
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 9 Berge

Internet: www.playstation.com

Spieler 1-4 **Europa-Termin** **Noch nicht bekannt**

- Saubere und flüssige Darstellung
- Sehr umfangreich
- Extrem schnell ...
- ... und dadurch etwas hektisch



Adrenalinfördernde Talfahrten mit riesigem Umfang. Stellenweise etwas zu unübersichtlich.*

GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★



LU AUF SPIEL



PC CD-ROM



39,99

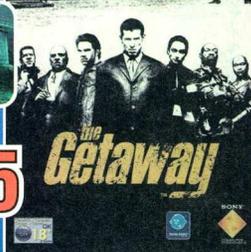
FLUCH DER KARIBIK

Das Spiel zum aktuellen Kinofilm.
Ab 6 Jahren*. Art. Nr: 914 3834
Auch für Xbox erhältlich.



PlayStation 2

Doppelpack



Setpreis

49,95

PLAYSTATION 2 DOPPELPAK

Zwei PS2 Superhits zum Geizpreis! Primal "Grusel Action-Adventure"
und the Getaway "Gangsterepos in London". Ab 16 Jahren*

Vorschau. Demo. Cheats.
Rund um PC und Konsolen.

GAMES! WWW.SATURN.DE

ST EIN CHEN?



44,-

WARHAMMER 40.000 - FIRE WARRIOR
Umsetzung der berühmten Tabletop Strategiespiele als grandioses Actiongame mit Kais, dem jungen Tau Krieger!
Ab 18 Jahren* Art. Nr.: 909 1633



44,-

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Sie als begieriger Schüler der Jedi-Künste, der seine Fähigkeiten von Luke Skywalker erlernen möchte. Ab 16 Jahren* Art. Nr.: 915 7197



57,-

COLIN MCRAE RALLY 04
Mehr Grafik, mehr Racing, mehr Autos und Fahrer.
Racingfun total für jeden! Ohne Altersbegrenzung.*
Art. Nr.: 915 6386

WELTNEUHEIT!

Erhältlich ab
07.10.2003



**NOKIA N-GAGE
ULTIMATIVE GAME UND PHONE KOMBINATION**
Das N-Gage ist wie geschaffen für mobile Multiplayer-Spiele. Egal ob du alleine spielst oder einen Freund über eine Bluetooth-Verbindung herausfordern möchtest: Das Nokia N-Gage Spiel-Terminal ist bereit für Action pur. Dazu ist es ausgestattet mit einem Farbdisplay, 8 Wegekreuz, MP3 Player und UKW-Radio.

*U. USK (Unserhaltungssellkontrolle Deutschland)

Keine Mitnahmegarantie. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen.



SATURN
GEIZ IST GEIL!

HARDWARE



ALLES DRAN
Am Subwoofer befindet sich ein analoger Audio-Eingang, der Bassregler und die Anschlüsse für die beiden Satelliten.



BESSER Das Stereo-Boxensystem von Creative klingt besser als die meisten TV-Lautsprecher.

Inspire G380

SOUND Das Boxensystem aus der Zukunft?

Boxensysteme für den Fernseher sind oft extrem teuer, unterstützen Surround-Sound und klingen in den meisten Fällen überzeugender als jeder Fernseher. Konsolenspieler, die sich mit dem quäkigen Klang aus dem Fernseher nicht zufrieden geben wollen, aber auch keine 500 Euro für ein High-End-System übrig haben, guckten bislang oft in die Röhre. Das Inspire G380 von Creative will diese Lücke jetzt füllen.

2.1 – DAS IST MEINS!

Das Lautsprechersystem besteht aus zwei ungewöhnlich gestalteten Satelliten-Boxen. Das G380 liefert ganz akzept-

tablen Sound um die Ohren.

Auch wenn das System nur einen analogen Audio-Eingang hat, so kann man vom Discman über den PC bis hin zu jeder aktuellen Spielekonsole alle Geräte anschließen, denn Kabel und Adapter liegen bei. Die Satelliten und die handliche Kabelfernbedienung werden an den Subwoofer angeschlossen. Etwas unpraktisch ist der dort angebrachte Bassregler und der Netzschalter. Wer den Bass nachjustieren oder das System abschalten möchte, muss den Basskasten bedienen. Ein separater Bassregler und ein Netzschalter an der Fernbedienung wären praktischer.

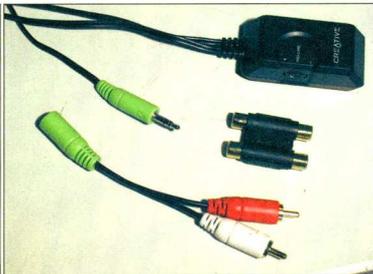
DER PRAXISTEST

Den Klangtest haben wir im schallisolierten DVD-Studio der PLAYZONE durchgeführt. Zum Einsatz kamen dabei diverse Audio-CDs sowie die Spiele *Twisted Metal Black*; *Online* und *Metal Gear Solid 2*. In den Spielen lieferte das Inspire G380 ordentlichen Klang, sobald aber sehr basslastige Musik oder Soundeffekte dargestellt werden sollten, klang das G380 nur bis zu einem Viertel der vollen Bassleistung gut. Darüber merkte man, dass der Tieftöner etwas überfordert war. Die Satelliten

(jeweils sechs Watt RMS) stellten sich im oberen Frequenzbereich als etwas vorlaut heraus. Zwischen dem Bass des Tieftöners (17 Watt RMS) und den Satelliten wird der mittlere Frequenzbereich etwas vernachlässigt. Fazit: Das Inspire G380 ist wesentlich besser als die meisten Fernseher-Lautsprecher. Gegen eine echte Heimkino-Anlage kann sich das G380 nicht durchsetzen. Auf der anderen Seite will es das auch nicht, denn der Verkaufspreis liegt mit € 49,- verdammt niedrig. Sehr empfehlenswert zur Fernseher-Aufwertung. (bh)



KONISCH Das Design der Boxen ist ungewöhnlich, die Hülle besteht leider nur aus Plastik.



ADAPTER Für den Anschluss an jede aktuelle Spielekonsole hat man die benötigten Adapter beigelegt.

TEST INSPIRE G380

| | |
|---|------------------------|
| Typ: | Boxensystem |
| Hersteller: | Creative |
| Info-Telefon: | 00353-14380000 |
| Internet: | de.europe.creative.com |
| Preis | Preis-Leistung |
| Ca. € 49,- | Gut |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Besserer Klang als bei Fernsehern ● Separater Audio- und Video-Eingang ● Adapter und Anleitung liegen bei ● Nur ein (analoger) Audio-Eingang | |

| | | |
|---------------|---------------|------------|
| GESAMTWERTUNG | | |
| AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LEISTUNG |
| 70% | 70% | 79% |
| | | 73% |

Madcatz MicroCon

ZUBEHÖR Der kleinste PS2-Controller im Praxistest

Der Original-Controller von Sony ist der beste Design-Kompromiss für kleine und große Hände. Mit den erwachsenen Spielern im Hinterkopf, haben die meisten Zubehör-Hersteller bisher oft nur große Controller gebaut. Der MicroCon von Madcatz ist eindeutig für mittelgroße bis sehr kleine Hände gedacht und dabei sogar noch mit zusätzlichen Features wie Dauerfeuer und einer Makro-Funktion ausgerüstet.

KLEIN UND FEIN?

Das zweieinhalb Meter lange Kabel ist gewohnt robust und besitzt sogar vergoldete An-

schlüsse. Das verbessert die Qualität zwar nicht, sieht aber cool aus. Bei den Tasten setzt Madcatz auf gute, aber nicht herausragende Qualität. Die Makro-Funktion ist für Prügelspiele nützlich, aber auch (fast) nur dort. Einen Punkteabzug gibt es für die Anleitung, denn die wurde leider nur auf Englisch, Französisch und Spanisch gedruckt. Außerdem sind die Feuertasten nicht mit Symbolen versehen, sondern mit den Worten „Square“, „Triangle“, „Circle“ und „Cross“ – das macht's für Einsteiger nicht gerade einfacher. (bh)



MINI Der Mini-Controller ist nichts für große Spielerhände.

| TEST MICROCON | | | |
|--|----------------|----------|------------|
| Typ: | Zubehör | | |
| Hersteller: | Madcatz | | |
| Info-Telefon: | 09471-80920 | | |
| Internet: | www.madcatz.de | | |
| Preis | Preis-Leistung | | |
| Ca. € 60,- | Gut | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ✔ Für mittelgroße bis sehr kleine Hände ✔ Mit Makro-Funktion ✔ Sehr langes Kabel (2,5 Meter) ❌ Keine deutsche Anleitung | | | |
| GESAMTWERTUNG | | | |
| AUSSTATTUNG | ERBEISCHAFTEN | LEISTUNG | 80% |

PLAYZONE HARDWARE

SP-1421 Light Gun

ZUBEHÖR Günstige Lightgun mit kleiner Macke

Sehr unpräzise, das war der erste Gedanke zur SP-1421, der uns durch die Kopfe schoss, als wir die Lightgun von MaxPlay ausprobierten. Sie besitzt ein Fantasie-Design, besteht komplett aus Plastik und ist überraschend leicht – längere Spielsequenzen sind mit etwas Übung also kein Problem. Trotzdem wirkt das Gerät etwas windig, auch wenn man für den Abzug einen präzisen (und lautstarken) Mikroschalter einsetzt. Das verwendete Kabel ist ca. zwei Meter lang. Im Praxistest mit dem Lightgun-Shooter *Vampire Nights* erzielten wir nur durchschnittliche Ergebnisse. Angezielte Punkte wurden trotz Kalibrierung nur selten genau getroffen. Entgegen neueren (und natürlich teureren) Lightguns hat die SP-1421 nämlich keine Zielhilfe. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad steigt also der Frustfaktor enorm an. Wenn Sie gerne und oft Lightgun-Shooter spielen, sollten Sie besser zur Gunstation 2 white.dot von BigBen Interactive



SCHUSSBEREIT Eine einfache Lightgun – nicht mehr und nicht weniger.

(ca. € 30) greifen. Für gelegentliche Spaß-Schießereien akzeptabel, für Lightgun-Fans keine gute Wahl. (bh)

| TEST SP-1421 Light Gun | | | |
|---|-----------------|----------|------------|
| Typ: | Zubehör | | |
| Hersteller: | MaxPlay | | |
| Info-Telefon: | - | | |
| Internet: | www.maxplay.com | | |
| Preis | Preis-Leistung | | |
| Ca. € 20,- | Gut | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ✔ Sehr leicht ✔ Ausreichende Kabellänge ✔ Kompatibel zu Guncon (1/2) ❌ Nicht sehr präzise, keine Zielhilfe | | | |
| GESAMTWERTUNG | | | |
| AUSSTATTUNG | ERBEISCHAFTEN | LEISTUNG | 70% |

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,- | - |
| Xploder 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 128!

AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

Pro Evolution Soccer 2: Pünktlich zum Verkaufsstart der Platinum-Version von PES 2 bieten wir Ihnen sämtliche reale Spielernamen.



Mad Maestro: Die tolle Musik ist in unserem Spielstand komplett freigeschaltet und darf von Beginn an ausgewählt werden.



Metal Slug 3 (jap.): Wem die wüste Ballerei zu unübersichtlich ist, der freut sich über freie Levelanwahl und die sofort verfügbaren, witzigen Minispiele.



Weitere Spielstände und Extras:

| Spiel | Effekt |
|--------------------------|---|
| Der Herr der Ringe | Freie Levelanwahl, alle Extras |
| Ecco | Alle Extras freigeschaltet |
| Gran Turismo 3 | Gekunnte Fahrzeuge von unserem Leser Speedfreak |
| Outrunners 2 | Alle Extras freigeschaltet |
| The Getaway | Freie Levelanwahl, alle Extras |
| TM Blast | Alle Abschluss |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Freie Levelanwahl, alle Extras |

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 sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.

3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR €3,99 MIT **RIESEN-DVD**

10/03
€ 3,99

OKTODER 2003
WIDESCREEN

LAUFZEIT **150** MINUTEN

BAD BOYS 2 - 22 weitere KINO-TRAILER
K-PAX - 4 weitere DVD-TESTS
LIGA DER AUSGEREICHNUNG
GENTLEMEN - 4 weitere KINO-REZENSIONEN u. v. m.

GRATIS AUF DVD!

DIE 2
Eine komplette Folge der TV-Kuh-Serie... Die 2?

DIE LETZTE SCHLACHT BEGINNT!

MATRIX REVOLUTIONS

DIE ERSTEN **BILDER**
DIE WICHTIGSTEN **FRAGEN**
DIE HEISSESTEN **INFOS** S. 24

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

DÄMONISCH S. 70
Die geniale Thriller-DVD von und mit Bill Paxton
+ 10 weitere DVD-Tests

DIE BESTEN SCHAUSPIELER S. 17
Das große WIDESCREEN-Special der größten Mimen

BAD BOYS 2 S. 28
Die Chartern-Cops schlagen wieder zu.

4 112612 103993

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Matrix Reloaded

Der Kampf um Zion hat begonnen ...

ORIGINALTITEL
The Matrix Reloaded

LAUFZEIT
133 Minuten

TERMIN
10. Oktober

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Laurence Fishburne, Hugo Weaving,
Carrie-Ann Moss, Keanu Reeves

FAZIT: „Bildgewaltiges
Special-Effects-Feuerverk,
das seinen Zweck erfüllt: die
Fans auf den dritten Teil heiß
zu machen.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch
(DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-For-
mat, Specials, Trailer u. v. m.



Eine riesige Armee von Maschinen bohrt sich von der Oberfläche bis zum Erdkern, um die letzte Bastion der Menschen, Zion, zu vernichten. Die einzige Chance der Menschen sind der Auserwählte Thomas Anderson (Keanu Reeves), genannt Neo, und seine Mitstreiter Trinity (Carrie-Ann Moss) und Morpheus (Laurence Fishburne). Auf der Suche nach Möglichkeiten, die Menschheit vor der Vernichtung zu retten, erfahren die Rebellen mehr über die Beschaffenheit der Matrix und Neos spezielle Rolle in der Prophezeiung. Neos Gegenspieler ist wiederum der gefährliche Agent Smith (Hugo Weaving), der jetzt

sogar über die Fähigkeit verfügt, sich beliebig oft zu vervielfältigen. Wird es Neo und seinen Freunden rechtzeitig gelingen, das Geheimnis der Matrix zu lüften und Zion vor dem Untergang zu retten?

EINFACH GENIAL?

Matrix Reloaded beantwortet leider keine dieser Fragen, der Film wirft eher noch mehr Fragen auf. Daher gehen die Meinungen über den zweiten Teil der Trilogie auch extrem weit auseinander. Ist *Matrix Reloaded* einfach nur schlecht, der ordentliche zweite Film einer guten Trilogie oder ein Meisterwerk der Wachowski-Brüder, dessen Genialität sich erst erschließt, wenn man alle drei Teile gesehen hat? Eines steht

jedoch fest: Auch wenn der Film durchaus Längen aufweist und den Zuschauer mit vielen offenen Fragen verwirrt, gehören die Stunts und Special Effects in *Matrix Reloaded* zum Besten und Spektakulärsten, was je auf der Leinwand zu sehen war. Selbst in der DVD-Heimversion kommen sowohl die aufwendigen Kampfszenen als auch die atemberaubende Freeway-Verfolgungsjagd beeindruckend rüber.

Nicht weniger aufregend ist das umfangreiche Bonusmaterial auf der zweiten DVD, das einen eingehenden Blick hinter die Kulissen des Filmdrehs und jede Menge Infos rund um das Thema Matrix bietet, unter anderem auch zum kürzlich erschienenen PS2-Spiel. (wf)

Monsters of Metal Vol. 01



ORIGINALTITEL
Monsters of Metal Vol. 01

LAUFZEIT
Ca. 240 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 16 Jahren

BANDS
Danzig, In Flames, Cradle of Filth, Dimmu Borgir



Wer seinen musikalischen Horizont in Richtung Metal ein wenig erweitern will, dem kann man die Nuclear-Blast-Doppel-DVD nur wärmstens ans Herz legen. Von True über Speed und New bis hin zu Death Metal bietet die 50 Clips umfassende Compilation alles, was diese Musikrichtung so einzigartig macht.

FAZIT: „Gute, abwechslungsreiche Video-Sammlung mit namhaften Bands auf zwei randvollen DVDs“

AUSSTATTUNG

Stereo, 2 DVDs, Fotogalerie, Bonus-Video-Clips

Gewinnspiel

Monsters of Metal Vol. 01

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit **Nuclear Blast** folgende, attraktive Preise: **5x Monsters-of-Metal-Fanpaket** (bestehend aus *Monsters of Metal Vol. 01*-Doppel-DVD und Nuclear Blast T-Shirt) Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten: **Wie viele Video-Clips befinden sich auf der Doppel-DVD?**



PLAYZONE DVD

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „P22“ und der Lösung (z. B. „P22 42“) an folgende länderspezifische Nummern.

D: 81 114 € 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 der Lösung an:
Computec Media AG, Redaktion: PLAYZONE
Kennwort: P22, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 15. Oktober 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.

Good Bye, Lenin!



ORIGINALTITEL
Good Bye, Lenin!

LAUFZEIT
117 Minuten

TERMIN
18. September

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Daniel Brühl, Katrin Saß, Chulpan Khamatova, Maria Simon



Kurz vor dem Fall der Mauer erleidet die treue Sozialistin Christiane Kerner einen Herzinfarkt und fällt in ein Koma. Als sie nach der Wende wieder erwacht, darf sie sich auf keinen Fall aufregen. Daher hält ihr Sohn für sie auf 79 Quadratmetern die Illusion aufrecht, dass die DDR noch existiert.

FAZIT: „Ein toller Rück- bzw. Einblick ins DDR-Zeitalter – humoristisch und melancholisch zugleich.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1), 16:9-Format, Audiokommentare, Featurettes, Making-ofs, Outtakes u. v. m.

25 Stunden



ORIGINALTITEL
25th Hour

LAUFZEIT
Ca. 129 Minuten

TERMIN
25. September (Verleih)

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Edward Norton, Rosario Dawson, Brian Cox, Barry Pepper



Bevor er eine siebenjährige Haftstrafe antreten muss, hat der ehemalige Drogendealer Monty Brogan 24 Stunden Zeit, mit sich ins Reine zu kommen und herauszufinden, wer ihn bei der Polizei angeschwärzt hat. War es sein Vater, seine bildhübsche Freundin oder einer seiner langjährigen Kumpels?

FAZIT: „Erstklassiges Spike-Lee-Drama, getragen von einem überzeugend spielenden Edward Norton“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Audiokommentare, Featurettes, Deleted Scenes u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS Powered by WIDESCREEN

Platz 1:
Star Trek: Nemesis



STUDIO:
Paramount

Platz 2:
Ein Chef zum Verlieben



STUDIO:
Warner

Platz 3:
Roter Drache



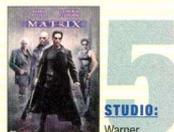
STUDIO:
Universal

Platz 4:
Die Herrschaft des Feuers



STUDIO:
Buena Vista

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@compu-tec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

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

PERVERS

In der aktuellen PLAYZONE habt ihr die zwei Nackt-Cheats für *Dead or Alive 2* genannt. Ich habe beide ausprobiert, doch keiner hat funktioniert. Außer, dass mir die Nachbarn, nachdem ich die zweite Methode versucht hatte, die Männer mit den weißen Kitteln auf den Hals getetzt haben. Also könntet ihr mir bitte (als perversem Zocker) den echten Cheat nennen?

ROBERT MORETTI

PLAYZONE: Bevor wir uns eines Tages vorwerfen lassen müssen, für eine Flut an Patienten in den Nervenheilstätten dieses Landes gesorgt zu haben, sagen wir es lieber gleich frei heraus: Es gibt keinen Nackt-Cheat für *Dead or Alive 2*. Es mag Möglichkeiten geben, das gewünschte Ergebnis dennoch zu erreichen, aber sie sind uns nicht bekannt.

JA, WOS IS JETZ DES?

I hob schou a PS2 un dei gschüBene Grakns spüüt eier DVD net wiarklie o. Oslo wos kent i do tuan? I schaus eu auf da PS2 aa.

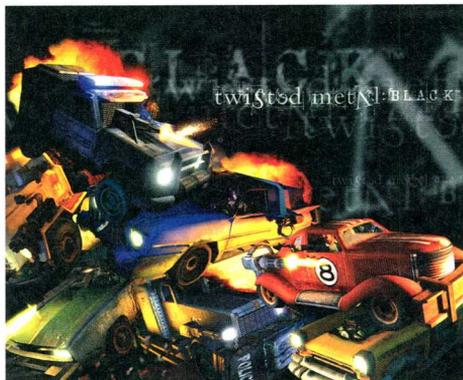
DA SEPLI SCHORSCH

PLAYZONE: I woab gor net, wosd iwahappt wüisd, d'DVD gaid wia d'Sau. Wurscht wo mas ogspüüt ham. Spüid dei PS2 normahls Zeich o? (Anm. d. Red.: Gerne hätten wir diesen Leserbrief samt Antwort für alle Leser verständlich abgedruckt. Leider hat kein Redaktionsmitglied außer Wolfgang überhaupt die geringste Ahnung, worum es hier geht.)

FRISCHLING

Hab mich gerade auf eurer Homepage registriert und habe sofort eine Frage an euch. Wie immer habe ich eure PLAYZONE durchgelesen und da kam mir eine Frage. Bei eurer DVD, da habt ihr in dem Bericht über *Twisted Metal Black: Online* gesagt, dass ihr öfters dieses Spiel spielen würdet ... da wollte ich gerne fragen, welche Nicks ihr benutzt, damit ich auch mal weiß, gegen wen ich spiele!

FATJOE



PLAYZONE: In erster Linie treibt sich Maik sehr häufig auf den Servern der Auto-Ballerei herum. Ihn zu finden ist auch gar nicht so schwer. Sein Nickname ist Mancubus und er steht in den meisten Fällen an erster Stelle. :-)

ALLES LÜGE?

Hallo, ich lese eure Zeitschrift jetzt schon eine ziemlich lange Zeit und fand die Tests immer sehr kompetent und habe mir dank euch immer die richtigen Spiele gekauft. Aber genug geschleimt. Ich habe ein paar wichtige Fragen: Ich habe mir letzten Monat das EyeToy gekauft und finde, es ist ein guter Partyspaß. Und da liegt mein Problem. Das Alleinspielen macht keinen oder nur wenig Spaß. Hier meine Frage: sind für die nächste Zeit irgendwelche Spiele angekündigt, die das EyeToy unterstützen, die etwas storylastiger sind und die vor allem auch alleine Spaß machen?

PLAYZONE: Sony hat bereits eine neue Spielesammlung für Ende des Jahres angekündigt. Wie die Unterstützung der Kamera bei anderen Herstellern letztendlich ausfällt, ist derzeit immer noch ungewiss. Sobald es neue Informationen zum Thema EyeToy gibt, werden wir natürlich darüber berichten.

Was haltet ihr von *True Crime*? Ich habe diverse Screenshots gesehen und diverse Berichte gelesen. Eigentlich sollte es ja das beste Spiel der Welt werden. Und nachdem ich dann diese Promo-Videos gesehen habe, in denen die Kampftechniken von E.O.D mit denen der Polizei verglichen wurden, musste ich vor Glück fast weinen. Doch dann habe ich ein Video mit Ingame-Sequenzen gesehen und war ehrlich gesagt zutiefst enttäuscht. Die Animationen wirken noch etwas plump und die Nahkämpfe sehen nicht halb so gut aus wie in diesen Promo-Videos. Gibt es da jetzt noch Hoffnung oder wird dieses Spiel nur wieder so ein 8 Millionen Dollar *GTA-Killer* wie *The Getaway*? Auf dieses Spiel habe ich mich genauso gefreut, weil vorher viel Rummel darum gemacht wurde.

KARSTEN RECKTENWALD PER E-MAIL

PLAYZONE: Wie du der Vorschau in der letzten Ausgabe entnehmen konntest, halten wir sehr viel von dem Spiel. Derzeit ist es zwar technisch noch nicht ganz ausgereift, hat aber bereits jetzt spielerisch mehr Substanz als *The Getaway*. Die Animationen sehen im fertigen Spiel wirklich gut aus und schlagen auch die Referenz *Grand Theft Auto Vice City* um Längen. Wenn das Spiel irgendwann auch fertig wird und Luxoflux noch fleißig poliert, wird *True Crime* auf jeden Fall mit Rockstars Serie konkurrieren können.

SO VIELE PFERDCHEN

Hallo ihr!
Meine Komplimente spar ich mir einfach mal, auch wenn es meine erste Mail an euch ist, ihr seid einfach Klasse! :-). Ich selbst konnte nicht anders, als mich um die Anschaffung eines X-Port V2 zu kümmern. Nach kurzer Zeit kam ich auch mit dem Programm dazu klar. Mein Spielstand ist jetzt ziemlich gut getunt, meine Glanzstücke sind ein TT mit 15.001 PS und einige Renner mit mehr als 12.000 PS. Den Spielstand häng ich einfach mal ran. Ansonsten macht so weiter, dann bleib ich auch ein treuer Leser! :-)

MFG SPEEDBREAK

PLAYZONE: Respekt! So viel Ehrgeiz haben wir direkt zum Anlass genommen, den Spielstand mit auf unsere DVD zu nehmen. Schließlich sollen so auch andere Leser in den Genuss der edlen Schlitten kommen.

ÜBERRASCHUNG

So, ihr habt's geschafft, dass ich euch nun doch mal 'nen Leserbrief schreiben muss (Keine Angst, kommt nix Schlimmes)!

Tja, ich hätte 'ne Frage zum neuen *Legacy of Kain: Defiance*, und zwar: ihr sagtet, man spielt in diesem Spiel sowohl Raziel als auch Kain. Aus eurem Text ging für mich allerdings nicht 100%ig hervor, ob man sich nun aussuchen kann, welchen Charakter man spielt oder ob man an bestimmten Passagen Kain und an anderen Passagen Raziel spielt.

PLAYZONE: Tja, das wüssten wir auch gern. Leider stand dies zum Zeitpunkt unseres Besuchs bei Crystal Dynamics noch nicht so ganz fest. Zwar wurden die Fähigkeiten der beiden Protagonisten etwas angeglich, dennoch macht es wohl mehr Sinn, beiden Charakteren eigene Levels zu spendieren.

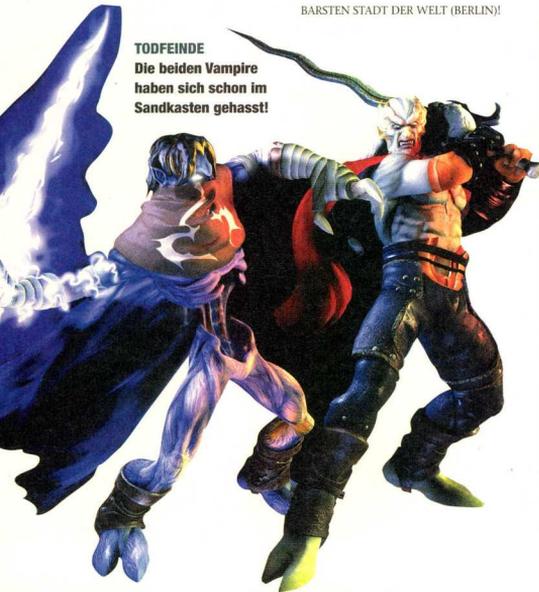
So, da ist mir doch glatt ein kleines Detail aufgefallen in der letzten **PLAYZONE** und zwar auf Seite 97, beim Test von *Virtual-On Marz* steht links unten über einem Bild „EVA 01“? Ha! Da war ich doch überrascht, dass tatsächlich einer von euch *Neon Genesis Evangelion* guckt und hab mich erst mal 10 Minuten sub-gefreut ... keine Ahnung warum, aber ... hm, jetzt hab ich's vergessen.

PLAYZONE: Uns hat es überrascht, dass einigen Lesern solche Details wirklich gefallen. Wenn du die DVD genauso aufmerksam angesehen hast, sind dir sicherlich noch zwei weitere Anspielungen auf *Neon Genesis Evangelion* aufgefallen. Beim Test zu *Armored Core 3* wurde ein Mech ebenfalls so eingefärbt wie Eva 01. Außerdem hat Christian als Spielernamen „Tabris“ benutzt – den Engelsnamen von Kaworu Nagisa.

Ja, und hier wollt ich jetzt noch irgendetwas Saudämliches schreiben, wie zum Beispiel „Wie kriegt man 'nen Nackt-Cheat für *Ferkels großes Abenteuer*?“ damit ich mir wieder irgendeinen total geilen Kommentar dazu durchlesen kann, weil dabei pack ich mich immer total in die Ecke. Aber irgendwie fällt mirnix ein, was dämlich genug wäre.

DANIEL MANDRELLA AUS DER WUNDERBARSTEN STADT DER WELT (BERLIN)!

TODFEINDE
Die beiden Vampire haben sich schon im Sandkasten gehasst!



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:

Kann man die PLAYZONE noch verbessern?

Hy Leute, was haltet ihr von der überarbeiteten **PLAYZONE**? Mir gefällt sie besser denn je und ich lese sie bereits seit knapp 5 Jahren. Eure Eindrücke würden mich interessieren, schließlich ist sie in meinen Augen die beste, informativste und aktuellste PlayStation-2-Zeitschrift auf dem Markt. Ich freue mich auf eure Antworten. *Redcore!*

Ich finde die **PLAYZONE** auch spitze, allerdings habe ich einen kleinen Kritikpunkt, der jedoch wohl eher ein „Geschmacksfehler“ ist. Diese Berichte „Online mit der PlayStation“ usw. (die es ja jetzt öfter gibt, da das Thema aktuell ist) sind in meinen Augen überflüssig, ich halte aber auch überhaupt nichts von onlinespielen, also bin ich wahrscheinlich schon etwas voreingenommen demgegenüber. Der Rest vom Heft ist wie gesagt super, die DVD ist noch die Krönung. *Hmnm*

Das „Sie“ sollte IMO durch ein „ihr“ ersetzt werden. Ansonsten wünsche ich mir ein paar „reaktie“ Artikel bzw. Features, z. B. 3D-Technik, wie funzt eine Lightgun, Werdegang von Ken Kutaragi usw. *GuentherS*

Bis zur Perfektion

Wir alle haben in unserem Zockerdasein schon einige Games auf dem Buckel. Einige testet man nur an, andere verdrückt man als Snack zwischendurch, ein paar sind sogar sehr gut und können einen eine Zeit lang begeistern. Es macht Spaß, sie zu spielen und man ist auch recht gut darin. Aber es gibt meistens eine Hand voll Games, bei denen einem keiner so schnell was vormachen kann, die man bis zur Perfektion immer wieder spielt. Na? In welchen Games seid IHR die Cracks? *Pantoffeltierchen*

Hm, *Burnout 2*, darin bin ich ja Community-Champion. Dann natürlich noch *THPS3* und *GTA Vice City (dt.)* und *GTA 3*. *spookyghostface*

TimeSplitters 1 und *2*, alle Arten von Games im China-Level, *Devil May Cry*, *DanteMustDie*-Mode durchgespielt, *Dead Or Alive 2* mit Hayabusa. Das sind meine stärksten *g* *crackout*

Games Convention – Der große Überblick

So, die Games Convention ist vorbei. Ziehen wir Bilanz und berichten, wie sie war. Von meiner Seite her fand ich sie wirklich gelungen. Ich konnte zum ersten Mal EyeToy anspielen, *PGR2* hab ich gesehen, auch *Jak 2* konnte ich spielen. Ein bisschen voll war es schon, aber von einem Samstag konnte man auch nichts anderes erwarten. Wie habt ihr sie gefunden? *AlphaZero*

Ich war auch am Samstag da, war aber enttäuscht, weil es so klein war (war das erste Mal dort)! Ich fand, die großen Hersteller wie Sony, EA und Nintendo hatten gar keine guten Stände. Die von Eidos und Atari waren saucoll (die heißesten Babes!) Leider hab ich kein T-Shirt bekommen, aber ein Kopftuch von *MGS: SE* und lauter Ketten und Prospekte usw.! *Master-Maxx*

Mann, ihr seid soooooooooo fies! Ihr schwärmt von der GC, während ich hier nur im TV sehen konnte, wie Spiele einfach mal so in die Menge geschmissen wurden! *solid_snake_2222*

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Mario Kart ist zurück. Unsere ausführliche Vorschau zeigt Ihnen, ob der heiß erwartete Nachfolger wieder für durchzockte Nächte sorgen wird. Die exklusive Metal-Gear-Solid-Episode The Twin Snakes ist ebenso ein Highlight wie Need for Speed Underground. Auf vier Seiten nehmen wir Soul Calibur II unter die Lupe und bieten Ihnen den Import-Test von Final Fantasy: Crystal Chronicles. Unsere Tipps und Kniffe zu Capcoms stylischer Ballerei P.N. 03 helfen verzeifelten Shooter-Fans. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin!

Auch in diesem Monat jagt ein Highlight das nächste. Ein großes Special zur Games Convention zeigt Ihnen einen Überblick über kommende Highlights. Im Vorschaubereich werfen wir einen ausführlichen Blick auf Project Gotham Racing 2 und den Taktik-Shooter Full Spectrum Warrior. Unser sechsstufiger Test zum Star Wars-Spektakel Knights of the Old Republic eröffnet den Test-Bereich. Auch Top-Hits wie Colin McRae Rally 04 und Soul Calibur II werden mitans Detail-Fernsehd auf Herz und Nieren geprüft. Jetzt im Handel!

PLAYZONE: Ferkels großes Abenteuer-Spiel bietet natürlich keinerlei Nackt-Cheat. Das würde ja schließlich absolut nicht zum Spiel passen. Alternativ haben wir aber in Erfahrung gebracht, dass man den „Kettensagen-Modus“ auswählen kann, wenn man im Titelbildschirm auf einem zweiten Controller 666 Mal Kreis, Select und auf dem Digitalkreuz Links drückt, dann darf man mit Tigger mal so richtig die Sau rauslassen.

SKANDAL!

Liebes Team, ich habe mit Erstaunen heute eure Wertung in der Spielefibel für das Spiel Ratchet & Clank gelesen. Irgendetwas stimmt da nicht! Der Kommentar auf Seite 65 entspricht nicht den 78%. Dieses Spiel müsste eigentlich die gleiche Bewertung wie Jak & Daxter, nämlich 90%, erhalten.

PLAYZONE: In der Tat ist diese Wertung ein Versehen. Bei fast 500 Titeln kann das ja mal passieren. Ratchet & Clank steht natürlich weiterhin in unserer Bestenliste und hat sich die 90% redlich verdient.

Nun habe ich noch einige Fragen an euch und wenn ihr mir da weiterhelfen könntet, erhebe ich auch in den Olymp! Kann man jede Computermaus und -Tastatur an der PS2 verwenden?

PLAYZONE: Jede USB-Maus und -Tastatur ist theoretisch mit der PS2 kompatibel. Natürlich besteht auf diese Kompatibilität keine Garantie, wenn dies der Hersteller des Geräts nicht explizit angibt, im Alltag ist uns aber noch keine Maus oder Tastatur mit USB-Anschluss untergekommen, die den Dienst an der PS2 verweigert hätte.

Es soll Probleme mit den Lightguns bei 100-Hertz-TV-Geräten gegeben haben. Bestehen die noch, wenn nein, welche könnt ihr empfehlen?

CHRISTIAN GÜNNEL

PLAYZONE: Zwar gibt es durchaus positive Berichte zu diesem Thema, eine absolut verlässliche Lösung gibt es aber dennoch nicht. Hier hilft nur auszuprobieren, ob die gewählte Lightgun mit dem vorhandenen Fernseher kooperieren will.

NEUE PS2

Hi!
Hab ein Problem und hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen. Diese Woche habe ich mir die neueste Version der PlayStation 2 (SCPH – 50004) gekauft, die ich zumindest, kaufte ich zwei Netzwerk-Adapter und ein Crossover-Netzwerkkabel CAT5 zum Verbinden der zwei Konsolen, um mit meinem Kumpel Gran Turismo 3 auf zwei Fernsehern zu zocken. Nur, mit dem Verstöpseln allein funktioniert es leider nicht und auf der Software zu den Netzwerk-Adaptoren finde ich auch nicht, wie man die Verbindung zwischen zwei PlayStation 2 herstellt. War mein Kaufrausch umsonst und gibt es die Möglichkeit vielleicht gar nicht, zwei „nicht

baugleiche“ PlayStation-2-Geräte miteinander zu verlinken? Wenn doch, wie muss ich die beiden verbinden und was muss ich eventuell wo und wie einstellen?
Wäre super, wenn ihr mir da weiterhelfen könntet!

KLAUS WEIGERT PER E-MAIL

PLAYZONE: Dein Kaufrausch war in der Tat nicht besonders zweckdienlich. Zwar kann man durchaus zwei PS2s auf die von dir beschriebene Weise vernetzen, nur muss das Spiel diese Art der Verbindung natürlich auch unterstützen. Gran Turismo 3: A-Spec ist ja nun schon etwas älter und seinerzeit war noch kein Netzwerkkabel auf dem Markt. Dementsprechend unterstützt dieses Spiel auch nur den iLink-Port zur Vernetzung. Per Netzwerkkabel und Crossover-Kabel lassen sich beispielsweise Twisted Metal: Black Online oder Midnight Club II spielen.

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe August 2003

Buffy-Gewinnspiel
Marko Rensing, Berlin
Guido Tremmel, Essen

Resident-Evil-Gewinnspiel
Ulrike Zsch, Leipzig
Heiko Jung, Waldaschaff
Thomas Rogner, Stuttgart
Gert Weiner, Bremen
Frank Wissmann, Linz (Ö)
Veronika Lutz, Furth im Wald
Dario Del Prete, Mainz
Stefan Weissenberger, Wien (Ö)



UNFAIR Unsere Abwertung auf 78% war natürlich nur ein Versehen.

INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

Wer die PLAYZONE nicht abonniert hat, kennt das Problem: Da will man die DVD archivieren, ohne Hülle machen sie sich aber nicht so gut im Regal. Auf unserer Homepage stellen wir deswegen immer das aktuelle Cover zum Download bereit.

Einfach auf den Link http://www.play-zone.de/?article_id=146260 gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs hübsch archivieren.



FEEDBACK

Kommt die neue Referenz von Sony?

16% Absolut! *Killzone* sieht sogar besser aus als *Halo*.

12% Keine Chance! *Halo* ist eine Klasse für sich.

Sony kündigt *Killzone* an. Ist es wirklich der *Halo*-Killer?

72% Mal abwarten. Die Bilder sehen aber schon ganz nett aus.



ACTION-HOFFNUNG?
Killzone sieht bisher schon sehr beeindruckend aus.

Kernschmelze

10% Ja, Core hatte es einfach nicht mehr drauf.

Lara verlässt Core. Wird Crystal Dynamics seine Sache besser machen?

6% Nein, ein *Tomb-Raider*-Spiel muss von Core Design kommen.

29% Ja, Crystal Dynamics wird der Serie neues Leben einhauchen.

55% Wen interessiert überhaupt Lara Croft?

Online-Hits

3% *EverQuest*

0% *Hardware Online Arena*

7% *Ghost Recon: Jungle Storm*

4% *Fire Warrior*

1% *Amplitude*

14% *Destruction Derby Arenas*

21% Ein anderes

Auf welches Online-Spiel warten Sie am schnellsten?

50% *Gran Turismo 4*

MOST WANTED Die klare Mehrheit freut sich auf *Gran Turismo online*.

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

Rocker in Rente

46% Mir egal, ich bin sowieso nicht der größte *Adventure*-Fan.

Die Arbeiten an *Full Throttle* wurden eingestellt. Eine gute Entscheidung?

31% Nein, ich hätte es auf jeden Fall gerne gespielt.

23% Ja, das bisher veröffentlichte Material sah schlecht aus.



Freedom Fighters

Mit unserer Komplettlösung helfen wir Ihnen im Kampf gegen die sowjetischen Invasoren.

Um diese Lösung anzufertigen, haben wir das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Freiheitskämpfer“ durchgespielt. Mit den allgemeinen Tipps sind Sie bestens auf die nervenaufreibenden Gefechte vorbereitet. Besonders schwere Stellen werden in dieser Komplettlösung genau beschrieben.

INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen:

| | |
|-------------------|--------------------------|
| 0190 - 756762-301 | Baldur's Gate |
| 0190 - 756762-302 | Blood Omen 2 |
| 0190 - 756762-303 | Das Ding |
| 0190 - 756762-304 | Final Fantasy X – Teil 1 |
| 0190 - 756762-305 | Final Fantasy X – Teil 2 |
| 0190 - 756762-306 | Half-Life |
| 0190 - 756762-307 | Headhunter |
| 0190 - 756762-308 | ICO |
| 0190 - 756762-309 | Medal of Honor |
| 0190 - 756762-310 | Onimusha 2 |
| 0190 - 756762-311 | Project Zero |
| 0190 - 756762-312 | Shadow Man 2 – Teil 1 |
| 0190 - 756762-313 | Shadow Man 2 – Teil 2 |
| 0190 - 756762-314 | Tony Hawk's Pro Skater 3 |
| 0190 - 756762-315 | Kingdom Hearts – Teil 1 |
| 0190 - 756762-316 | Kingdom Hearts – Teil 2 |
| 0190 - 756762-317 | Devil May Cry |
| 0190 - 756762-318 | Wild Arms 3 |
| 0190 - 756762-319 | Splinter Cell |

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24

Halte **[L3]** zum Zielen, und drücke dann **[R1]** zum Feuern.



TUTORIAL Feuern Sie auf die Fässer, um die Soldaten mit einem Schlag auszuschalten.

Manhattan

Die Invasion

Verlassen Sie die Wohnung und nutzen Sie das Überraschungsmoment, um den Soldaten im Flur auszuschalten. Danach folgen Sie dem alten Mann und klettern auf das Dach. Ums Eck warten zwei Gegner, die Sie mit der Pistole erledigen. Auf der Rampe wechseln Sie in den manuellen Zielmodus und bringen eines der Fässer zum Explodieren. Wenn Sie die Rampe verlassen, werden Sie von einer Granate verwundet. Eilen Sie zum Krankenwagen, wo Sie sich mit einem Medi-Pack heilen können. Nehmen Sie auch die zwei weiteren Medi-Packs an sich und folgen Sie dem Mann durch das Chaos. Versorgen Sie den Verwundeten und betreten Sie das Gebäude. Im oberen Stockwerk schnappen Sie sich die Molotowcocktails und beseitigen damit die Soldaten, die sich hinter den Kisten verstecken. Anschließend ballern Sie sich weiter durch. Schieben Sie zum Schluss den Kanaldeckel zur Seite und flüchten Sie in die Kanalisation.

Brooklyn

Das Polizeirevier

Laufen Sie zu den Polizisten und besprechen Sie die Lage. Geraten Sie keinesfalls in das Sichtfeld der Scharfschützen. Neben den Cops finden Sie eine Ladung C4-Sprengstoff. Mit dem C4 klettern Sie zurück in die Kanalisation. Begeben Sie sich nun zum Postamt. Schleichen Sie in Richtung Tankstelle und stecken Sie die beiden Wachposten mit einem Molotowcocktail in Brand. Bei der Tankstelle droht nun keine Gefahr mehr und Sie können den Sprengstoff an dem großen Tank anbringen. Sie haben zehn Sekunden Zeit, sich aus dem Staub zu machen. Nach der Explosion steigen Sie in den



Kanal und eilen zur Polizeistation. Zurück bei den Polizisten, können Sie nun durch die Unterführung gehen. Wählen Sie dabei die linke Seite und nutzen Sie die Nischen als Deckung. Nach der Unterführung drehen Sie sich nach rechts und folgen der Wand auf der linken Seite der Einfahrt. Ducken Sie sich und nutzen Sie sowohl die Autos als auch die kleine Mauer als Deckung. Am Ende der Mauer finden Sie eine kleine Tür, durch die Sie in das Parkhaus gelangen. Dort warten insgesamt vier Gegner auf Sie. Beobachten Sie zunächst deren Laufwege und schleichen Sie unbemerkt zu den Polizeiautos. Sammeln Sie die Pumpguns ein und lauern Sie dem ersten Wächter auf. Anschließend kümmern Sie sich um die verbleibenden Soldaten und sammeln die Sturmgewehre ein. Jetzt wird nur noch geballert: Arbeiten Sie sich in die zweite Etage vor und durchsuchen Sie den hinteren Raum. Dort treffen Sie auf die gefangene Isabella. Verlassen Sie diesen Raum durch das Fenster und hissen Sie die Flagge.

INFO KURZ UND KNAPP

Allgemeine Tipps:

Bewegen Sie sich nur in geduckter Haltung fort. Ihre Männer tun es Ihnen gleich.

Zielen Sie auf die Köpfe der Gegner, um mehr Schaden zu verursachen. Ein einziger Kopftreffer aus dem Präzisionsgewehr genügt, um feindliche Soldaten für immer unschädlich zu machen.

Die Rebellen verhalten sich meist recht schlau und suchen sofort Deckung. Wenn Sie einen Vorstoß wagen, schicken Sie Ihre Leute immer zu ein paar Kisten oder in eine Nische. Bleiben Sie stets zurück und schicken Sie immer Ihr Team in den Kampf. Nottfalls können Sie Verletzte wiederbeleben.

MG-Stellungen und Türme räumen Sie mit Granaten und Molotowcocktails. Oft bleiben die MGs nur für einen kurzen Moment unbemannt, allerdings reicht dieser kurze Augenblick aus, um mit Ihren Leuten die Verteidigungsstellung zu übernehmen.

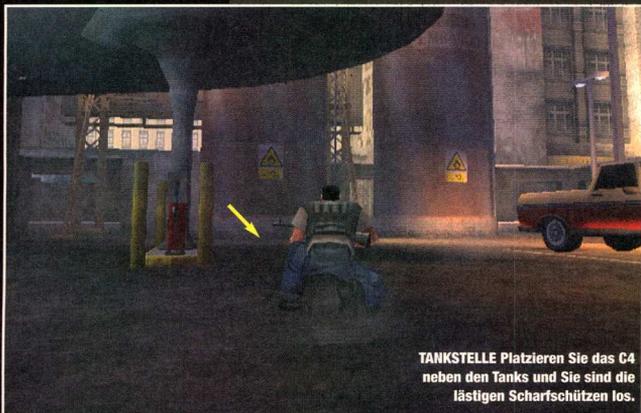
Wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, suchen Sie nach einem Schleichweg oder versuchen Sie, die unvorsichtigen Gegner in einen Hinterhalt zu locken.

Sobald Sie eine neue Karte betreten, konzentrieren Sie sich zuerst darauf, den Hubschrauberlandeplatz zu zerstören.

Auf langen Straßen sind oft viele Gegner. Nisten Sie sich in einer Stellung ein, die im Idealfall über ein stationäres MG verfügt. Jetzt geben Sie ein paar Schüsse auf die Gegner ab, die sofort nach Ihnen suchen. Jetzt brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis alle Feinde vor die Gewehre Ihrer Leute gelaufen sind.

Eine Schlacht innerhalb eines Gebäudes läuft immer gleich ab: Schicken Sie Ihr Team vor und rücken Sie nach, sobald der Raum gesichert ist. So arbeiten Sie sich mühsam und ohne viel Aufwand bis zur Flagge vor.

Gegen besonders schwer gepanzerte Soldaten hilft nur rohe Gewalt. Schicken Sie Ihre ganze Truppe auf diesen einen Gegner, um ihn so schnell wie möglich unschädlich zu machen. Nutzen Sie den Stürmen-Befehl.



TANKSTELLE Platzieren Sie das C4 neben den Tanks und Sie sind die lästigen Scharfschützen los.



HINTERTÜR Schicken Sie Ihre Leute vor und sichern Sie den Eingang. Achten Sie auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen.



MUNITIONSLAGER
Im Schnellrestaurant gibt es alle Waffen, die das Herz begehrt. Besonders wichtig ist das C4, das auf dem Tresen liegt.

Das Postamt

Folgen Sie Isabella zum Rebellenunter-schlupf und lassen Sie sich die Lage erklären. Nach der kurzen Missionsbe-sprechung reden Sie mit den beiden Solda-ten und verlassen das Gebäude. Folgen Sie den Anweisungen und machen Sie sich mit den Truppenbefehlen ver-traut. Vom Container aus können Sie die Lage überblicken und Ihren Leuten präzise Anweisungen geben. Bleiben Sie allerdings geduckt, da Sie sonst von den Russen unter Beschuss genommen wer-den. Am linken Ende dieses Hof's geht's zum Liefereingang des Postamtes. Nut-zen Sie die zahlreichen Kisten und den kleinen Mauervorsprung, um sich durch die Verteidigung zu arbeiten. Achten Sie auf die Soldaten, die auf dem Dach ste-hen. Durch das Tor gelangen Sie in das Innere des Gebäudes. Der Rest ist ein Kinderspiel: Arbeiten Sie sich mit Ihrem Team bis zum Dach vor, befreien Sie Ih-ren Bruder und hessen Sie die Flagge.

Das Hotel – C4-Sprengstoff

Rekrutieren Sie ein paar Kämpfer am Startpunkt und gehen Sie in Richtung Hauptstraße. Hier toben schwere Kämpfe, weshalb Sie nach rechts in die kleine Gasse abbiegen. Über den Container und die kleine Garage können Sie in den Gang eines Wohnhauses vordrin-

gen. Sichern Sie die Umgebung und versorgen Sie den Verwundeten, den Sie im ersten Raum finden. Das Schnellresta-urant, das für die Russen als Waffenlager dient, liegt direkt gegenüber Ihrer Stel-lung. Feuern Sie sich den Weg zur ande-ren Straßenseite frei und bedienen Sie sich des üppigen Waffenangebots. Über-sehen Sie die vier Pakete C4-Sprengstoff nicht, die auf der Theke liegen. In dem kleinen Garten finden Sie einen Kanal-deckel, wo Sie Ihren Spielstand spei-chern können. Von dieser Position aus gehen Sie nach Norden und schleichen durch die kleine Gasse. Am Ende des Wegs klettern Sie auf den Container und ziehen sich an der Mauer nach oben. Sichern Sie das Gefangenelager und brechen Sie den Käfig auf. Jetzt müssen Sie lediglich die beiden Häftlinge zu dem Schnellrestaurant eskortieren. Sobal-d die beiden in der Kanalisation verschwunden sind, steigen Sie ebenfalls nach unten und eilen zur Feuerwache.

Die Feuerwache – Brückensprengung

Durch die Hintertür schleichen Sie in das Empfangshäuschen und sichern zunächst den Hof des Grundstücks. In den Lagerräumen neben dem Laster befinden sich zwei Feinde. Klettern Sie auf den großen Container und lassen Sie einen Ihrer Leute das MG bemannen.

Währenddessen decken Sie die Straße in Richtung Süden, wo Sie es mit vier Geg-nern zu tun bekommen. Bleiben Sie in Deckung und machen Sie die Angreifer kampfunfähig. Danach kümmern Sie sich um die gegnerische Stellung im Westen. Schleichen Sie nach vorne und machen Sie ein wenig Lärm, um die Fein-de zu alarmieren. Sobald die Russen aus-schwärmen, ziehen Sie sich zurück und locken die Gegner vor das stationäre MG Ihres Kollegen. Folgen Sie nun der Straße in Richtung Süden. Sobald Sie die Kurve erreichen, lassen Sie Ihre Leute in Deckung gehen, so dass sie Ihnen Feuer-schutz geben können. Am Scheitelpunkt der Kurve können Sie über den Schutt-haufen nach oben klettern und das Haus betreten. Verhalten Sie sich leise, damit Sie die zwei Scharfschützen auf dem fal-schen Fuß erwischen. Heben Sie nun das Präzisionsgewehr auf und erledigen Sie alle Feinde, die sich zeigen. Kümmern Sie sich um die Gegner, die sich bei den MG-Stellungen aufhalten. Danach lassen Sie Ihre Truppe vorrücken und erledigen die verbliebenen Soldaten. Nachdem Sie die Gegend gesichert haben, bleiben Sie in Deckung und warten so lange ab, bis der Kampfhubschrauber zur nächsten Straße fliegt. Jetzt können Sie geduckt vorsto-ßen und von der Brücke aus nach links laufen. In diesem Hinterhof finden Sie



RUINE Klettern Sie über die Trümmer in die Häuserruine. Dort holen Sie sich das Präzisionsgewehr und schalten die Wachposten aus.



BRÜCKE Platzieren Sie die Sprengladung an dem brüchigen Pfeiler.

einen Kanaldeckel, wo Sie Ihren Spielstand sichern. Jetzt kehren Sie zur zerstörten Brücke zurück und laufen weiter nach Süden. Betreten Sie das Haus und gehen Sie die Treppen nach unten. Sichern Sie die Räume wie gewohnt und dringen Sie auf die Bahnleise vor. Halten Sie sich allerdings von den Gleisen auf der rechten Seite fern, da diese noch befahren werden. Lassen Sie Ihre Leute auf dem herabgestürzten Brückenteil in Stellung gehen und warten Sie ab, bis alle Feinde beseitigt sind. Danach schleichen Sie sich vor zu dem brüchigen Brückenpfeiler und platzieren dort ein C4-Paket. Flüchten Sie in Richtung Ihres Teams und schalten Sie die neuen Gegner aus. Danach eilen Sie zu der gegenüberliegenden Seite, wo Sie auf das kleine Häuschen klettern und so die andere Seite erreichen. Nehmen Sie sich dabei vor dem Hubschrauber in Acht und nutzen Sie den leeren Waggon als Zufluchtsort. Wenn Sie den Aufstieg geschafft haben, öffnen Sie den Kanaldeckel und begeben Sie sich zum Hafen.

Der Hafen – Hubschrauberlandeplatz

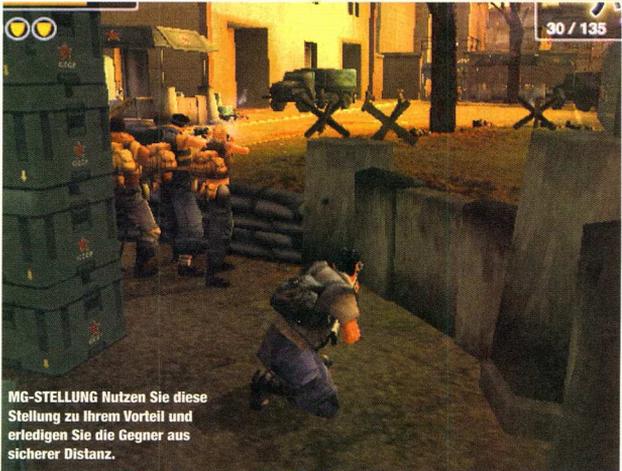
Nachdem Sie die Nachschubroute der Sowjets gekappt haben, kümmern Sie sich um die lästigen Helikopter. Sichern Sie sofort den Container und stellen Sie einen Mann an dem MG ab. Der Rest Ihrer Leute sichert den Weg nach hinten ab. Nachdem Sie die erste Welle der Russen vernichtet haben, eilen Sie durch die tunnelförmige Ruine direkt gegenüber dem Container. Über diesen Weg können Sie den Feinden in den Rücken fallen. Platzieren Sie Ihre Leute und warten Sie erneut ab, bis keine Feinde mehr erscheinen. Danach eilen Sie zum Ausgang des Tunnels. Gleich daneben betreten Sie das Treppenhaus, über das Sie das Dach erreichen. Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich und ducken Sie sich vor den Kugeln. Noch während Sie beschossen werden, geben Sie Ihren Leuten den Befehl, den Eingang des Landeplatzes zu stürmen. Durch diesen strategischen Zug können Sie die verwirrten Wachen im Handumdrehen überrumpeln. Seien Sie vorsichtig, da ein oder zwei Feinde aufs Dach klettern könnten. Falls Sie vor dem großen Knall noch einmal speichern möchten, begeben Sie sich zum Kanaldeckel, den Sie westlich des Landeplatzes finden. Danach lassen Sie Ihre Leute am Eingang in Stellung gehen und bringen eine Sprengladung an den Treibstofftanks an. Am Eingang erscheinen nun jede Menge Gegner, die durch die Explosion aufgeschreckt wurden. Arbeiten Sie sich zu Ihrem Startpunkt vor und erkunden Sie das andere Ende der Straße.

Der Hafen – Lagerhäuser

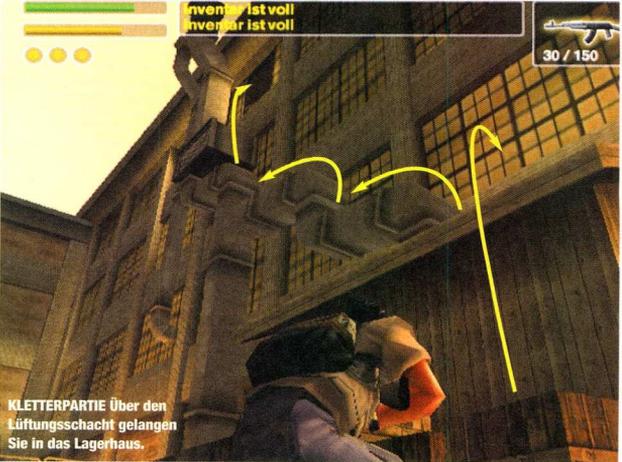
Gleich hinter dem großen Container ist eine MG-Stellung, hinter der Sie sich sofort verschanzen. Einer der Männer bedient das MG, die anderen können Sie



SCHLEICHWEG Gehen Sie nach links zwischen die Trümmer. Dort finden Sie einen Schleichweg.



MG-STELLUNG Nutzen Sie diese Stellung zu Ihrem Vorteil und erledigen Sie die Gegner aus sicherer Distanz.



KLETTERPARTIE Über den Lüftungsschacht gelangen Sie in das Lagerhaus.



GEFÄNGNIS

Nachdem Sie die Wachen erledigt haben, brechen Sie das Tor mit der Zange auf.



DECKUNG

Schleichen Sie an dem Zaun entlang, damit Sie nicht von den Wachen entdeckt werden.



KINOBESUCH

Bevor Sie nach unten klettern, toben Sie sich mit dem Präzisionsgewehr aus. Die explosiven Fässer erleichtern Ihnen die Arbeit.



KINOPARKPLATZ Hier tobt ein Gefecht zwischen Rebellen und Invasoren. Platzieren Sie Ihre Leute hinter dem MG und erledigen Sie die Feinde aus der Distanz.

wahlweise hinter den Sandsäcken oder den Kisten auf der linken Seite platzieren. Vor Ihnen liegt ein schwer bewachter Kontrollpunkt. Mit dem Feuerschutz Ihrer Männer arbeiten Sie sich nach vorne durch und säubern die beiden Stellungen mit Granaten. Befehlen Sie den Angriff jedoch nicht zu früh. Schleichen Sie zuerst um die linke Hausecke und steigen Sie die Treppen nach oben. Dort hat sich ein Heckenschütze verschanzi, dem Sie erst mal in die Suppe spucken. Am Eingang warten wieder einige Gegner, die Sie nach gewohnter Manier ausschalten. Lassen Sie Ihre Leute in Stellung gehen und locken Sie die Feinde aus ihrer Deckung. Betreten Sie danach das Grundstück und gehen Sie sofort nach Süden. Dort finden Sie einen Kanaldeckel. Direkt neben diesem Speicherpunkt klettern Sie auf das kleine Häuschen und erklimmen den Lüftungsschacht. Über das Fenster verschaffen Sie sich Zugang zur Lagerhalle. Die Säulen bieten für Sie und Ihr Team die perfekte Deckung. Stellen Sie Ihre Leute auf und erledigen Sie alle anrückenden Sowjets. Anschließend schleichen Sie über den Steg auf die andere Seite der Halle. Von dort aus arbeiten Sie sich weiter vor. Ihr Ziel ist ein kleiner Raum, von wo Sie den Hof des Grundstücks überblicken können. Machen Sie mit den Scharfschützen kurzen Prozess und schicken Sie Ihre Leute nach unten. Während Ihre Leute hinter den Kisten in Deckung gehen, laden Sie das Präzisionsgewehr durch und geben Ihren Männern Feuerschutz. Nachdem Sie auch hier die heranströmenden Gegner eliminiert haben, eilen Sie die Rampe nach oben und betreten das Dach. Dort streichen Sie die Fahne der Invasoren, um diesen Level zu beenden.

Die Feuerwache

Verlassen Sie den Kanal und schleichen Sie um das Haus. Auf der anderen Seite lassen Sie Ihre Leute Verteidigungspositionen einnehmen und locken die Gegner an. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor. Rennen Sie auf die gegenüberliegende Straßenseite und nutzen Sie die Säulen als Deckung. So kommen Sie ohne größere Verluste direkt zu den feindlichen Stellungen. Nachdem Sie die Wächter dort ausradiert haben, bleiben Sie immer in Deckung, da jede Menge Scharfschützen und Soldaten auf den Dächern lauern. Laufen Sie um den Container herum und betreten Sie die Feuerwache. Nisten Sie sich in der Garage ein und locken Sie erneut die Gegner an. Vergessen Sie nicht, den Balkon abzusichern. Die Räume hier sind sehr eng, weswegen Sie keinerlei Probleme haben, die restlichen Russen zu erledigen.

Das Hotel

Neben dem Startpunkt klettern Sie auf das kleine Häuschen und dringen in das Haus vor. Dort erledigen Sie den Scharfschützen und nehmen Sie die Sowjets unter

Beschuss. Danach arbeiten Sie sich zum Eingang des Hotels vor. Halten Sie sich nicht zu lange auf der Straße auf, da jede Menge Heckenschützen auf den Dächern und hinter den Fenstern warten. Im Hotel selbst halten Sie Ihre Truppe zusammen und steigen die Treppe nach oben. Setzen Sie Ihren Weg nach links fort, damit Sie die Flagge erreichen.

Manhattan

Der Lagerbezirk – Brückenzerstörung

Sprengen Sie die Brücke mit dem C4 und folgen Sie dem Kanal nach Osten. Die zweite Brücke jagen Sie ebenfalls in die Luft und lassen dann Ihre Männer Stellung beziehen. Schleichen Sie sich nun nach vorne und erledigen Sie die feindlichen Stellungen mit ein paar Granaten. Sobald Sie die Chance dazu haben, ziehen Sie Ihre Leute nach und verschanzen sich fürs Erste in dieser Stellung. Jetzt ist Eile geboten, da im Norden regelmäßig Truppen per Helikopter eingeflogen werden. Setzen Sie sich am Nordende der Straße fest und locken Sie die Gegner an. Die Truppen aus dem Helikopter stellen keine ernst zu nehmende Gefahr dar, sobald Sie diese Stellung eingenommen haben. Brechen Sie durch die gegnerischen Reihen und verschanzen Sie sich zwischen den Kästen. Arbeiten Sie sich zum Kanaldeckel vor und speichern Sie Ihren Spielstand. Ihr nächstes Ziel ist das Kino.

Das Kino

Rekrutieren Sie die beiden Rebellen und verschanzen Sie sich hinter der Blockade. Nachdem alle Feinde beseitigt sind, folgen Sie der Mauer nach Osten und ziehen sich an der Wand hoch. Schleichen Sie über die Wiese und bleiben Sie immer dicht an der Wand. Den Posten der Russen sprengen Sie mit einigen Granaten und verschanzen sich dann sofort hinter den Mauern. Wenn Sie den Großteil der Feinde bezwungen haben, eilen Sie nach Südwesten und speichern Ihren Spielstand an dem Kanaldeckel. Schleichen Sie durch das Haus und schlagen Sie sich

zur Straße durch. Betreten Sie das Treppenhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Auf dem Dach schnappen Sie sich ein Präzisionsgewehr und verschaffen sich einen Überblick über den Landeplatz. Dort unten stehen jede Menge Benzinfässer, mit denen Sie gleich ganze Gegnereinheiten ausschalten können. Anschließend stürmen Sie den Landeplatz und bringen das C4 am Tank an. Weiter geht's nach Norden in das Parkhaus, wo Sie speichern können. Verlassen Sie das Parkhaus durch die Ausfahrt und sichern Sie die andere Straßenseite. Weiter hinten tobt eine Schlacht zwischen den Rebellen und den Besetzern. Auf der linken Seite sitzen wahre Horden an Gegner. Halten Sie Ihre Leute zurück und dezimieren Sie die Feinde in der MG-Stellung und dem Turm mit Granaten und Molotowcocktails. Danach schlagen Sie sich zu den Rebellen durch und bemannen das MG auf dem Container. Nach diesem harten Kampf können Sie abspeichern und durch den Hintereingang das Kino betreten. Der Rest ist Formsache, lediglich auf dem Dach treffen Sie auf nennenswerten Widerstand.

Das Kraftwerk

Bevor Sie Leute rekrutieren, klettern Sie über den Laster nach oben. Verschanzen Sie sich in dieser kleinen Gasse und locken Sie die Feinde in den Hinterhalt. Nach getaner Arbeit laufen Sie zurück zu den verwundeten Rebellen, um sie zu versorgen und zu rekrutieren. Arbeiten Sie sich nun nach Osten vor und folgen Sie der Straße nach Norden. Unter der Brücke müssen Sie sehr vorsichtig sein. Klettern Sie über die Trümmer und überraschen Sie die Russen mit ein paar Granaten. Weiter geht's nach Norden, wo Sie Ihre Leute bei der anderen Rebellentruppe abstellen. Schleichen Sie nach Osten in die Ruine und klettern Sie in das obere Stockwerk. Dort erledigen Sie den Scharfschützen, holen sich sein Gewehr und beseitigen einige Wachposten. Kehren Sie anschließend zu Ihren Leuten zurück und stürmen Sie den Haupteingang. Lau-

fen Sie vorneweg und kümmern Sie sich um den MG-Schützen. Während Sie die Bombe platzieren, sichern Ihre Leute den Rückweg. Danach geht's weiter über die Brücke. Bleiben Sie auf der linken Seite und nutzen Sie die Deckung aus. Auf Höhe des Kraftwerks klettern Sie über die Abgrenzung und schleichen zum Eingang. Stürmen Sie den Vorhof und erledigen Sie schleunigst den Soldat auf dem Container. Danach geht's rüber in den nächsten Hof. Innerhalb des Gebäudes gehen Sie wie gehabt vor.

Der Lagerbezirk

Über die innere Straße kämpfen Sie sich bis zur Eisenbahnbrücke vor. Gehen Sie mit Ihrem Team die Treppen nach oben und lassen Sie Ihre Leute auf der Plattform zurück. Schleichen Sie nach Norden und bringen Sie alle Russen um die Ecke. Drehen Sie den Spieß um und laufen Sie weiter, bis Sie den Vorhof des Lagerhauses sehen. Lassen Sie Molotowcocktails auf die nichts ahnenden Gegner regnen und ziehen Sie sich zu Ihren Leuten zurück. Jetzt geht's auf in Richtung Gefangenenerlager. Verlassen Sie die Brücke über die Treppe und folgen Sie der Straße. Sie stoßen kaum auf Gegenwehr, deshalb müssen Sie auch nicht besonders vorsichtig sein. Neben dem Kanaldeckel sprengen Sie den Stromgenerator und befreien anschließend die Gefangenen. Sobald Sie Ihre Landsmänner in Sicherheit gebracht haben, folgen Sie der Hauptstraße nach Norden und dringen in das Lagerhaus ein. Wieder einmal ein typischer Häuserkampf, in dem Sie haushoch überlegen sind.

Flottenstützpunkt

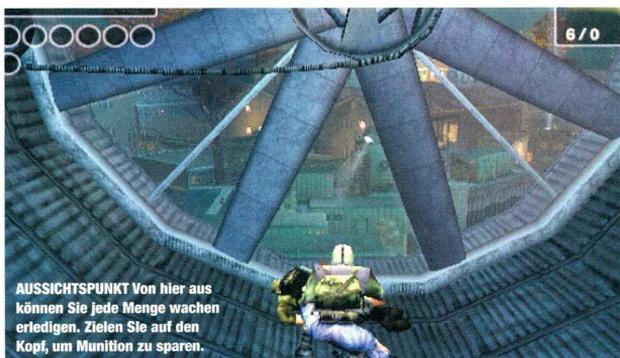
Das Attentat

Schleichen Sie die Treppen hoch und erledigen Sie die drei Soldaten mit der Pistole. Anschließend umrunden Sie den Turm und steigen innen die Treppen nach oben. Erledigen Sie den Scharfschützen, nehmen Sie die Munition an sich und schalten Sie einige

HIGHWAY An dieser Stelle können Sie über den Zaun klettern und so das Zielgebäude erreichen.



STROMGENERATOR Bevor Sie die Gefangenen befreien können, müssen Sie diesen Generator sprengen.



AUSSICHTSPUNKT Von hier aus können Sie jede Menge wachen erledigen. Zielen Sie auf den Kopf, um Munition zu sparen.



WACHTURM Von dort oben haben Sie einen perfekten Blick auf das Haus der Zielperson. Sobald der Russe auf den Balkon kommt, beenden Sie die Sache mit einigen präzisen Schüssen.

AUF DER FLUCHT Diese Gegnerhorden erledigen Sie am besten mit dem Raketenwerfer, den Sie in den Lagerräumen finden.



VORSICHT Erledigen Sie zunächst die beiden Soldaten, damit Sie nicht durch den tödlichen Kugelhagel des MGs sprinten müssen.

Wächter aus. Danach arbeiten Sie sich weiter vor. Die Seitengassen führen Sie sicher zum Ziel. Bleiben Sie versteckt und nutzen Sie Ihre Molotowcocktails, um die Feinde zu erledigen. Falls notwendig, trennen Sie sich von Ihrem Präzisionsgewehr und eignen sich ein Sturmgewehr an. Sobald Sie den zweiten Kanaldeckel erreicht haben, sind Sie Ihrem Ziel schon sehr nahe. Auf den beiden Beobachtungstürmen sind Scharfschützen, die Sie mit einem Kopfschuss erledigen. Jetzt klettern Sie auf den rechten Turm, heben das Scharfschützengewehr auf und überprüfen mit dem Fernglas die Lage. Auf dem Balkon des markierten Hauses erscheint die Zielperson und telefoniert. Warten Sie diesen Moment ab und erledigen Sie den Führer der russischen Armee mit einigen präzisen Schüssen. Jetzt ist Eile geboten. Klettern Sie die Leiter nach unten und springen Sie ins Wasser. Halten Sie sich von dem Hubschrauber fern und schwimmen Sie zu dem Boot, mit dem Sie angekommen sind.

Rebellenstützpunkt

Die Flucht

Dieser Abschnitt ist sehr linear aufgebaut. Welchen Weg Sie auch gehen, Sie erreichen immer den Ausgang. Das Hauptproblem bei Ihrer Flucht ist der Munitionsmangel. Sparen Sie sich Granaten und Molotowcocktails für große Gegneransammlungen auf. Sie erreichen einen Kanalabschnitt, wo jede Menge Feinde darauf warten, Ihnen Ihr Lebenslicht auszublasen. Säubern Sie die erste Seite des Abschnitts und steigen Sie die Leitern nach oben. In den hinteren Räumen finden Sie einen Raketenwerfer, mit dem Sie die Leute auf der anderen Seite des Wassers unter Beschuss nehmen können. Sobald Sie das neue Versteck erreichen, sind Sie den Russen entflohen.

Manhattan

Die Highschool

Klettern Sie am Startpunkt auf dem Lüftungsschacht nach oben. In der unteren Etage dieses Hauses treffen Sie vier Freiheitskämpfer, die Sie anheuern können. Der Gang führt Sie direkt auf den Vorhof des Landeplatzgrundstücks. Die nahe liegenden Kisten nutzen Sie als Deckung. Schleichen Sie am großen Container vorbei und attackieren Sie die MG-Stellung über die Flanke. Wenn Sie sich beeilen, können Sie auch die Soldaten an der zweiten MG-Stellung überwäligen. Gehen Sie rechts am Gebäude vorbei und nisten Sie sich innen ein. Stellen Sie Ihre Leute hinter den Kisten auf und sichern Sie damit die zweite Tür ab. Oben spähen Sie durchs Fenster und erledigen die restlichen Wachposten. Sprengen Sie den Landeplatz und kehren Sie auf die Hauptstraße zurück. Halten Sie sich dicht an der Mauer und spähen Sie um die Ecke. Auf dem Bal-

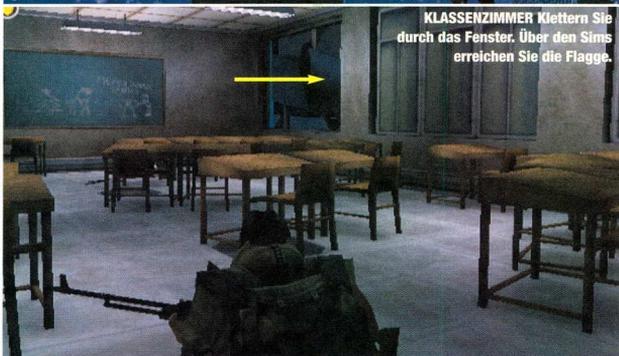
kon des gegenüberliegenden Hauses ist ein MG installiert. Bleiben Sie zurück und schalten Sie die beiden Soldaten mit einigen gezielten Schüssen aus. Seien Sie auf der Hut, da Sie hinter den Panzersperren auf einen Russen treffen, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Bei dieser Gabelung eilen Sie nach links. Schleichen Sie geradeaus und machen Sie die Wachen bei dem Käfig platt. Ziehen Sie jetzt sofort Ihre Leute nach und lassen Sie das Team hinter der MG-Stellung in Deckung gehen. Sprengen Sie den Stromgenerator, den Sie hinter der kleinen Mauer finden. Nachdem Sie die Gefangenen in Sicherheit gebracht haben, gehen Sie nach Westen und schleichen an der Mauer entlang zum südlichen Ende der Straße. Durch den Hintereingang betreten Sie die Highschool. In der Eingangshalle biegen Sie nach rechts ab und steigen die Treppe nach oben. Platzieren Sie dort Ihre Männer und säubern Sie den Balkon des Eingangsbereiches. Weiter geht's in der Turnhalle. Lassen Sie Molotowcocktails auf die Gegner regnen und stürmen Sie das Basketballfeld. Folgen Sie dem Gang und machen Sie Halt im Treppenhaus. Gehen Sie nach unten, wo Sie zwei Verwundete versorgen können. Im nächsten breiten Gang finden Sie auf der rechten Seite ein Klassenzimmer. Klettern Sie dort aus dem Fenster und laufen Sie über den Sims zur Flagge.

Die TV-Station

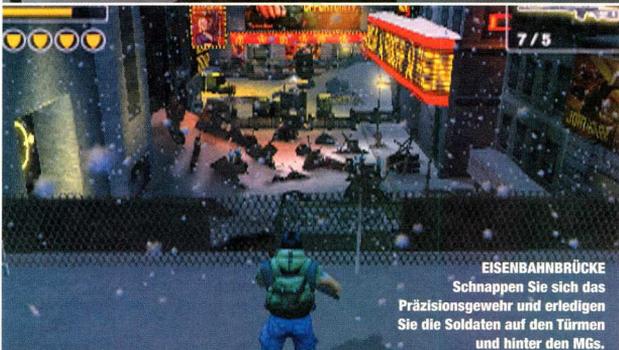
Es ist höchste Zeit, die Propagandamaschine der Roten zu stoppen. Rekrutieren Sie die Rebellen und verlassen Sie diesen Ort Augenblicklich. Laufen Sie die Treppen nach oben zu der Bahnstation. Neben einer der Kisten finden Sie ein Präzisionsgewehr. Von der Brücke aus haben Sie den perfekten Überblick. Schalten Sie vorrangig die Leute aus, die hinter den Geschützen oder auf einem Turm stehen. Nachdem Sie die Munition aufgebraucht haben, rennen Sie weiter über die Brücke. Das Reklameschild verwenden Sie als Brücke, um auf das angrenzende Gebäude zu gelangen. Dort liegt ein weiteres Präzisionsgewehr, mit dem Sie sich erneut austoben. Auf der Rückseite des Gebäudes ist ein Lüftungsschacht, den auch die Russen nutzen können, um auf das Dach zu gelangen. Stellen Sie hier Ihre Truppe ab, damit sie Ihnen den Rücken freihält. Nach der Scharfschützenaktion klettern Sie über den Lüftungsschacht nach unten und erkunden die Hauptstraße. Anschließend stürmen Sie den Container und nehmen sofort die MG-Stellung oben ein. Jetzt brauchen Sie nur noch abzuwarten, bis alle Russen in den tödlichen Dauerbeschuss der stationären MG gelaufen sind. Auf halbem Weg biegen Sie in die Gasse ab, wo Sie vier weitere Rebellen rekrutieren können. Lassen Sie Ihre Männer auf dem Hügel vor der TV-Station in Deckung gehen. Der Panzer ist ein harter Brocken und kann am besten mit einem



VERSTECKT Der **Stromgenerator** ist an dieser Stelle besonders gut versteckt.



KLASSENZIMMER Klettern Sie durch das Fenster. Über den Sims erreichen Sie die Flagge.



EISENBAHNBRÜCKE Schmappen Sie sich das Präzisionsgewehr und erledigen Sie die Soldaten auf den Türmen und hinter den MGs.



PANZER Dieses Fahrzeug erledigen Sie mit dem Raketenwerfer, der auf dem Container liegt.



DIE LANDUNG Arbeiten
Sie sich zu dem Raketenwerfer vor und jagen Sie den Wachturm in die Luft.



MUNITIONSLAGER
Klettern Sie über diesen Container, um die Wachen zu umgehen. Das C4 lagert in der kleinen Hütte.

Raketenwerfer erledigt werden. Sprinten Sie nach links und erklimmen Sie den riesigen Container. Schnappen Sie sich die Panzerfaust und jagen Sie den Panzer in die Luft. Jetzt ist der Weg zur Sendestation frei und Sie können sich in der Eingangshalle verschanzen. Den MG-Soldaten erledigen Sie mit Granaten und Molotowcocktails. Innen müssen Sie sich auf eine Seite durchschlagen, weil Sie das Kreuzfeuer nicht sehr lange überleben. Arbeiten Sie sich nach oben durch und säubern Sie die Räume auf die übliche Art und Weise. Ganz oben finden Sie das Studio, das Sie durch das Fenster verlassen, um die Flagge zu hissen.

Governor's Island

Die Landung – Flucht in den Untergrund

Nach der Zwischensequenz ist die Höhle los. Die beiden Geschütze auf dem Turm sind die größte Bedrohung. Lassen Sie Ihre Leute bei dem Schiff zurück und schleichen Sie an den einzelnen Wrackteilen vorbei. Auf einer der hinteren Eisschollen finden Sie einen Raketenwerfer, mit dem Sie den Turm auseinander nehmen. Jetzt stürmen Sie vor und klettern die Leiter hoch. Eilen Sie nach links, die kleine Treppe nach oben und öffnen Sie

den Kanaldeckel, den Sie neben der Veranda finden. Flüchten Sie in den Untergrund und planen Sie Ihre Strategie neu.

Die Munitionslager

Ohne genügend C4-Sprengstoff sehen Sie ziemlich alt aus, allerdings geht auch ohne Waffen und Munition nicht viel. Gehen Sie nach Norden und biegen Sie nach rechts ab. Klettern Sie mithilfe des kleinen Schneehaufens auf die Container und springen Sie auf der anderen Seite nach unten. Jetzt können Sie sich zum Sprengstofflager schleichen und die C4-Pakete einstecken. Arbeiten Sie sich weiter nach Süden vor und nutzen Sie die Silos als Deckung. Gegenüber liegt ein kleiner Turm. Klettern Sie die Leitern nach oben und erledigen Sie den Scharfschützen. Warten Sie ab, bis die Soldatin erscheint, und eliminieren Sie die Frau. Danach schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr und nehmen den gepanzerten MG-Soldaten unter Beschuss. Feuern Sie weiter auf die Soldaten, bis der Hof gesäubert ist. Anschließend verlassen Sie den Turm und betreten die Halle im Osten. Hier warten sieben Gegner auf Sie. Nach dem Gemetzel verlassen Sie die Halle durch die Seitentür, erledigen die letzten Wachposten und hissen die Flagge.

Die Landung

Jetzt, da Sie Waffen besitzen, müssen Sie Ihre Anhänger auf die Insel bringen. Vom Kanaldeckel aus schleichen Sie nach Osten und räumen das kleine Haus. Verlassen Sie das Haus durch den Ausgang auf der anderen Seite und eilen Sie in Richtung Ventilationsschacht. Heilen Sie den Verwundeten und dringen Sie in den Turm ein. Jetzt verschanzen Sie sich am Eingang und erledigen einige Gegner, bevor Sie die Treppen nach oben steigen und das C4 zünden. Sie haben eine vollzählige Truppe zur Verfügung, mit der Sie sich ganz nach Süden durchkämpfen. Laufen Sie die kleine Treppe nach oben zu dem Geschütz. Lassen Sie Ihre Männer Deckung nehmen und locken Sie die Sowjets mit ein paar Schüssen an. Genießen Sie das folgende Spektakel und eilen Sie nach Westen. Klettern Sie auf die Mauer und befehlen Sie Ihrer Truppe, den kleinen Hof zu sichern. Danach springen Sie sofort wieder nach unten, damit Sie nicht dem Kugelhagel zum Opfer fallen. Nachdem die ersten vier Ihrer Jungs über die Mauer gestiegen sind, klettern Sie wieder nach oben und geben ihnen Feuerschutz. Sobald Sie das Ende dieser Gasse erreicht



VERSTÄRKUNG
Heilen Sie den verwundeten Rebellen und sichern Sie den Turm. Nachdem Sie das C4 platziert haben, erhalten Sie sofort neue Soldaten.



FEUERGEFECHT
Verschanzen Sie sich hinter dieser Mauer und warten Sie ab, bis sich kein Gegner mehr zeigt.

haben, geht's weiter nach Norden. Hier warten viele Feinde auf Sie. Schicken Sie Ihre Männer in den Kampf und nutzen Sie das Getümmel, um die Treppe auf der linken Seite zu erklimmen. Solange kein Hubschrauber in der Nähe ist, sollten Sie mit dieser Aktion keine Schwierigkeiten haben.

Die Artillerie

Eilen Sie nach Westen und überrennen Sie die Verteidigung bei den Artilleriegeschützen. Haben Sie den Bereich gesichert, schicken Sie Ihre Leute zum Kanaldeckel und sprengen die beiden Mörser. Weiter geht's nach Süden durch die enge Gasse. Ignorieren Sie zunächst die Flagge und kämpfen Sie sich zum südlichen Kartenrand vor. Die kleine Stellung räumen Sie mit ein paar Cocktails aus und nutzen die Mauern als Deckung. Greifen Sie sich das Scharfschützengewehr und erledigen Sie die MG-Schützen im Westen. Danach rücken Sie weiter vor in Richtung Landeplatz. Dieser befindet sich auf dem Dach des markierten Hauses. Vorsicht – dort wacht ein Heckenschütze über die Straße. Erledigen Sie den Kerl und dringen Sie in das Gebäude ein. Sobald Sie den Landeplatz gesprengt haben, folgen Sie der breiten Straße nach Norden. Biegen Sie nach rechts ab und überrumpeln Sie die Wachposten. Danach schicken Sie Ihre Leute in das Gebäude und warten ab, bis Ihr Team die Gegend gesäubert hat. Jetzt müssen Sie nur noch nach oben zur Fahne.

Die Docks

Bei dieser Mission ist nicht sonderlich viel Taktik gefragt. Schicken Sie Ihre Leute vor und rücken Sie langsam nach. Zuerst geht's nach Westen, wo Sie über den Lüftungsschacht in die Lagerhalle einsteigen. Verlassen Sie die Halle auf der anderen Seite und dringen Sie nach Süden vor. Folgen Sie weiter der Straße und überrennen Sie die MG-Stellungen. Durch die kleine Gasse im Westen erreichen Sie den Heli-

kopterlandeplatz. Lassen Sie Ihre Leute hinter den Kisten Stellung beziehen und sprengen Sie den Treibstofftank. Meiden Sie einen Kampf zwischen den Containern und bleiben Sie in der Nähe des Zauns. Unterwegs säubern Sie den Turm und rücken nach Osten vor. An der Südseite des Containerhofs befindet sich der Eingang des Zielgebäudes. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei. Neben der Fahne schiebt ein schwer gepanzert Soldat Wache. Schicken Sie auf jeden Fall Ihre Leute vor, um die Gegend zu sichern.

Fort Jay

Das Betreten des Forts ist das Einzige, was an dieser Mission schwierig ist. Sobald Sie den Fuß in der Tür haben, ist der Rest ein Kinderspiel. Rüsten Sie sich in der Rebellenbasis mit einem Raketenwerfer aus und benutzen Sie zu Beginn der Mission Ihre Pistole. Zuerst laufen Sie in die kleine Halle und warten ab, bis alle Leute aus dem Kanal gestiegen sind. Nutzen Sie unbedingt die Schützengräben als Deckung. Jetzt schlagen Sie sich zu der Häuserruine im Norden durch. Während Sie Ihre Männer vor dem Haus in Deckung gehen lassen, steigen Sie die Treppe nach oben. Platzieren Sie einen Rebellen an dem Geschütz und nutzen

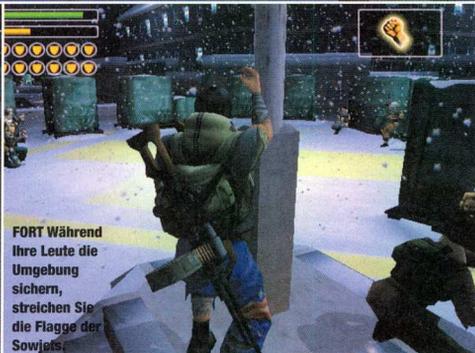
Sie das Fernglas, um sich mit der Situation vertraut zu machen. Von dieser Position aus können Sie mit dem Raketenwerfer die beiden MG-Stellungen auseinander nehmen. Neben dem Eingang sind außerdem noch zwei Schießscharten. In jeder dieser Verteidigungsstellungen steht ein schwer gepanzertes Soldat. Feuern Sie die restlichen Raketen in das rechte Loch und schrecken Sie die restlichen Soldaten mit einigen Schüssen auf. Warten Sie nun ab, bis alle anrückenden Gegner ausgeschaltet wurden, und arbeiten Sie sich dann zum vordersten Schützengraben durch. Während Ihre Männer die Stellung halten, kümmern Sie sich um die beiden Scharfschützen auf den Türmen. Mit einigen gezielten Schüssen beseitigen Sie diese Bedrohung. Schleichen Sie sich nun ganz nach rechts außen und gehen Sie langsam in Richtung Schießscharte. Mit einigen Granaten und Molotowcocktails sollten Sie dem gepanzerten Soldat den Rest geben. Jetzt ziehen Sie Ihre Leute nach und geben dem zweiten Wachposten den Rest. Von jetzt an ist es ein Leichtes, das Fort zu erobern. Mit Ihrer zwölf Mann starken Truppe gibt es nichts, was Ihnen im Weg steht. Befreien Sie Isabella und hissen Sie die vier Flaggen, um einen Sieg zu signalisieren.



LANDEPLATZ Zerstören Sie den Hubschrauberlandeplatz, damit der Feind ohne Verstärkung dasteht.



SCHIESSCHARTE Bevor Sie den Eingang stürmen, werfen Sie jede Menge Granaten in das Loch, um den gepanzerten Russen zu erledigen.



FORT Während Ihre Leute die Umgebung sichern, streichen Sie die Fahne der Sowjets.



BOSS #2: Hier sehen Sie Longnagaisers Sprung-attacke. Weichen Sie der Schockwelle aus!



BOSS #4: Hier müssen Sie gegen insgesamt 6 Zagan antreten. Hatten Sie diese erst mal auf Distanz.

Chaos Legion

So erledigen Sie die ersten zehn Endgegner **im Handumdrehen!**

Auf den folgenden zwei Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie die Boss-Gegner in dem brachial schweren Action-Knaller besiegen. Die letzten Gegner finden Sie als Video in der Tipps&Tricks-Sektion der aktuellen DVD.

Prolog (Boss #1 – Gil Badbh)

Vernachlässigen Sie die äußeren Badbh und konzentrieren Sie sich völlig auf das Ziel, den mittleren Badbh. Eine Thanatos-Attacke (Assist) reicht bereits aus, um ihn zu zerstören.

Level 02 (Boss #2 – Longnagaiser)

Versuchen Sie, Longnagaisers Sprungattacken zu entkommen. Achten Sie auf den

Schatten, um seine Landeposition zu errahnen. Setzen Sie die Schuldlegion ein. Wenn der Boss auf die Knie fällt, eilen Sie Ihrer Legion zu Hilfe, indem Sie den Kopf des Bosses mit Schwertkombos malträtieren. Wiederholen Sie diese Prozedur. Sobald der Gegner kurz vor dem Ende ist, kommen zwei neue Angriffe hinzu: ziel-suchende Torpedos, vor denen Sie einfach weglaufen, und ein paar Monster, die Sie nur attackieren, wenn Sie Seelenkraft benötigen. Sie können auf den Gebrauch von Legionen verzichten und Longnagaiser mit Sprungattacken besiegen.

Level 03 (Boss #3 – Vergé Zagan)

Die Schwachstelle dieses Endgegners ist der Kopf. Zu Beginn der Schlacht beschwört Vergé Zagan ein paar Monster



BOSS #4: Versuchen Sie, einen Zagan wegzulocken und erledigen Sie ihn in Ruhe.



BOSS #8: Wenn die Spinne den Plasmashild aufbaut, bereiten Sie sich auf Ausweichen vor. Der Laserangriff folgt.

(Ogmas), die eine gute Quelle sind, um Seelenkraft zu tanken. Über die kreisförmigen Schockwellen springen Sie hinweg, den geradlinigen weichen Sie mit einem seitlichen Sprung aus. Nach jedem seiner Angriffe beschwören Sie eine Schuldlegion, die Sie rechtzeitig wieder verschwinden lassen. Wenn er auf Sie zureutet, weichen Sie im letzten Moment mit einem seitlichen Sprung aus, so dass er die Wand rammt. Fällt Zagan auf die Knie, dann greifen Sie seinen Kopf an. Nachdem Zagan etwa die Hälfte seiner Energie verloren hat, kommen neue Angriffe hinzu. Er rennt Ihnen hinterher, setzt Feuerbälle ein oder schleudert Sie mit seinem Schwanz davon. Greifen Sie den Kopf an, sobald Zagan die Wand gerammt hat. Holen Sie die Schuldlegion zu Hilfe und beschleunigen Sie deren Angriffe durch schnelles Drücken der Dreiecks-Taste.

Level 04 (Boss #4 – insgesamt 6 Zagan)

Der Endgegnerkampf besteht aus drei Phasen. In Phase 1 benutzen Sie für den Zagan die Strategie wie im Level zuvor. In Phase 2 stehen Ihnen zwei Zagan gegenüber. Die Taktik bleibt dieselbe, achten Sie aber auf den anderen Zagan. In Phase 3 kämpfen Sie gegen drei Zagan, die von Monstern geschützt werden. Bekämpfen Sie einen Zagan nach dem anderen und lassen Sie sich dabei von den Legionen unterstützen. Falls Sie den Kampf nicht auf Anhieb bestehen, kehren Sie mehrmals mit dem „Return“-Befehl zur Intermission zurück. So behalten Sie die Hälfte der Punkte aus dem Level und können Ihre Legionen allmählich stärken.

Level 05 (Boss #5 – Maponos)

Die Schwachstelle der Riesenpflanze Maponos verbirgt sich unter einer Schutzhülle an der Wurzel der Pflanze. Schlagen Sie so lange auf die Schutzhülle ein, bis sie nach oben wandert und den verwundbaren Teil der Pflanze freilegt. Diesen bearbeiten Sie mit Schwertkombos. Nach einer Weile fällt die Hülle wieder nach unten und verursacht eine Schockwelle. Bringen Sie sich rechtzeitig in Deckung. Falls Sie Ihre Schuldlegion gerufen haben, lassen Sie diese wieder verschwinden. Maponos benutzt zwei Attacken: rote

Laserstrahlen und grüne Tentakel. Die Strahlenattacken laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Suchen Sie sich eine Stelle, an der Sie von den Laserstrahlen nicht getroffen werden. Im Laufe des Kampfes wechselt das Angriffsschema der Laser ein paar Mal. Es gibt jedoch immer Stellen, an denen Sie nicht verwundet werden. Rote Kreise markieren kurz die Positionen, an denen die Tentakel aus dem Boden sprießen. Bleiben Sie nicht darauf stehen! Zerstören Sie die Laserkanonen nicht, da diese immer wieder erneuert werden. Wenn Maponos fast keine Lebensenergie mehr hat, produziert er Unmengen von Egan. Greifen Sie ihn weiterhin an, bis er das Zeitliche segnet.

Level 06 (Boss #6 – 3 Danu)

Den drei Danu können nur Legionäre Schaden zufügen. Locken Sie einen davon zur Brücke. Markieren Sie ihn mit der Kreis-Taste, um ihn besser zu erkennen. Sollte der Danu von Ogmas begleitet werden, vernichten Sie zuerst die Ogmas, um Seelenkraft zu bekommen. Achten Sie auf Ihre Legion, ein Danu kann sie mit einem einzigen Angriff zerstören. Markieren Sie den Danu mit der „Bösen Legion“ zur Strecke. Gegen die anderen beiden Danu gehen Sie genauso vor.

Level 07 (Boss #7 – Volvor)

Stellen Sie sich direkt vor Volvor, markieren Sie ihn und greifen Sie seine Knochenhaut mit der „Bösen Legion“ an, während Sie sich um die kleinen Gegner kümmern. Wenn Volvor die Klippe rammt, verursacht er eine Schockwelle. Lassen Sie kurz vorher Ihre Legion verschwinden und springen Sie über die Welle. Beschwören Sie danach Ihre Legion erneut. Nach einiger Zeit werden drei Augen freigelegt – der wunde Punkt Volvors. Dieser wird Sie jetzt auch mit Laserstrahlen angreifen. Springen Sie einfach auf die Seite. Sie können Volvor richtig zusetzen, indem Sie den Sniper-Modus der „Bösen Legion“ einsetzen (Dreiecks-Taste gedrückt halten und auf die Augen zielen). Sie sind dabei aber durch Angriffe der kleinen Monster verwundbar. Vergessen Sie die beiden Power-ups an der hinteren Mauer nicht.

Level 08 (Boss #8 – Gil Balor)

Der wunde Punkt der Riesenspinne Gil Balor ist das dunkle Auge auf dem Rücken. Bringen Sie Gil zu Fall. Wenn Gil Sie mit dem zielsuchenden Laser beschießt, lassen Sie Ihre Legionen verschwinden und weichen mit einem seitlichen Doppelsprung aus. Greifen Sie die Vorderbeine des Spinnwebens mit dem Schwert an und holen Sie die Bogenschützen der „Bösen Legion“ zu Hilfe. Sobald ein Bein umknickt, schlagen Sie sofort auf das andere ein, bis beide umknicken und Gil fällt. Greifen Sie jetzt das Auge an.

Tipp: Mit der Assist-Attacke der Hasslegion können Sie dem Endgegner mit nur einem Schlag ein Bein brechen.

Level 09 (Boss #9 – Gil Maponos)

Gil Maponos ist der einfachste Endgegner. Mit Arcia wird der Kampf zum Kinderspiel. Stellen Sie sich direkt vor die Pflanze und schlagen Sie zu. Wenn seine Schutzhülle nach oben wandert, verwenden Sie Arcias „Energy Bullet“-Angriff.

Level 10 (Boss #10 – Gil Volvor)

Verwenden Sie dieselbe Taktik wie in Level 7. Sollten Sie Probleme haben, nehmen Sie sich Zeit, Ihre Legionen aufzugraden. Mit dem Kartenselektor können Sie in frühere Levels zurück und diese noch einmal durchspielen.

Level 11 (Boss #11 – Victor Delacroix)

Zu Beginn des Kampfes markieren Sie Victor als Ziel für Ihre Legionen. Halten Sie sich von der Mitte der Arena fern, da hier Zombies und Victors Riesenschwert auf Sie warten. Schwächen Sie Victor mit der Schuldlegion, wobei Sie auf einem der Podeste am Rand der Arena bleiben. Auch gut ausgerüstete Legionen ziehen Victor nur wenig Energie ab. In regelmäßigen Abständen greift Victor selbst an. Ziehen Sie dann sofort alle Legionäre zurück und weichen Sie aus. Gegen Ende des Kampfes beschwört Victor mehrere Lavaströme, die von den Podesten um die Arena ausgehen. Merken Sie sich deren Position und weichen Sie aus. Während Victor seine Angriffe beschwört, ist er kurz verwundbar. Stellen Sie sich schnell unter ihn und greifen Sie ihn mit Sprungattacken an.



CHEATS & CODES



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN
21, Volontär

Sie haben Probleme, alle Extra-Missionen in **Zone of the Enders 2** zu finden? Wir helfen gerne!



INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Zone of the Enders The 2nd Runner

KURZTIPP So finden Sie garantiert alle Extra-Missionen.

Konami hat dem zweiten Teil der Roboterschlacht etliche Extra-Missionen spendiert. Bei der Suche nach allen Items, die diese Missionen freischalten, wird Ihnen unsere Liste behilflich sein.

Bahram Kampfschiff:

Nachdem Sie zum ersten Mal Ardjet besiegt haben, fliegen Sie in das Kampfschiff. Besiegen Sie alle Gegner im dritten Raum, gehen Sie aber anschließend zurück in den zweiten Raum. Das Item fliegt sichtbar vor der Tür.

Margaritifler:

1. Begeben Sie sich vor oder nach dem Kampf mit Vic Viper zur Brücke am südlichen Ende der Karte. Am Boden liegt ein Item.
2. Am nördlichsten Punkt der Karte finden Sie ein weiteres Missions-Item.
3. Nach dem Kampf mit Vic Viper wird Sie Ada über ein Metatron in Kenntnis setzen. Haben Sie das Metatron eingesammelt, greifen einige Gegner an. Nun wird Ada ein kurzes „Estimated combat time 90 seconds“ von sich geben. Drücken Sie die L3 Taste (der linke Analogstick), um zu antworten. Wenn Sie nun alle Gegner innerhalb von 90 Sekunden besiegen, erscheint ein Missions-Item über dem Ausgang zum Capri Canyon.
4. Etwas südöstlich von dort, wo Sie zuvor das Metatron eingesammelt haben (der Ort wird als Sie's Lab bezeichnet), begeben Sie sich auf das tiefer gelegene Plateau. Schießen Sie auf den Felsen, der dann ein Item freigibt.

Capri Canyon:

Auf dem Weg zur linken Absperrung des Tores gibt es eine weitere Weggabelung. Fliegen Sie dort nach links. Am Ende dieses Ganges finden Sie ein Missions-Item.

Lloyds Labor:

1. Besiegen Sie im ersten Raum mit den Pressen alle Gegner. Am Grund des Raumes finden Sie gegenüber vom Ausgang zwei Items.
2. Am Grund des dritten Raumes befindet sich gegenüber vom Ausgang ein weiteres Item.
3. Fliegen Sie, während die Lichter im Kampf mit Lloyd noch an sind, am Grund des Raumes umher. In der Nähe einer der Ecken des Raumes sollte sich ein weiteres Item befinden.

Underground-Tunnel:

1. Nach der großen Schlacht in der Wüste befinden Sie sich in einem Tunnel. Im zweiten Raum befindet sich am Boden ein kleiner überbrückter Bereich. Dort gibt es ein Item.
2. Wenn Sie in den dritten Raum fliegen, wird Ihnen ein großer, schwarzer Metallträger auf-fallen, der die linke und rechte Wand des Raumes verbindet. Zerstören Sie diesen, um ein weiteres Item zum Vorschein zu bringen.
3. Nach der kurzen Zwischensequenz finden Sie noch ein Missions-Item an der Spitze des großen Pfostens, der mitten im Raum steht.
4. Nachdem Sie den dritten Raum verlassen haben, werden Sie ein weiteres Item finden. Es befindet sich direkt zwischen den beiden Türen, die durch Laseschranken versperrt sind.

Phobos:

1. Nachdem Sie Anubis im Lichtstrahl besiegt haben, landen Sie auf Phobos. Fliegen Sie hier nicht gleich auf Anubis zu, sondern steigen Sie zunächst einfach auf der Stelle auf.
2. Gegenüber von Anubis' Aufschlagstelle finden Sie einen Bereich, der mit roten Metallplatten bebaut ist. Hier ist ein weiteres Item.
3. Wenn Sie auf Anubis zufliegen, werden Sie einige Nephtis-Doppelgänger attackieren. Besiegen Sie fünf bis zehn von diesen, um ein Missions-Item rechts neben dem Spalt im Boden zum Vorschein zu bringen.
4. Wiederholen Sie das Spiel mit den Nephtis-Doppelgängern. Haben Sie erneut fünf bis zehn Angreifer besiegt, erscheint an derselben Stelle erneut ein Item.

Zusätzlich gibt es noch die Zoradius-Missionen, die Sie aber nur beim zweiten Durchspielen erhalten können. Starten Sie dazu ein neues Spiel mit allen Subweapons. Während des Kampfes mit Vic Viper müssen Sie nun den Felsen über dem Tor zum Capri Canyon zerstören. Mit der Lock-on-Funktion zentrieren Sie das Item und holen es mit der Wasp-Subweapon zu sich.

Amplitude

KURZTIPP Musik mit Hindernissen.

Amplitude sieht aus wie ein Drogenrausch, hat aber nicht die gleichen schwerwiegenden Folgen. Stattdessen macht der Titel auch auf Dauer richtig Spaß! Damit das Ganze noch wilder



Spielerleben. So wird's auch nicht leichter.

wird, haben wir ein paar ausfallene Cheats für Sie. Geben Sie diese einfach während des Spiels ein. L3 steht für das Drücken des linken Sticks, R3 für den Druck auf den rechten.

| Effekt | Kombination |
|-----------------------------|------------------------------------|
| Blur-Effekt | R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3 |
| Neue Position der Tonpunkte | X, X, ←, ←, R3, R3, →, → |
| Tunnel-Effekt | L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3 |
| Affenköpfe statt Tonpunkte | L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, L3 |



SUPERMAN Gleich im ersten Level 50 Leben.



LILA PAUSE Ein kurzes Blitzen des Bildschirms bestätigt die Eingabe.

Futurama

CHEATCODE Bender beschleift.

Damit Sie die fiese Mom auf den Mond (oder an einen beliebigen anderen Ort im Universum) schleifen können, unterstützen wir Sie mit einigen Cheats für das abgefahrene Cartoon-Abenteuer. Halten Sie dazu einfach während des Spiels die L1- und L2-Taste gedrückt und geben Sie die Schummelcodes ein.

| Effekt | Cheat |
|--------------------|---------------------------------------|
| Volle Energie | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, ↑, Select |
| Unverwundbar | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, ▲, Select |
| Alle Extras | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, ●, Select |
| Volle Ladung | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, ←, Select |
| +5 Extra-Leben | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, ↓, Select |
| Unendlich Munition | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, X, R2, →, Select |

| Level | Cheat |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Planet Express | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ↑, Select |
| Abwasserkanal | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, →, Select |
| U-Bahn | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ↓, Select |
| Alt New York | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ←, Select |
| Rotlicht-Viertel | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ▲, Select |
| Uptown | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ●, Select |
| Neu New York | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, X, Select |
| Canyon | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↑, ↑, Select |
| Mine | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, →, →, Select |
| Minen-Tunnel | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, →, ↓, Select |
| Schrottplatz 1 | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, →, ←, Select |
| Schrottplatz 2 | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, →, ▲, Select |
| Schrottplatz 3 | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, →, ●, Select |
| Marktplatz | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ↑, Select |
| Linker Flügel | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ↓, Select |
| Rechter Flügel | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ↓, Select |
| Vorhof des Tempels | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ←, Select |
| Im Tempel | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ▲, Select |
| Bogads Sumpf | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ↓, ↑, Select |
| Moms Hauptquartier - Bender | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ▲, ↑, Select |
| Moms Hauptquartier - Leela | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ▲, ↑, Select |
| Moms Hauptquartier - Fry | ↓, █, ▲, ↓, █, ▲, ●, ▲, ▲, ↓, Select |

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu 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 | 03/2003 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance | 02/2003 |
| Battle Engine Aquila | 04/2003 |
| Black & Bruised | 05/2003 |
| Blade II | 12/2002 |
| BMX XXX | 02/2003 |
| Burnout 2: Point of Impact | 01/2003 |
| Conflict Desert Storm | 03/2003 |
| Contra: Shattered Soldier | 03/2003 |
| Crazy Taxi | 11/2002 |
| Dakar 2 | 05/2003 |
| Dead to Rights | 08/2003 |
| Def Jam Vendetta | 08/2003 |
| Devil May Cry 2 | 05/2003 |
| Die Hard Vendetta | 08/2003 |
| Dr. Muto | 03/2003 |
| Drome Racers | 06/2003 |
| DTM Race Driver | 11/2002, 09/2003 |
| Dynasty Warriors 4 | 06/2003 |
| Fisherman's Challenge | 08/2003 |
| Futurama | 11/2003 |
| Gravity Games Bike | 11/2002 |
| GTA III | 07/2003 |
| Haven: Call of the King | 04/2003 |
| H. der Ringe: Zwei Türme 01, 04 | 11/2003 |
| Hitman 2: Silent Assassin | 02/2003 |
| Hulk | 09/2003 |
| Jurassic Park: Operation Genesis | 07, 09/2003 |
| Kelly Slater's Pro Surfer | 12/2002 |
| Kessen 2 | 02/2003 |
| Mat Hoffman's Pro BMX2 | 11, 12/2002 |
| 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 |
| MX Superfly | 12/2002 |
| NBA 2K3 | 12/2002 |
| NBA Live 2003 | 12/2002 |
| NBA Street Vol. 2 | 08/2003 |
| NFS: HP 2 | 12/2002, 01, 02/2003 |
| Onimusha 2 | 08/2003 |
| Onimusha: Warlords | 12/2002 |
| Operation Winback | 08/2003 |
| Powerpuff Girls: Relish Rampage | 06/2003 |
| Primal | 07/2003 |
| Ratchet & Clank | 03, 11/2003 |
| Red Faction II | 01/2003 |
| Robotech: Battletory | 03/2003 |
| Rocky | 03/2003 |
| Run Like Hell | 06/2003 |
| Savage Skies | 07/2003 |
| Scooby-Doo! | 12/2002 |
| 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 |
| Sponge Bob Squarepants | 06/2003 |
| SSX Tricick | 05/2003 |
| Star Wars Bounty Hunter | 03/2003 |
| Star Wars Starfighter | 11/2002 |
| Street Hoops | 11/2002 |
| Stuntman | 09, 11/2002, 09/2003 |
| Summer Heat Beach Volleyball | 09/2003 |
| Super Bust-A-Move 2 | 12/2002 |
| Superman 5: of Apokolips | 02/2003 |
| Super Trucks | 05/2003 |
| Tenchu: Wrath of Heaven | 05/2003 |
| The Getaway | 04, 08, 09/2003 |
| The Simpsons Skateboarding | 04/2003 |
| Tiger Woods PGA Tour 2003 | 02/2003 |
| Tom & Jerry - Krieg d. Schurkhaare | 06/2003 |
| Tomb Raider: Angel of Darkness | 02/2003 |
| Tom Clancy's Ghost Recon 05 | 02/2003 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 01, 03/2003 |
| Turok Evolution | 11/2002 |
| Twin Caliber | 06/2003 |
| Ty the Tasmanian Tiger | 01/2003 |
| Wakeboarding Unleashed | 09/2003 |
| Winif 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 |
| Zone of the Enders - The 2nd Runner 10 | 11/2003 |



BUDGET

Ratchet & Clank

CHEATCODE Außergewöhnliche Helden jetzt günstiger.

Lange hat es ja nicht gedauert. Nach nur wenigen Monaten gibt es die Abenteuer von *Ratchet & Clank* bereits für günstige 30,- Euro. Grund genug für uns, Ihnen noch mal die witzigen Cheats zu präsentieren. Die machen das Spiel zwar nicht unbedingt leichter, witzig sieht das Resultat der Mogeleien aber allemal aus. Nachdem Sie Drek besiegt haben, können Sie die Cheats im Pausenmodus eingeben.

| Tastenkombination | Effekt |
|---------------------------------|--|
| SL, SL, SL, SL | |
| 3-Hit-Schraubenschlüssel-Combo, | |
| SA, SR, SR, SR, SR, DS, D | Gespiegelte Levels |
| SH, SH, SH, D, LS, G | Big Head Mode für Ratchet |
| SH, SA, SW, DS, SA, SL, SR, D | Big Head Mode für Clank |
| SL, SR, SH, SH, SW, DS, SW, SA | Big Head Mode für NPCs |
| LS, SH, SH, SH, LS, SH, SH, SH, | |
| LS, SH, SH, SH, D | Big Head Mode für Feinde |
| SW, SW, SW, SW, SW, SH, D, SH, | |
| D, SW, SW, SW, SW | Bei voller Gesundheit ergibt das Aufsammeln von Energie-Items kurzzeitige Unbesiegbarkeit. |

Legende:

SL = Salto links; SR = Salto rechts; SH = Salto nach hinten;
D = Eine Sekunde ducken; G = Eine Sekunde gleiten;
SW = Schraubenschlüssel werfen; SA = Sprungangriff;
DS = Doppelsprung; LS = Langer Sprung; WS = Wandsprung

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!

FABIAN BRANGELT – KLAUS LEITNER
HENRIETTE SCHWESTER – KAMRAN UMCÜK

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Aliens vs. Predator: Extinction

CHEATCODE Wenn die Aliens mal in der Überzahl sind.

Wie viele andere Strategie-Spiele ist auch *Aliens vs. Predator: Extinction* richtig schwer. Da kommt es uns gerade recht, dass Jens Halmen ein Cheat-Menü ausfindig gemacht hat. Pausieren Sie einfach das laufende Spiel und geben Sie dann folgenden Code ein: R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1. Ein kurzer Signalton bestätigt die Eingabe. Im Pausemenü erscheint dann die Option „Cheats“. Hier können Sie unter anderem Ihr Geldkonto aufstocken oder die laufende Mission siegreich beenden.

Silent Hill 3

CHEATCODE Nachtrag zu Konamis Horrortrip.

In der letzten Ausgabe konnten Sie an dieser Stelle bereits Douglas in Unterwäsche begutachten. Leider hat sich der Cheatecode, mit dem Sie dem Detektiv die Kleider vom Leib reißen, irgendwie verflüchtigt. Deshalb reichen wir Ihnen dieses witzige Easteregg in dieser Ausgabe nach. Haben Sie das Spiel einmal erfolgreich beendet, markieren Sie im Hauptmenü „Neues Spiel“ und geben den klassischen Konami-Code ein: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X. Wenn Sie nun ein neues Spiel starten, dürfen Sie Douglas „gestählten Männerkörper“ in Unterwäsche bewundern.



ENDLICH Jetzt wissen Sie auch, wie Sie Douglas ausziehen können.

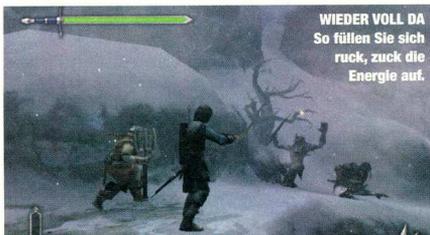
BUDGET

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

CHEATCODE (Preis-)Sturz des Königs!

Pünktlich zum Filmstart des dritten Teils der Fantasy-Saga soll wieder ein Lizenzspiel in den Regalen stehen. Bis dahin können Sie sich die Zeit mit dem ersten Spiel vertreiben. *Die zwei Türme* gibt es jetzt nämlich für 30,- Euro. Die Cheats gibt's von uns gleich mit dazu. Gehen Sie ins Pausenmenü, halten Sie alle Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt und geben Sie folgende Codes ein:

| Cheatcode | Erklärung |
|------------|--|
| X, ↓, ▲, ↑ | Munition (Pfeile) werden aufgefüllt |
| ▲, ↓, X, ↑ | Lebensenergie wird aufgefüllt |
| ■, ●, X, ▲ | Unbegrenzte Anzahl an Geschossen |
| X, X, ↓, ↓ | Level-8-Attacken werden freigeschaltet |
| X, ↓, ↓, ↓ | 1.000 Erfahrungspunkte werden addiert |
| ■, ■, ■, ■ | Verheerende Angriffe |
| ▲, ▲, X, X | Kleine Gegner |
| ▲, ●, ▲, ● | Alle Combo-Upgrades |
| ▲, ■, X, ● | Unverwundbarkeit |
| ▲, ●, X, ■ | Zeitlupe |



WIEDER VOLL DA
So füllen Sie sich ruck, zuck die Energie auf.

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 *Dragon's Lair* 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 |
|-------------------------------------|-----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Reportage: Programmierte Verführung | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Prince of Persia: The Sands of Time | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Driver 3 | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Manhunt | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Alias | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| XIII | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Warhammer 40.000: Fire Warrior | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jak II: Renegade | ___ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Komplettlösung: Freedom Fighters | ___ | <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:
**Compuet Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 11,
 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: 11/03)

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. _____

INSEKTENVERZEICHNIS

| | |
|-------------------|----------------------|
| Acclaim | 94, 95 |
| Activision | 22-23, 62-63 |
| Atari | 131 |
| Codemasters | 83 |
| COMPUTEC MEDIA AG | 67, 75, 93, 103, 127 |
| Eidos | 42-43 |
| Electronic Arts | 35 |
| Jeruel Gamewear | 27 |
| Nintendo | 31 |
| Saturn | 98-99 |
| Take 2 | 2, 132 |
| TDK | 91 |
| THQ | 39, 49 |
| Ubi Soft | 13 |
| Viva Media | 89 |

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. |
| Ubi Soft 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 11/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Services:
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütetür, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,
Michael Meyer, Ralph Wellner
Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff
Textchef: Michael Flogg
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 Hüner

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegt Prospekt der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-214
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-(0)30-88918855
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-(0)911-28 72-261
ISDN Mac: +49-(0)911-28 72-260

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 etc. die 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 (Auszand: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Auszand: € 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 schlott group
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 59.990 Exemplare

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola & Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handtypen!

BRING 'EM BACK

0190-801152 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510, 5100, 6100, 9610, 6800, 7210, 7250, 7650

ACTION BASKETBALL

0190-801152 MIT DEM CODE 807145

Geeignet für Nokia: 2610, 3650, 5100, 6100, 6810, 6820, 6910, 7250, 7650

BRING 'EM BACK

gut
einfach
gut

ACTION BASKETBALL

gut
einfach
sehr gut
sehr gut

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (*S) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

| GAME | GSM | BESTELLCODE | Phone Shot | 807152 |
|--------------|-----|-------------|------------|--------|
| Speedster | • | 807116 | • | 804107 |
| City Knights | • | 807180 | • | 803102 |
| | | | • | 803102 |

Geeignet für NOKIA: 3510, 3410, 3510, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310, 6910, 6610, 7210, 7250, 7650 und 8910.
Geeignet für SIEMENS: C25. *Geeignet für SIEMENS: S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?

Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr auf WAP!

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/Min * ALLE Produkte: Du es empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis! Bestelle hier ganz einfach diese WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAYER

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern!

NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Beispielsweise mit dem Produktcode PZ und der Produktnummer an die 0900

DE: **0190-801152** mit dem Code **304455** an **0900**

CH: Beispielsweise mit dem Produktcode PZ und der Produktnummer an die 0900

CH: **0190-801152** mit dem Code **304455** an **9966**

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: **0190-801152** CH: **0900-599880** AT: **0900-533350**

1,80 €/min. * 2,16 €/min.

Dieser Service funktioniert mit den Providern *Mobile, E-Plus, Dabnet, O2, *Austria, 899/Mag, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,99 per Service (SMS und WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF-D-Anruf EUR 0,12 pro SMS/ Zusatznetztarif des Anbieters EUR 1,67 pro SMS). (Für bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundennummer 3 SMS) (CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS)

GROBE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben? Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogs!

| | | | | | | | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 700064 | 701200 | 701731 | 701738 | 701730 | 700376 | 701782 | 701518 | 700667 | 700310 | 701751 |
| 701314 | 701212 | 700823 | 701807 | 701781 | 700681 | 700137 | 701116 | 701198 | 701516 | 701801 |
| 701335 | 701378 | 700337 | 700261 | 700378 | 700844 | 700664 | 700302 | 700862 | 701533 | 700373 |
| 700548 | 701318 | 700866 | 700855 | 700317 | 700869 | 700128 | 700666 | 701407 | 700135 | 701304 |
| 701813 | 701230 | 700212 | 700617 | 700659 | 700535 | 700878 | 700824 | 700885 | 701153 | 701389 |
| 700672 | 700658 | 700840 | 701123 | 700062 | 700285 | 700868 | 700063 | 701127 | 700715 | 700917 |
| 700229 | 701219 | 700508 | 700059 | 700857 | 701124 | 700260 | 700888 | 701806 | 700050 | 700849 |

SMS-Bildmitteilungen

| | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 515787 | 515894 | 515853 | 515836 | 515852 |
| 515830 | 505782 | 515849 | 515848 | 515847 |
| 515829 | 515845 | 515842 | 515843 | 515839 |
| 515824 | 515832 | 515841 | 515840 | 515836 |
| 515823 | 515831 | 515846 | 515833 | 515837 |
| 515822 | 515805 | 515783 | 515791 | 515808 |
| 515794 | 515798 | 515799 | 515782 | 515801 |
| 515812 | 515818 | 515821 | 515822 | 515800 |
| 515813 | 515807 | 515810 | 515811 | 515816 |
| 515820 | 515849 | 515841 | 514837 | 508449 |
| 508348 | 514835 | 515793 | 515838 | 515802 |

Logos

| | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 200829 | 206254 | 257076 | 252740 | 200779 |
| 236635 | 256650 | 256662 | 257272 | 237270 |
| 200730 | 258560 | 200829 | 255307 | 256649 |

DE: 0190-701053 CH: 0900-599880 AT: 0900-533350

Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

| | | | |
|---------------|--------|------------|--------|
| RETTIE WUNDER | 600097 | GESCHRICHT | 600094 |
| PARTYNUMMER | 600052 | INWARTANT | 600094 |
| 24 HR | 600052 | INWARTANT | 600094 |
| ANSCHLUSS | 600052 | JAPAN | 600094 |
| ARABIA | 600052 | KANCALE | 600097 |
| ASTORIDE | 600052 | METASTAYE | 600094 |
| CITOFF | 600052 | NACHRICHT | 600051 |

Die Scherzhotline

Da willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total verprügeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser neugestaltete Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Gütigste gefordert wird, und der Humor mal richtig geteert wird... mal fett, mal abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Wild Robbie & Süsse Jessica

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Robbie und Süsse Jessica - ganz wie Du willst!

Wild Robbie **Süsse Jessica**

Voicemail / Die Scherzhotline / Robbie & Jessica DE: 0190-801605 (1,66 Euro/min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro/min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF/min)

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben im Juli gewonnen:

• **Einen modernen Multimedia-PC:**
Annette Sinzig aus Bremen



• **Eine Sony PlayStation 2:**
Pierre Dominique Braun aus Tübingen

• **Einen Nintendo GameCube:**
Dennis Klatt aus Berlin

• **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Jan-Lars Lange aus Heidenrod

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!

auratio

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!

Herzlichen Glückwunsch!

INFO GEWINNSPIEL

OHRENSCHMAUS

Moderne Videospiele werden immer aufwendiger. Nicht nur grafisch hat sich in den letzten Jahren sehr viel getan, auch der Sound gewinnt immer mehr an Bedeutung. Teure Boxensysteme kann sich aber nicht jeder leisten. Creative hat deswegen auch Einstiegersysteme in seinem Portfolio. Das Creative Inspire 5.1 Console 5500D bietet satten Sound für kleines Geld. DVDs erschallen in sauberem Dolby Digital 5.1, aber auch Spiele profitieren vom Rundum-Sound. Wer nicht genug Platz in den heimischen vier Wänden hat oder auch mit Stereo-Sound zufrieden ist, für den bietet das soundstarke Creative Inspire 2.1 Console 2400 genau die richtigen Features. Um eins der schicken Boxen-Sets zu gewinnen, müssen Sie lediglich die folgende Frage richtig beantworten und zu den glücklichen Gewinnern zählen.

Wie viele Boxen befinden sich im Lieferumfang der Console 5500D?

Und das gibt es zu gewinnen:

- 3 x Creative Inspire 5.1 Console 5500D
- 2 x Creative Inspire 2.1 Console 2400

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ1“ und der Lösung (z. B. PZ1 42) 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

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: Ohrenschmaus,
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 ausgeschlossen. **Teilnahmechluss ist der 15. Oktober 2003.**



DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE



PLAYZONE DAS LETZTE

Matrix Rebooted

Nach diesem Film muss die Matrix neu gestartet werden – **schon wieder.**

Theo Henderson fristet ein bemitleidenswertes Dasein. Sein frustrierender Job raubt ihm jeden Lebenswillen, bis er eines Tages von einer schrecklichen Vision heimgesucht wird. In seiner Panik trifft Theo

auf einen mysteriösen Lederfetischisten, der ihm aufzeigt, dass sein Leben eine Bestimmung hat. Von nun an gibt es Theo Henderson nicht mehr. Von nun an kümmert sich NeoGeo um das Schicksal der Menschheit.

THE BUEBNER BROTHERS



Matrix Rebooted ist eine rasante Achterbahnfahrt mit unglaublichen Special-Effects und nie geahnten Wendungen.

Jack Warden – *Starflash Magazine*

Besser als Dirty Dancing!

William Sadler – *AmazingMovies.com*

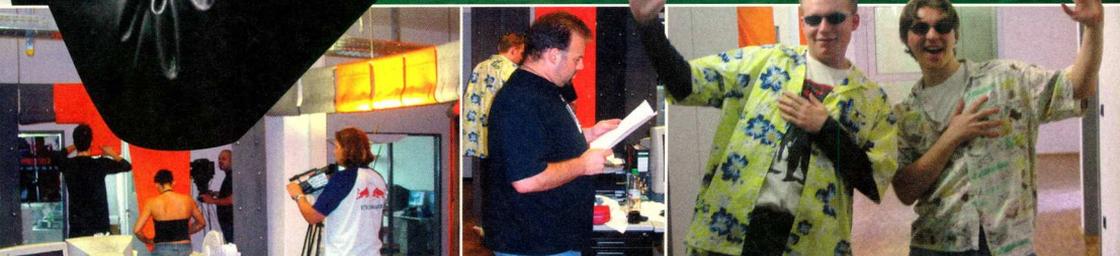
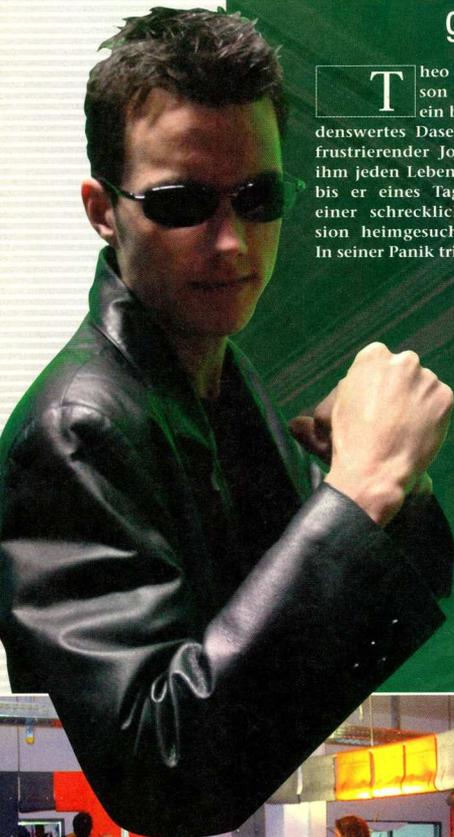
Die Buebner Brothers schaffen es erneut, eine Geschichte zu erzählen, die den Zuschauer nicht mehr loslässt und nicht den geringsten Sinn ergibt.

Dick Laurent – *Isn't it cool News*

INFO VOLUME I & II

Auf DVD Teil eins des fulminanten Action-Hits auf unserer DVD.

Viel Zeit ist vergangen seit der ersten Ankündigung des neuen Meisterwerks aus den PLAYZONE-Studios; doch schlussendlich hat sich das Warten gelohnt. Das bildgewaltige Epos musste aufgrund seiner unglaublichen Dimensionen sogar auf zwei Teile ausgedehnt werden. Teil Eins sehen Sie auf dieser DVD, im nächsten Monat folgt die Fortsetzung.



MEISTER PROPER Bevor gedreht werden konnte, mussten wir erst einmal aufräumen.

SKRIPT Jeder musste Text lernen. Besonders Wolfgang.

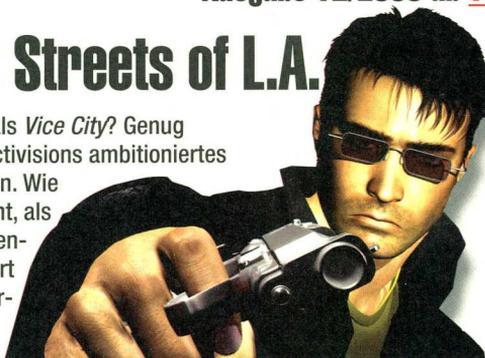
WILLI & ED Bunt ist das Dasein und granatenstark. Volle Kanne Hoschis!

VORSCHAU

Ausgabe 12/2003 ab **15.10.03** am Kiosk!

True Crime: Streets of L.A.

Besser als *GTA III*, cooler als *Vice City*? Genug Vorschusslorbeeren hat Activisions ambitioniertes Actionprojekt ja bekommen. Wie viel Spaß es wirklich macht, als Nick Kang durch das authentische L.A. zu brausen, klärt Maik Bütefür samt ausführlichem Detail-Check.



**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

| Titel | Termin |
|-------------------------------|---------------|
| Chopfliter – Crisis Shield | Oktober |
| Freaky Flyers | Oktober |
| Dragon's Lair 3D | Oktober |
| EverQuest Online Adventures | 22. Oktober |
| Ghosthunter | 5. November |
| Gladiator – Schwert der Rache | 31. Oktober |
| Gladius | Oktober |
| NBA Jam 2004 | 24. Oktober |
| Racing Simulation 3 | 25. September |
| Robocop | 3. Oktober |
| Scrabble Interactive | 25. September |
| Secret Weapons over Normandy | November |
| Urban Freestyle Soccer | 3. Oktober |
| Wallace & Gromit | 3. Oktober |

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

XIII

Cel Shading und Ego-Shooter – passt das zusammen? Ubi Softs Actionhit beweist eindrucksvoll, dass Fotorealismus nicht immer das oberste Ziel ist.



SSX 3

Der Berg ruft! Ob die dritte Auflage von Electronic Arts' schneller Snowboard-Hatz Hitpotenzial besitzt, klären wir in der nächsten Ausgabe der PLAYZONE!



WEITERE THEMEN

VERSÄTUNG

Buffy's erstes PS2-Abenteuer hat sich ein wenig verschoben.

TOTES GENRE?

Ist *Baphomets Fluch 3* der heilige Gral für Adventure-Fans?

VERSÄTUNG, die 2.

Acclams Highspeed-Racer *XGRA* wird einfach nicht fertig.

INNOVATIV

In Sonys *Dog's Life* dürfen Sie als Hund die Welt erkunden.

JENSEITS DER GRENZEN



KYA
DARK
LINEAGE

DEMNÄCHST AUF PLAYSTATION 2



PlayStation 2



KYA © 2003 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Developed by Eden Studios. The Atari trademark and logo are the property of Atari. PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ATARI

THE GREAT ESCAPE

GESPRENGBTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens
berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die
feindliche Übermacht



Breche aus einem
Gefangenenlager aus

www.the-great-escape.de



PlayStation 2

