

100% PLAYSTATION 2

03/2004 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

# PLAYZONE

**UNZENSIERT**  
DVD „AB 16“

**122**  
MINUTEN  
SPIELZEIT

**64**  
VIDEOS & SPIELSTÄNDE



He's back:  
Agent 47 in  
**Hitman**:  
Contracts

TOP-THEMEN AUF DVD



## GRAN TURISMO 4

Exklusive Multi-Angle-Videos zu fünf Strecken



## RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Endlich: Die fertige Japan-Version!



## ONIMUSHA 3 & BLADE WARRIORS

Brandheiße Videos zu den neuen Capcom-Knüllern



## HEADHUNTER REDEMPTION

Segas Snake-Rivale endlich wieder im Einsatz!

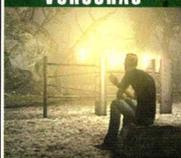
# HITMAN 3

DER ACTION-HIT DES JAHRES ENTHÜLLT!

Bessere Grafik, mehr Waffen, komfortablere Steuerung:

Die Entwickler im Exklusiv-Interview

### VORSCHAU



**SILENT HILL 4**  
Der Horror-Kult geht weiter

**HACK**  
Offline-RPG im Online-Stil

**JUICED**  
Gran Turismo Underground?

### TEST



**LEGACY OF KAIN**  
Kain und Raziel vereint

**RESIDENT EVIL**  
Outbreak im Importtest!

**ALLES ODER NICHTS**  
Das beste Bond-Game?

### TIPPS & TRICKS



**BALDUR'S GATE 2**  
Komplett gelöst!

**ALLES ODER NICHTS**  
Tipps zum Bond-Knaller

**CHEATS & CODES**  
Hilfe zu aktuellen Spielen

SPIELSTÄNDE, TESTS, TIPPS & NEWS AUF DVD

**10 Spielstände:** Need for Speed: Underground, Shinobi, True Crime: Streets of L.A., Tiger Woods 2004 u. a.

**Tests:** Rogue Ops, Sphinx, Castlevania, Maximo 2 u. a.

**Vorschau:** Rainbow Six 3, Spy Hunter 2 u. a.

KONAMI



Horror trip  
zum Last Minute-Preis.  
Silent Hill 3  
für

€29,95\*

\*unverbindliche  
Preisempfehlung

[www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com) | [www.konamistyle-europe.com](http://www.konamistyle-europe.com)

KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. ©1999-2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.

PlayStation 2

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

## SONY VS. NINTENDO PSP VS. DS

### Kryptische Kürzel – harter Wettkampf

#### MOBILE WARS

Nun beginnt der Kampf auf dem Konsolenmarkt von neuem, allerdings unter anderen Vorzeichen als erwartet. Die Hauptdarsteller heißen nicht etwa PlayStation 3, Xbox 2 und GameCube, sondern tragen die kryptischen Namen PSP und DS. Hinter PSP (steht für PlayStation Portable) verbirgt sich eine Handheld-Konsole von Sony mit modernster Technik. Als Datenträger für Spiele, Audio-Daten und Videos dient eine so genannte Universal Media Disc mit einer Speicherkapazität von 1,8 GByte. Neben Slots für Memorysticks sowie einer USB-2.0-Schnittstelle ist insbesondere das großzügige 16:9-Display mit einer Auflösung von 480x272 Pixeln erwähnenswert. Der einzige Haken an dem Gerät, das bereits im November in Europa erscheinen soll, ist der Preis: Er soll zwischen 280 und 400 Euro liegen. Die Infos über den Nintendo DS, der ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinen soll, sind zwar deutlich spärlicher, allerdings ausreichend genug, um in der Branche für Erstaunen zu sorgen. Das Kürzel „DS“ steht nämlich für Doublescreen, was nichts anderes bedeutet, als dass das neue Handheld-System über zwei separate TFT-Bildschirme verfügen wird. Ansonsten legt Nintendo Wert darauf, dass die neue Konsole weder ein Nachfolger für Game Boy Advance noch für GameCube ist. Wir sind gespannt, wie die neuen Systeme vermarktet werden – vor allem angesichts der Tatsache, dass die neuen, TV-gebundenen Konsolengenerationen der Zielgruppe demnächst ja ebenfalls schmackhaft gemacht werden müssen.

#### WIE GUT IST FINAL FANTASY X-2 WIRKLICH?

Keine Frage: *Final Fantasy X-2* ist das wohl ungewöhnlichste und umstrittenste *Final Fantasy*-Game seit vielen Jahren. Ob es das richtige Spiel für Sie ist, beantwortet Ihnen sicherlich unser Sonderheft! Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit!

#### SCHNEE, SONNE, REGEN

Das Wetter kann sich in Franken nicht so recht entscheiden, ob es nun winterlich oder frühlinghaft sein soll. Morgens sieht es nach Winter aus, nachmittags wird es sonnig und abends schüttet es wie aus Kübeln. Die Frisuren der PLAYZONE-Mitarbeiter sitzen allerdings bei jeder Wetterlage.



#### Ihr Hans Ippisch Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:  
Christian Schönlein (Redaktion)  
Wolfgang Fischer (Redaktion)  
Stefanie Sämann (Layout)  
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

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

Nicht auf dem Bild:  
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)  
Fabian Hübler (Layout)  
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)

# ENDLICH MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



„Eines der komplexesten und besten Action-Spiele aller Zeiten.“

ComputerBild Spiele

„Ein Muss für alle Fans von gut erzählten Geschichten und stimmigen Action-Games.“

Bild am Sonntag

„Mafia ist von der ersten bis zur letzten Minute eines der besten Spiele, die ich je gesehen habe. Großes Lob auch an die deutsche Lokalisierung, die dank professioneller Sprecher voll überzeugen kann.“

Gamesweb.com

www.mafia-game.de

PlayStation 2

© 2004 Hudson Softworks, Mafia, das Mafia Logo, Hudson Softworks und das Mafia Softworks Logo sind Warenzeichen von Hudson Softworks. Gestaltung und das Coverbild, Logo und eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software, PlayStation und das PS2 Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

## NEWS

- 06 Allgemeine News
- 16 Japan-News
- 12 Online-Gaming-News
- 18 USA-News

## GEWINNSPIELE

- 103 Fluch-der-Karibik-Gewinnspiel
- 0 Lucas-Arts-Gewinnspiel
- 0 James-Bond-Gewinnspiel

## MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 102 DVD
- 100 X-Port

## RUBRIKEN

- 83,109 Abo-Angebote
- 48 Charts
- 98 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 104 Leserbriefe
- 40 PlayStation-2-Lexikon
- 130 Vorschau
- 127 Zeugnis

## SPIELEREGISTER

..hack	36
100 Bullets	19
Backyard Wrestling	126
Baldur's Gate: Dark Alliance II	114
Burnout 3	6
Castlevania	66
Combat Elite: WWII Paratroopers	36
Dance Europe	88
Darkwatch: Curse of the West	18
DHHR: Die Rückkehr des Königs	124
Downhill Domination	80
Fatal Frame II: Crimson Butterfly	94
Findet Nemo	125
Firefighter F.D. 18	34
Future Tactics: The Uprising	19
Hitman: Contracts	20
I-Ninja	72
Isle of Man TT	10
James Bond 007: Alles oder nichts	50, 110
Juiced	28
Kaena	86
Kill Switch	82
Kya: Dark Lineage	126
Legacy of Kain: Defiance	56
Maximo vs. Army of Zin	122
Midway Arcade Treasures	86
Need for Speed Underground	13
Neo Contra	7
Pitfall: Die verlorene Expedition	8
Popolo Crois: Enchanted Lunar Tale	17
Puyo Pop Fever	88
Resident Evil Outbreak	90
Risiko	78
Rogue Ops	84
Shaman King	17
Shellshock: Nam '67	24
Silent Hill 4: The Room	30
Sonic Heroes	84
Spawn: Armageddon	76, 126
Sphinx und die verfluchte Mumie	60
Spy Hunter 2	125
Stand Alone Complex	16
The Getaway	125
The Getaway 2	6
TimeSplitters 3	12
Toro & The Shooting Star	17
Whiplash	70
Wrath Unleashed	74

# INHALT

VORSCHAU  
**20**

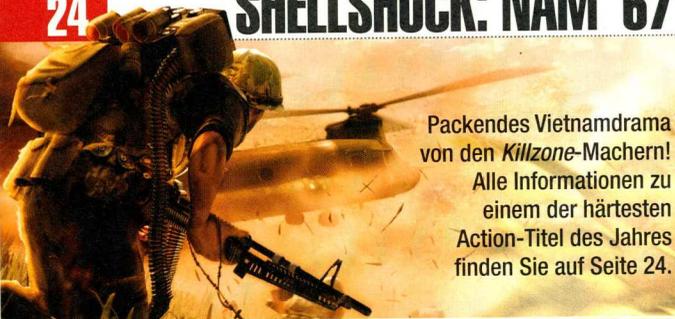
## HITMAN: CONTRACTS



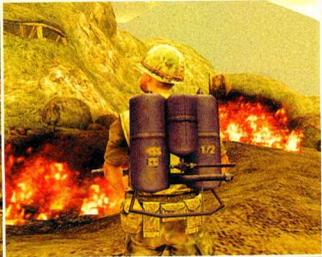
Noch dunkler, noch härter! Der dritte Teil der Auftragskiller-Saga verspricht ein echtes Action-Highlight zu werden. Was Fans von Agent 47 diesmal erwartet, lesen Sie ab Seite 20!

VORSCHAU  
**24**

## SHELLSHOCK: NAM '67



Packendes Vietnamdrama von den *Killzone*-Machern. Alle Informationen zu einem der härtesten Action-Titel des Jahres finden Sie auf Seite 24.



TEST  
50

# JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Das neueste Abenteuer des Doppelnullagenten verknüpft Elemente verschiedener Genres zu einem filmreifen Spielerlebnis.



## VORSCHAU

- 36 **.hack**  
Die innovative RPG-Reihe kommt zu uns.
- 38 **Combat Elite: WWII Paratroopers**  
Weltkriegs-Action mit Dark-Alliance-Engine
- 39 **Firefighter F.D. 18**  
Endlich dürfen Sie Feuerwehrmann werden!
- 20 **Hitman: Contracts**  
Eidos' Auftragskiller erwischt jeden.
- 28 **Juiced**  
Cooles Rennspiel von Acclaim
- 24 **Shellshock: Nam '67**  
Kriegs-Shooter ohne Tabus?
- 30 **Silent Hill 4: The Room**  
Der Schrecken nimmt kein Ende.

PLAYZONE INHALT

56

# LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Endlich ist zusammen, was zusammengehört! Raziel und Kain zeigen bei ihrem ersten gemeinsamen Auftritt, was ein gutes Action-Adventure ausmacht.



## DVD INHALT

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

### Import-News

- Evangelion 2
- Firefighter F.D. 18
- Kuron
- Mojib Ribbon
- Nebula - Echo Night
- Seven Samurai 20XX
- Spy Fiction
- Super Dimensional Fortress Macross

### Vorschau

- Downhill Domination
- Gran Turismo 4
- Headhunter Redemption
- Onimusha Blade Warriors
- Rainbow Six 3
- Resident Evil Outbreak
- SpyHunter 2

### Test

- Arc - Twilight of the Spirits
- Castlevania
- James Bond 007: Alles oder Nichts
- Maximo vs. Army of Zin
- Nightshade
- Rogue Ops
- Sonic Heroes
- Spawn: Armageddon
- Sphinx und die verfluchte Mumie
- Urban Freestyle Soccer
- + 7 Kurz-Tests

### Kurz & Knapp

- Cy Girls
- R: Racing

### Extras

- Castlevania (Trailer)
- Conan
- Cy Girls (Trailer)
- Gran Turismo 4 Prologue (Multi-Angle)
- Kaena (Intro)
- Onimusha 3
- Sphinx (Making-of)
- Suikoden IV

### Tipps & Tricks

- Maximo vs. Army of Zin

### Film-Trailer

- Die Träumer

## TEST

- 66 Castlevania
- 88 Dance Europe
- 80 Downhill Domination
- 50 James Bond 007: Alles oder nichts
- 72 I-Ninja
- 86 Kaena
- 82 kill.switch
- 56 Legacy of Kain: Defiance
- 86 Midway Arcade Treasures
- 88 Puyo Pop Fever
- 78 Risiko
- 64 Rogue Ops
- 84 Sonic Heroes
- 76 Spawn: Armageddon
- 60 Sphinx und die verfluchte Mumie
- 70 Whiplash
- 74 Wrath Unleashed

## IMPORT-TEST

- 94 Fatal Frame II: Crimson Butterfly
- 90 Resident Evil Outbreak

## KOMPLETTLÖSUNG

- 114 Baldur's Gate: Dark Alliance II
- 110 James Bond 007: Alles oder nichts
- 122 Maximo vs. Army of Zin

## CHEATS & CODES

- 126 Backyard Wrestling
- 124 DHdR: Die Rückkehr des Königs
- 125 Findet Nemo
- 126 Kya: Dark Lineage
- 126 Spawn: Armageddon
- 125 Spy Hunter 2
- 125 The Getaway

Need for Speed Underground • True Crime • Shinobi

007 Nightfire • Bloody Roar 3 • Dead or Alive 2 • Micro Machines • Spy Hunter • Tiger Woods 2004 • Twisted Metal Black

X-PORT

X-PORT

# PS2 NEWS

## PLAYZONE TOPS & FLOPS

### TOPS



#### 1. FINAL FANTASY X-2

Wir ehren den neuesten Teil von Squares Kultserie mit einem 28-seitigen Sonderheft.

#### 2. 007 SCHLÄGT ZURÜCK

Mit *Alles oder nichts* sichert sich der Top-Agent seinen ersten PLAYZONE-Hit.

#### 3. MALICE KOMMT DOCH!

Argonaut hat einen neuen Publisher für das lang erwartete Jump & Run gefunden.

#### 4. VON CORE ZU CIRCLE

Wir sind gespannt, was die Ex-Core-Leute in Planung haben.

#### 5. RIDGE RACER VI

Rückbesinnung von Namco: Das nächste *R&R*-Spiel wird wieder arcadelaestiger.

### FLOPS



#### 1. BEYOND GOOD & EVIL

Ein klasse Spiel, doch verkaufstechnisch ein Flop. Das soll mal einer verstehen!

#### 2. WO IST MOON PATROL?

Unsere Testversion von *Midway Arcade Treasures* enthielt den Klassiker nicht.

#### 3. ZU GUT GEFILTRT?

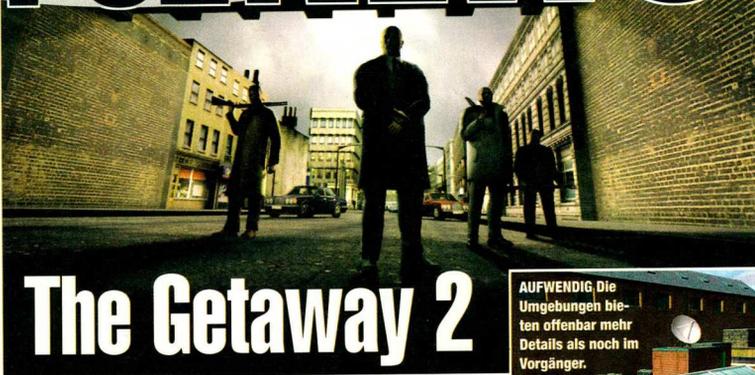
Das neue *Syphon Filter* verzögert sich bis in den Sommer.

#### 4. UND NOCH EINMAL ...

Acclaim verschiebt *Alias* ein weiteres Mal – diesmal auf April.

#### 5. DIE JAGD BEGINNT SPÄTER

Auch den *Headhunter*-Nachfolger erwischt es: Bis Februar wird's nicht fertig.



## The Getaway 2

**ACTION** London darf noch 2004 wieder unsicher gemacht werden!

Stolze 2,5 Millionen Exemplare von Sonys Prestigeobjekt *The Getaway* gingen weltweit über die Theke – trotz der insgesamt recht durchwachsenen Kritiken. Grund genug für die Entwickler, einen Nachfolger zu basteln. Dabei können die Macher nun glücklicherweise auf die bereits modellierte Metropole London zurückgreifen, sich voll aufs Gameplay konzentrieren und Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzen. Auf Bildschirmanzeigen will man trotzdem weiterhin verzichten. Dafür sollen zukünftig Straßenschilder die Orientierung in der Großstadt erleichtern und

zudem zahlreiche Passanten für mehr Leben in den Straßen sorgen. Doch auch während der eigentlichen Missionen wird es Veränderungen geben. Das Kampfsystem wurde überarbeitet und bietet mehr Moves und neue Waffen. Neuerdings können mehr Gegner gleichzeitig dargestellt werden, die über eine ausgereifere künstliche Intelligenz verfügen sollen. Dennoch will man den Schleich-Aspekt vergrößern. Zur Handlung hält man sich derzeit noch bedeckt, gab aber immerhin bekannt, dass der Nachfolger zwei Jahre später spielen wird. (mb)

**AUFWENDIG** Die Umgebungen bieten offenbar mehr Details als noch im Vorgänger.



**BÖSE** Der Nachfolger richtet sich wieder an ein erwachsenes Publikum.



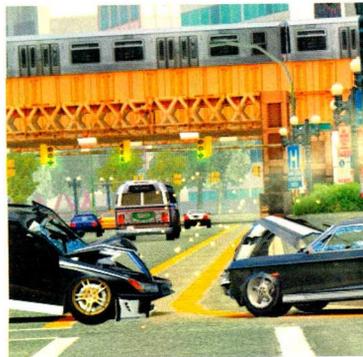
Hersteller: Sony  
Internet: [www.thegetaway.co.uk](http://www.thegetaway.co.uk)  
Termin: 2004

## Burnout 3

**RENNSPIEL** Electronic Arts schnappt sich Teil 3!

In letzter Sekunde bekamen wir ein erstes Bild sowie erste offizielle Infos zu *Burnout 3* von Criterion, das im Gegensatz zu den Acclaim-Vorgängern über Electronic Arts erscheinen soll. Geplant ist, dass das Spiel im September für die PS2 und die Xbox erscheint, dass es online spielbar ist und Renn- sowie Crash-Meisterschafts-Modi bietet. Die Strecken sollen über die ganze Welt verteilt sein. Mehr dazu im nächsten Heft! (mp)

Hersteller: Electronic Arts  
Internet: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)  
Termin: September



# Ex-Core-Leute gründen Circle Studio

**ENTWICKLER** ... und 35 Core-Mitarbeiter folgen ihnen.



**CIRCLE  
STUDIO**

Der nur mit Ach und Krach gehaltene finale Release-Termin von *Tomb Raider: The Angel of Darkness* und die daraus resultierenden Schwächen in Sachen Qualität und im Verkauf waren der Grund dafür, dass die Brüder Adrian Smith und Jeremy Heath-Smith Core Design verließen. Derzeit arbeitet das Studio bereits an zwei neuen Spielen für PS2 und Xbox und plant für die Zukunft PS3- und Xbox-2-Titel. Wir führten ein kurzes Interview mit den beiden. (mp)

**PLAYZONE:** In der Pressemitteilung heißt es, dass Sie 35 Mitarbeiter von Core Design übernommen haben. Könnte man vereinfachend sagen, dass Sie mit dem Kern des Teams unter einem neuen Namen unabhängig von Eidos einen Neustart wagen?

**A. Smith/J. Heath-Smith:** Es war sehr schwierig für uns, nur 35 auszusuchen; idealerweise hätten wir sie gerne alle übernommen, aber leider war das nicht möglich. Wir haben überlegt, welche Kombination von Fähigkeiten wir brauchen würden, um den Entwicklungsprozess komplett in Gang setzen zu können, und haben uns die besten Leute für unsere Bedürfnisse ausgesucht. Ich weiß nicht, was derzeit bei Core passiert, aber wir wünschen der Firma natürlich das Beste.

**PLAYZONE:** Core Design hat eine ganze Reihe beliebter Figuren und Spielkonzepte geschaffen. Können Sie einige davon mit Circle Studio aufgreifen oder bleiben all diese Ideen Eigentum von Core?

**Smiths:** Ja, Core behält all die Rechte an diesen Ideen und Namen. Allerdings war einer der Hauptgründe dafür, ein neues Studio zu gründen, die Möglichkeit, wieder an unseren eigenen, originellen Spielen zu arbeiten.

**PLAYZONE:** Können Sie uns etwas zu den zwei Spielen sagen, an denen Sie bereits arbeiten? Wann wird es erste Bilder davon geben?

**Smiths:** Momentan kann ich nur verraten, dass es beides Spiele aus der Third-Person-Perspektive sind und dass keine der Hauptfiguren weiblich ist. Sobald wir einen Publisher für die Spiele gefunden haben, werden wir die Veröffentlichung des Materials zeitlich mit ihm abprechen.



**ADRIAN SMITH UND JEREMY HEATH-SMITH**

## NEWSTICKER

**+++ WORLD RACING 2** Jetzt ist es offiziell: TDK arbeitet an einem Nachfolger zu *World Racing*. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem man nur Mercedes-Benz-Fahrzeuge steuern konnte, will man diesmal Fahrzeuge verschiedener Hersteller ins Spiel integrieren. Als erster Partner konnte Volkswagen gewonnen werden. Laut TDK will man den Missionsmodus weiter in den Vordergrund stellen

und dem Spiel einen deutlicheren Arcade-Charakter geben. **+++ ES KOMMT DOCH!** Argonaut hat einen neuen Publisher für das lange verschobene *Jump & Run Malice* gefunden. Nun soll das Spiel in Europa im März bei Evolved Games erscheinen. Ein weiteres Argonaut-Produkt, das futuristische Rennspiel *Powerdrome*, soll einen Monat später folgen. **+++**

# Neo Contra

**ACTION** Noch mehr hammerharte Action

*Contra* kann man ohne Zweifel als kompromissloses Actionspiel bezeichnen. Und das meinen wir wörtlich, denn während schon *Shattered Soldier* unermesslich schwer war, dürfte die Fortsetzung *Neo Contra* ein ähnlich hammerhartes Actionspiel werden. Wieder schlüpfen Sie in die Haut von Bill Rizer, ballern sich aber erstmals durch echte 3D-Umgebungen. Verstärkung erhält Bill Rizer von Genbei Jaguer Yagyu, einem mysteriösen Samurai, der der Non-Stop-Action einen zweiten Kampfstil hinzufügt. Mit den beiden Figuren dürfen Sie diesmal übrigens nicht nur auf Aliens feuern, sondern auch die interaktiven Umgebungen in Schutt und Asche legen. *Neo Contra* verspricht noch actionreicher zu werden als *Shattered Soldier* – hoffentlich aber nicht auch noch schwerer. (cs)

**Hersteller:** Konami

**Internet:** [www.konami-europe.de](http://www.konami-europe.de)

**Termin:** Winter 2004



**BILDSCHIRMFÜLLEND** Die Endbosse sind groß, ektig und sauschwer zu bestegen.



**ACTION NON-STOP** Die Aliens sind unerbittlich. Bill Rizer aber auch.



**EXPLOSIV** Ob Sie nun Aliens, Gebäude oder Kampfpanzer in die Luft sprengen, Contra knallt gewaltig.

## INFO KURZ UND KNAPP

## NEUE DAVILEX-RACER

Die berühmten-berühmten Macher der Autobahnraser-Serie wollen bis Ende des Jahres ein auf der kultigen TV-Serie *Miami Vice* basierendes Spiel und einen Nachfolger des *Knight Rider*-Spiels veröffentlichen.

## CHATTENDE CHAMPIONS

Ubisoft hat angekündigt, dass sein mit großer Spannung erwartetes Rollenspiel *Champions of Norrath: Realms of EverQuest* im Online-Modus eine Voice-Chat-Funktion haben wird.

## RIDGE RACER VI

Nach dem spielerisch umgeformten, eher enttäuschenden *R: Racing (Evolution)* arbeitet Namco nun an einem „richtigen“ sechsten Teil der *Ridge Racer*-Reihe, der spielerisch wieder mehr an die Arcade-Vorgänger erinnern soll. Angeblich überlegt man zurzeit, die PS2-Festplatte für Downloads zu nutzen – so ist etwa eine grafisch aufgemotzte PS2-Version des allerersten *Ridge Racer* als downloadbares Bonus-Feature im Gespräch.

## NEUES WRC-SPIEL

Wer hätte es gedacht? Die Evolution Studios arbeiten an WRC 4.

## AB NACH AUSTRALIEN

Einer der führenden Leute hinter Sonys *The Getaway*, Brendan McNamara, hat in Australien ein neues Entwicklungsstudio namens Team Bondi gegründet und arbeitet jetzt schon an einem PlayStation-3-Spiel, über das es bisher noch keine weiteren Informationen gibt.

## SUIKODEN KOMMT!

Den dritten Teil hat man den europäischen Rollenspielern ja leider vorenthalten, dafür will Konami *Suikoden IV* nun nach Europa bringen. Als Veröffentlichungstermin ist der Winter 2004/2005 anvisiert.

## Pitfall: Die verlorene Expedition

ACTION-ADVENTURE Endlich aus der Versenkung aufgetaucht!

Nachdem es für lange Zeit ziemlich still um Pitfall Harrys erstes PS2-Abenteuer war, haben wir nicht schlecht gestaunt, als plötzlich eine spielbare Preview-Version des Action-Adventures in die Redaktion flatterte. Etwa zeitgleich gab Activision bekannt, dass das Spiel schon Mitte Februar erscheinen soll. *Pitfall: Die verlorene Expedition*, so heißt der Titel jetzt, versetzt den Spieler in die Rolle des vielseitigen Abenteurers Harry, der nach einem Flugzeugabsturz den Dschungel nach Überlebenden durchsuchen muss. Wie zu erwarten war, finden sich in dem witzigen 3D-Abenteuer alle Gameplay-Elemente wieder, die das erste *Pitfall* auf dem Atari VCS 2600 so Spaß machten. Eine gelungene Präsentation und ein abwechslungsreiches Gameplay sorgen zudem dafür, dass die Erforschung des südamerikanischen Regenwaldes von Anfang an Spaß macht. Wie es mit der Langzeitmotivation aussieht, können Sie in der nächsten PLAYZONE nachlesen, für die wir die Testversion erwarten. (wf)

Hersteller: Activision

Internet: [www.activision.de](http://www.activision.de)

Termin: 19. Februar



NEUE FÄHIGKEIT Harry kann jetzt auch schleichen.



KONKURRENZ FÜR TARZAN? Das Lianenschwingen hat bei Pitfall-Spielen Tradition.

## INFO GEWINNSPIEL

## GEWINNSPIEL BROT UND SPIELE

In Zusammenarbeit mit Creative Labs und Activision verlosen wir in dieser Ausgabe ein Rundum-glücklich-Paket für Freunde guter Akustik und guter Spiele.

## 1. PREIS

- 1x Creative Inspire GD 580 Soundsystem von Creative Labs
- 1x *Secret Weapons over Normandy*
- 1x *Gladius*



## 2. PREIS

- 1x *Secret Weapons over Normandy*
- 1x *Normandy*



## 3. PREIS

- 1x *Gladius*

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 14“ an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE. COMPUTEC MEDIA AG,  
Kennwort: PZ 14,  
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Der Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Briefweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 10. März 2004.



# DIE TÖRE ZUR HÖLLE HABEN SICH GEÖFFNET...



## Buffy

Im Bann der Dämonen™

CHAOS BLEEDS



KÄMPFE MIT BUFFY UND 5 WEITEREN  
BELIEBTESTEN CHARAKTEREN



MIT ORIGINAL-STIMMEN  
DER TV-SERIE



MULTIPLAYER-AKTION FÜR  
BIS ZU 4 SPIELER

• BEKÄMPFE TEUFELISCHE GEGNER WIE ZOMBIE GORILLAS MIT COOLEN WAFFEN  
UND ÜBER 150 CHARAKTER-SPEZIFISCHEN MOVES UND KOMBINATIONEN

### BONUS FEATURES:

• INTERVIEWS, CAST PHOTOS, OUTTAKES UND VIELES MEHR!  
IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM SCHÖPFER DER SERIE JOSS WHEDON ENTWICKELT!

[WWW.BUFFYGAME.COM](http://WWW.BUFFYGAME.COM)

[WWW.VGAMES-EUROPE.COM](http://WWW.VGAMES-EUROPE.COM)



PlayStation 2



NINTENDO  
GAMECUBE



HÖLLISCHE SPANNUNG MIT BUFFY -  
AUCH AUF DVD!  
ÜBERALL IN HANDE!



**WHEELIE** Beim Isle-of-Man-Wettbewerb geht's nicht nur um Bestzeiten.



**BURNOUT** Über die Fahrphysik und deren Ausrichtung ist noch nichts bekannt.

# Isle of Man TT

**RENNSPIEL** Der härteste Motorrad-Event der Welt kommt für PS2.

Fans von hochgezüchteten Zweirädern sollten sich schon mal die Knieschoner anziehen. Entwickler Jester Interactive (Super Trucks) arbeitet an einem Motorrad-Rennspiel, das den berühmtesten Isle-of-Man-Kurs beinhalten wird. Dieser darf dann sogar am „Mad Sunday“ befahren werden, an dem auch Zivilverkehr unterwegs ist

und für Herausforderungen der schweißtreibenden Art sorgt. Die ersten Bilder sehen schon sehr lecker aus und die ehrgeizigen Ziele der Entwickler versprechen einen erstklassigen Geschwindigkeitsrausch. Wir sind gespannt auf die erste spielbare Version. (mb)

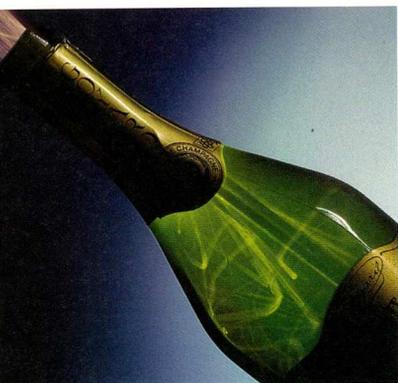
**Hersteller:** Jester Interactive  
**Internet:** www.jesterinteractive.com  
**Termin:** Frühjahr 2004

## 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.

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Allgemeine News	Surround-Sound-System, PS2-Spiele	8
Allgemeine News	PS2-Spiele, Schlüsselanhänger, Voice-Rekorder	10
DVD News	Fluch der Karibik DVDs und VHS-Kassetten	102
FF-X-2-Sonderheft	Standees, Action-Figuren und Poster	8



**INFO GEWINNSPIEL**

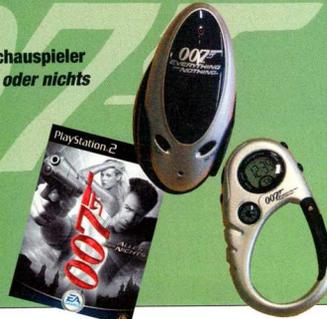
## GEWINNSPIEL JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

Der smarte Agent mit der Lizenz zum Töten ist zurück! *James Bond: Alles oder nichts* bietet furios inszenierte Action auf Hollywood-Niveau. Für Fans, die auch im wahren Leben gerne den Überblick behalten wollen, haben wir in diesem Monat etwas ganz Besonderes auf Lager: Der schicke Voice-Rekorder hilft vergesslichen Naturen auf die Sprünge, der Schlüsselanhänger mit Kompass und multifunktionaler Uhr ist dagegen für ganz ausweglose Situationen gedacht. Obendrauf gibt's natürlich auch noch das Spiel selbst. Um einen der Preise zu gewinnen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

**Welcher berühmte Hollywood-Schauspieler verkörpert in *James Bond: Alles oder nichts* den Bösewicht Nikolai Diavolo?**

### DIE GEWINNE

- 5x *James Bond: Alles oder nichts* für die PS2
- 5x James-Bond-Voice-Rekorder
- 5x James-Bond-Schlüsselanhänger



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 15“ und dem Lösungswort (z. B. PZ 15 Fert Fröbe) an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:  
 D: 0190 658 650 € 0,41/Min.  
 CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,  
 Kennwort: PZ 15,  
 Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 10. März 2004.





# ONLINE GAMING NEWS

## AKTUELLES IM NETZ

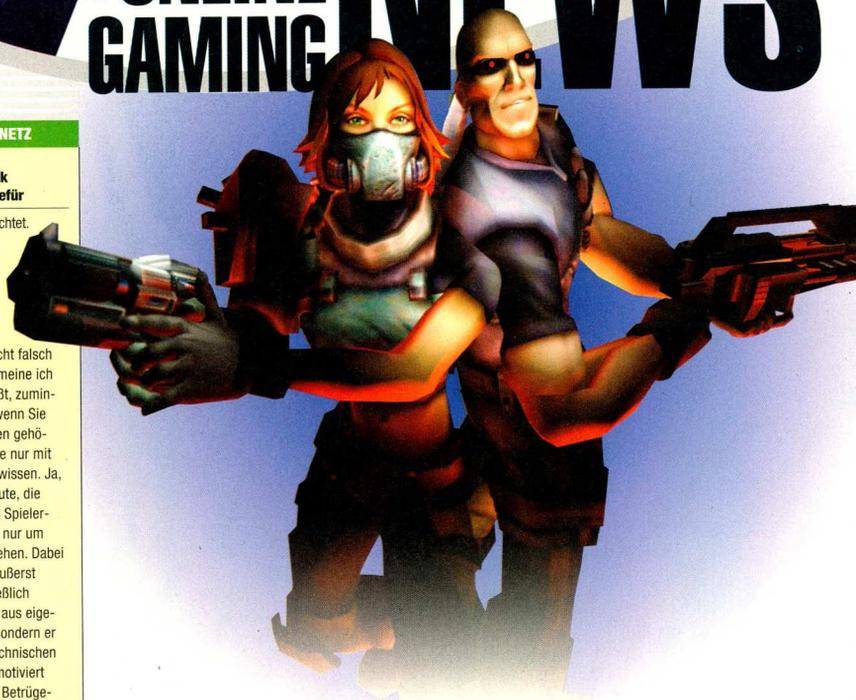


**Maik Bütefür**

berichtet.

## Ihr Luschen!

Halt, halt! Bitte nicht falsch verstehen, damit meine ich nicht Sie. Das heißt, zumindest dann nicht, wenn Sie nicht zu denjenigen gehören, die sich online nur mit Cheats zu helfen wissen. Ja, das sind diese Leute, die allen anderen das Spielerlebnis vermiesen, nur um selbst gut dazustehen. Dabei ist dieser Ruhm äußerst zweifelhaft, schließlich resultiert er nicht aus eigenen Leistungen, sondern er basiert nur auf technischen Hilfen. Was also motiviert Spieler zu diesen Betrügereien? Anerkennung kann man ausschließen, denn wer hat wirklich Respekt vor jemandem, der im wahren Leben vermutlich nicht einmal eine Milchtüte ohne fremde Hilfe aufmachen kann und dann mit Mogeleyen im Internet einen auf dicke Hose macht? Eben, gar keiner. Ist es also nur der Neid auf bessere Spieler und Unmut, dem man Luft machen möchte? Nun, dann müsste es doch eigentlich andere Wege geben, diesen Frust loszuwerden, als anderen den Spaß zu verderben. Im Prinzip ist es mir sogar vollkommen egal, was einige Deppen letztlich motiviert, ich will nur einfach nix mit ihnen zu tun haben. Für Online-Spiele gilt das Gleiche wie für althergebrachte Mehrspieler-Titel: Der Spaß sollte im Vordergrund stehen, nicht der Kampf um Gewinner und Verlierer.



## TimeSplitters 3 über Electronic Arts!

**EGO-SHOOTER** Entwickler Free Radical Design hat einen neuen Publisher gefunden.

Vor einigen Wochen berichteten wir bereits über die Suche der Entwickler nach einem neuen Publisher. Offenbar war man mit den Leistungen von Eidos nicht mehr zufrieden oder setzte die finanziellen Forderungen etwas zu hoch an. Wir wissen es nicht – müssen wir aber auch nicht, die Hauptsache ist doch, dass *TimeSplitters 3* damit endlich einen Publisher gefunden hat

und bald erscheinen kann. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt, Gerüchten zufolge soll der Release leider erst 2005 erfolgen. Wesentlich erfreulicher ist dagegen die Ankündigung, dass der Titel auch online spielbar sein wird. Electronic Arts spricht von verbessertem Gameplay, beispiellosen Grafiken, einer brandneuen Story (Wer hätte

das gedacht?) und der Möglichkeit zum Network-Gaming. Ursprünglich sollte ja bereits *TimeSplitters 2* das PlayStation-Netzwerk unterstützen, da dieses aber seinerzeit noch nicht funktionsfähig war, fiel die Option kurz vor knapp unglücklicherweise der Schere zum Opfer. (mb)

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Internet:** [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)  
**Termin:** Nicht bekannt

### NEWSTICKER

**+++ BATTLEFIELD 1942 SYSTEMÜBERGREIFEND?** Gerüchten zufolge soll es möglich sein, mit der PS2-Version vom heiß ersehnten *Battlefield 1942* auch gegen PC-Spieler anzutreten – hoffentlich ohne die Cheat-Problematik von *Need for Speed!* **+++ NEUER SOCOM-SERVER**

Nach dem Vorbild des Academy-Servers von *Hardware: Online Arenas* wird es zukünftig auch einen betreuten *SOCOM*-Server geben. Die neue Spielweise hört auf den Namen SCEE Central Station Universe und erfordert ein Central-Station-Handle samt Passwort. **+++**

# Betrug bei Online-Rennen

**REINSPIEL** Die Community wird auf eine harte Probe gestellt.

Ausgerechnet *Need for Speed Underground* hat mit mangelnden Spielern zu kämpfen. Selbst mit umfassendem Tuning kann man sich Höchstgeschwindigkeiten von über 700 km/h nicht erklären. Zwar ist bisher noch nicht bekannt, ob es sich um einen Fehler im Spiel handelt oder findige PC-Spieler Schwächen des Systems ausnutzen, doch der Schaden für die Community ist groß. Eine Sel-

lungnahme von Electronic Arts war noch nicht zu bekommen, aber wir bleiben am Ball. (mb)



## ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

### Zuletzt erschienen

**Destruction Derby Arenas** Rennspiel 7. Januar

### Erscheint demnächst

<b>Risiko</b>	Strategie	12. Februar
<b>Ghost Recon – Jungle Storm</b>	Action	26. Februar
<b>Splinter Cell: Pandora Tomorrow</b>	Action-Adventure	25. März
<b>Tom Clancy's Rainbow Six 3</b>	Taktik-Shooter	25. März
<b>SOCOM II: U.S. Navy SEALs</b>	Action	März
<b>Gran Turismo 4</b>	Rennspiel	2. Quartal 2004
<b>Killzone</b>	Ego-Shooter	September

## INFO STIMMEN AUS DEM ONLINE-FORUM



**www.play-zone.de**  
PLAYZONE IM INTERNET!

Im **PLAYZONE-Forum** [www.play-zone.de](http://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:

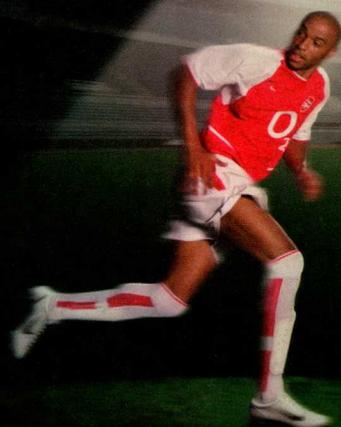
### Destruction Derby Arenas – Wer spielt es schon?

Hallo Leute, wer von euch zockt das Game schon online? Ich hab's heute bekommen und gerade mal ein bisschen online gespielt und muss sagen, dass es sehr viel Spaß macht! Mein Name ist NPOKiller. Wenn ihr mich mal trifft, dann wisst ihr, dass ich es bin!

*Breaker*

Offline ist's ein schlechtes Spiel, kein Durchschnitt, sondern richtig schlecht. Wie konnten die Entwicklern den genialen ersten Teil so verknüpfen? Teil 2 war auch noch super, aber dann wurde es immer schlechter. Online macht's ein bisschen Spaß, aber als ich gestern um ca. 17 Uhr online war, waren im US-Server ungefähr 20 Leute online. Auf den anderen Servern war tote Hose, hat dann auch ziemlich lange gedauert, bis ich online zocken konnte. Fazit: Offline-Zocker Finger weg – und die, die online spielen, sollten es (so wie ich) mal von einer Videothek borgen.

*marshall\_mathers*



## Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassenspieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL** Control.



It's in the game.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. "X" and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. "PS one, Game Boy Advance and N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature.™" Bald erhältlich.

# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende  
Fachhandels-  
kooperation  
für PC-Spiele  
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme gibt's  
in den McMEDIA-Gamestores!



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)  
kannst du dir auch eine Anfahrtswarte  
von deiner Wohnung zum nächsten  
McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

**0**

**KIDS**  
Reichenberger Str. 45  
02763 Zittau  
03535/510738

**McMEDIA & FANTASY**  
Schillerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
03672/313595

**FREIER**  
Freiberger Str. 16  
09496 Marienberg  
03735/22810

**1**

**GROSSE**  
Sandberger Str. 14/16  
14806 Belzig  
03384/732396

**HERRMANN**  
Juncker-Str. 26  
16506 Neuruppin  
03391/503924

**2**

**WIGGER'S**  
Große Str. 32  
29338 Wk./Fähr  
04681/570174

**NONNENMACHER**  
Bahnhofstr. 11  
28169 Friesoythe  
04491/2380

**CARL OTTO**  
Langestr. 14  
27749 Delmenhorst  
04221/91240

**CLAUBITZ**  
Lange Str. 49-51  
29378 Wittlingen  
05831/404

**DIE SPIELECKE**  
Verdoner Str. 3  
29640 Schneverdingen  
05193/52740

**3**

**TOYS & MORE**  
Bavenshöder Str. 65  
31135 Hildesheim  
05121/512026

**BECKMANN HENSCHEL**  
Neues Centrum 2  
31725 Lehrte  
05132/82850

**BULLDOG GAMES**  
Völkseher Str. 46  
31823 Springe  
05041/972010

**McMEDIA-SHOP**  
Obermarktstr. 10  
32423 Minden  
05019/342398

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Mittelstr. 17  
32657 Lemgo  
05261/188922

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Lange Str. 87  
32756 Detmold  
05231/30874

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Lange Str. 31  
32791 Lape  
05232/920955

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Königsplatz 10  
33093 Paderborn  
05251/296971

**JONELEIT CENTRUM BÜRO**  
Saure Wiesen 1  
34653 Schwelmstadt  
06911/94800

**SULZER**  
Affolterstr. 98  
35039 Marburg  
06423/963521

**EITZENHÖFFER**  
Hauptstr. 115  
35745 Herborn  
02772/51021

**SULZER**  
Klausstr. 14  
36251 Bad Hersfeld  
06611/78966

**RUG**  
Markt 41  
36404 Vacha  
036962/24336

**MOBI GAMES PALACE**  
Bahnhofstr. 10  
37029 Eschwege  
05651/331377

**TOY STORE**  
Hauptstr. 55  
37412 Herzberg  
05321/98763

**TOY STORE**  
Uffeplatz 18  
37441 Bad Sachsa  
0523/503992

**FANTASIA**  
Markt 21  
39261 Zerbst  
03923/787515

**4**

**GAMELAND**  
Kaiserswälder Str. 14  
40878 Ratingen  
02102/470473

**SEIDL**  
Reihausgasse 1  
41747 Viernsen  
02162/34435

**FRÜTEL & SPIEL**  
Asterlager Str. 94  
47223 Duisburg-Rheinhausen  
02065/64814

**SEIDL**  
Marktstr. 13  
47793 Krefeld  
02151/81780

**KIESKEMPER**  
Everswinkel Str. 8  
48231 Warendorf-Freckenhorst  
02581/4193

**PECHERS SPIELPARADIES**  
August Wessing Damm 32  
48231 Warendorf  
02581/2603

**PECHERS SPIELPARADIES**  
Oststr. 4  
48231 Warendorf  
02581/2396

**JASPER**  
Ibbenbürener Str. 1+3  
48496 Hopsten  
05251/93170

**GÜNZEL**  
Mühlenstr. 1+2  
49356 Diepholz  
05441/98830



**5**

**MEINHARDT**  
Hauptstr. 22  
55487 Soborn  
06543/2070

**MERKEL**  
Langenbergstr. 8  
56259 Ochenburg  
02625/958314

**FLEMMER**  
Mühlengasse 5-7  
57610 Altenkirchen  
02631/2951

**ACHTNER**  
Ulrichstr. 29  
93326 Abensberg  
09443/7344

**PECHERS SPIELPARADIES**  
Langstr. 25  
59302 Delfe  
02522/74600

**6**

**MEDIASTORE**  
Wilhelminen-Str. 9  
64283 Barmstadt  
06151/8860

**GAMESTORE**  
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof  
66482 Zweibrücken  
06332/995400

**MEDIASTORE**  
Robert-Schuhman-Str. 9c  
68519 Vierheim  
06204/9118000

**7**

**STROBEL AM MARKT.DE**  
Am Rain 5  
72379 Hechingen  
07471/72408

**ELSER**  
Goldinger Str. 24  
73033 Böppingen  
07161/75115

**E+E GmbH**  
Wilhelm-Ehrle-Str. 40  
73630 Remshalden  
07151/71691

**8**

**HOMEPLAY**  
Augustenstr. 97  
80798 München  
089/5787960

**SPORT BITTL**  
Georg-Rieschmüller-Str. 5  
80999 München-Allach  
089/8921948

**SCHLATT**  
Münchner Str. 16  
80541 Simbach  
08571/6850

**MEDIA STORE**  
Fuggerstr. 4  
86806 Augsburg  
0821/3134

**PLAY IT!**  
In der Brandstatt 6  
87435 Kempten  
0831/17762

**9**

**GAMES GARDEN**  
Karl-Grillenberger-Str. 20  
90402 Nürnberg  
091142148935

**KOLIBRI**  
Bamberger Str. 27 A  
91413 Neustadt/Aisch  
09161/873060

**LOLLYPOP**  
Weicher Weg 5  
93059 Regensburg  
0941/490930

**ACHTNER**  
Ulrichstr. 29  
93326 Abensberg  
09443/7344

**GIERSTER**  
Vilsvorstadt 15  
94474 Vilsbiburg  
08541/3979

**WORLD OF ILLUSION**  
Marienstieg 1  
96527 Sulz  
03651/722189

**Belgien**

**KINDERPARADIES**  
Kloosterstr. 8  
P-4700 Eupen (Belgien)  
00387/560459

**KINDERPARADIES**  
Hauptstr. 93  
P-4760 St. Vith (Belgien)

**Italien**

**ATHESIA**  
Stadtplatz 60 Via Centrale  
I-39031 Bruneck - Brunico  
0039-0474/554424

WERDEN SIE EINFACH  
McMEDIA-PARTNER!

**SIE SIND GAMESHÄNDLER?**

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower  
auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

**KONTAKT:** McMEDIA-Fon: 0 51 21 / 76 17 17  
McMEDIA-Fax: 0 51 21 / 76 17 27  
E-Mail: [info@mcmmedia.de](mailto:info@mcmmedia.de)  
Web: [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)

# Große Vorbestellaktion - nur bei McMEDIA!



Gratis!

Exklusiv bei  
McMEDIA!

**Final Fantasy X-2  
inkl. einer handbemalten  
FF-Figur zum Hammerpreis!**

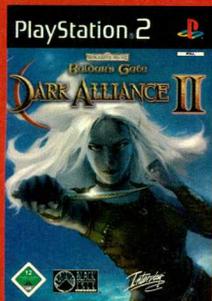
Die **ersten 2000 Vorbesteller** des PS2 Top-Spiels „Final Fantasy X-2“ erhalten eine handbemalte Final-Fantasy-Figur **GRATIS** dazu! Die Figuren sind super detailliert gearbeitet, ca. 8 cm groß und wurden noch nie in Deutschland angeboten - eine absolute Premiere! Hersteller ist Kotobukiya aus Japan.

**59,-** Setpreis

USK: Ab 12 Jahren  
Voraussichtlicher Liefertermin:  
20. Februar 2004

Eine dieser begehrten Figuren könnte  
schon bald dir gehören!

## Tolle Gratiszugaben - nur bei McMEDIA!



Gratis!

Exklusiv bei  
McMEDIA!

Inklusive  
Frisbescheibe!

**Baldur's Gate - Dark Alliance 2  
inkl. Schlüsselband!**

Die **ersten 500 Käufer** erhalten zum PS2-Spiel „Baldur's Gate - Dark Alliance 2“ ein cooles ACCLAIM-Schlüsselband **GRATIS** dazu!

**Maximo vs. Army of Zin  
inkl. Frisbescheibe!**

Die **ersten 500 Käufer** erhalten zum PS2-Spiel „Maximo vs. Army of Zin“ eine abgedrehte Frisbescheibe im Maximo-Design **GRATIS** dazu!

USK: Voraussichtlich  
ab 12 Jahren  
Auch für Xbox erhältlich

USK: Ab 12 Jahren  
Voraussichtlicher Liefertermin:  
13. Februar 2004

je **59,-** Setpreis

## Top Neuheit!

Pressestimmen:

„Treffen der Giganten: Schaurig schönes Horror-Abenteuer der beiden populärsten Videospiele-Blutsauger“ OPM2 08/2003

„Das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet und ist fast nicht wiederzuerkennen. Kain und Raziel kämpfen mit einer derartigen Brutalität und Schnelligkeit, dass man als Spieler in einen wahren Kampfrausch gerät.“ Play the PlayStation 07/2003

„Mehr als nur eine Fortsetzung: LoK: Defiance läutet eine actionreiche Zukunft für Raziel und Kain ein.“ PlayZone 07/2003



**Legacy of Kain: Defiance PS2**

Auch als PC-Special-Edition und  
Xbox-Version erhältlich

USK: Ab 16 Jahren  
Voraussichtlicher Liefertermin:  
06. Februar 2004

**59,-**

Diese Angebote gelten in allen teilnehmenden McMEDIA-Fachgeschäften! Solange Vorrat reicht!

# JAPAN NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

### EyeToy in Japan

In der Regel werden japanische Produkte auch in den USA und Europa verkauft, europäische oder amerikanische Spiele finden eher selten ihren Weg nach Fernost. Im Falle von *EyeToy* hat Sony eine große Promotion-Aktion gestartet, um die innovative Spielidee auch in Japan bekannt zu machen. Die Hauptfigur der Werbespots ist der ehemalige Sumo-Ringer Konishiki, der ein großer TV-Star ist. In den Werbespots fuchelt der Koloss vor einem Schaufenster herum und spielt *EyeToy*, während sich ahnungslose Passanten wundern, was er da gerade tut. Zusätzlich lässt Sony keine Gelegenheit aus, um *EyeToy* auf Messen zu präsentieren. Auf der Next Generation World Hobby Fair hüpfen die Affen aus *Ape Escape* auf einer Bühne herum und spielen *EyeToy*.



Besonders diese Werbekampagne wird wohl für einen großen Erfolg von *EyeToy* in Japan sorgen.

## JAPAN PS2-CHARTS

1. Everybody's Golf 4
2. Gran Turismo 4 Prologue
3. Anubis: Zone of the Enders SE
4. Full Metal Alchemist
5. Momotarū Dentetsu 12
6. Biohazard Outbreak
7. J. Powerful Pro Baseball 2003
8. Mobile Suit Gundam Z
9. Front Mission 4
10. DHdR: Rückkehr des Königs

## Stand Alone Complex

**ACTION** Zweites Action-Spiel zur beliebten Anime-Serie



**BLAUER LACK**  
Der neue Fuchikoma-Panzer sieht extrem cool aus.

Das Anime *Ghost in the Shell* erhielt bereits eine Videospiel-Adaption auf der PSone. Jetzt wird die neue Serie *Stand Alone Complex* als Videospiel umgesetzt. Wieder verhindern Sie als Mitglied der Sektion 9 Cyber Crimes, Straftaten, die durch das Internet begangen werden. Das Gameplay erinnert dabei an den Vorgänger, nur dass Sie diesmal nicht am Steuer eines Fuchikoma-Panzers sitzen. Vielmehr bewegen Sie sich in bester Lara-Croft-Manier umher und machen mit verschiedenen Feuerwaffen

und Nahkampftechniken die überall lauernden Bösewichte platt. Um das simple Spielprinzip etwas interessanter zu gestalten, ist die Spielumgebung sehr interaktiv. Gegenstände können zerstört oder als Waffen eingesetzt werden und die Spielfigur stößt sich akrobatisch an Wänden ab, um höher zu springen. (wh/cs)

Hersteller: Sony  
Internet: [www.sce.co.jp](http://www.sce.co.jp)  
Termin: März (Japan)



**STURMANGRIFF** Batou schreckt auch nicht vor Waffengebrauch zurück.



**FRAUENPOWER**  
Major Kusanagi spielt natürlich ebenfalls eine wichtige Rolle.

## NEUWICKER

+++ **KÄUFLICH** In Amerika erscheint demnächst *Resident Evil Outbreak* – mit kostenlosem Online-Support. In Japan hingegen müssen Spieler tief in die Tasche greifen. Etwa acht Euro im Monat kostet der Survival-Horror-Spaß im Internet. +++ **HARDWARE** In Japan erscheint pünktlich

zum Release von *Animusha 3* ein Schwert-Controller. Wie sich Capcoms Action-Titel mit dem Elektro-Katana spielen lassen soll, ist uns unklar. Das Teil sieht aber verdammt edel aus. +++ **NEUE NUMMER 1** Jetzt ist es also doch passiert: Nachdem *Dragon Quest VIII* wochenlang der am



# Toro & The Shooting Star

**ADVENTURE** Abgedrehte Tieren auf Sprachlehrgang

Zum fünften Geburtstag der Serie *Dokodemo Issho* bringt Sony ein neues Spiel um den beliebten Charakter Toro und seine Freunde heraus. In diesem wünscht sich Toro nichts sehnlicher, als ein Mensch zu werden. Eine Sternschnuppe soll ihm diesen Wunsch erfüllen. Diese knallt jedoch an einen Berg und zerschellt in viele Einzelteile. Nun muss Toro die Einzelteile der Stern-

schnuppe finden. Dabei stößt er auf viele Menschen, deren Wünsche er wiederum selbst erfüllen soll. Das geht aber nur, wenn er die Sprache der Menschen lernt. Dazu muss Toro mit Leuten reden und Wortfetzen aus Graffiti oder von Wegweisern ablesen. (wh/cs)  
**Hersteller:** Sony  
**Internet:** www.sce.co.jp  
**Termin:** April (Japan)



**TYPISCH JAPANISCH** Design wie Spieleidee sind ziemlich abgefahren.



**HOFFNUNG** Der kleine Toro hat einen großen Traum.



**KRABBE** Die Endbosse wirken bedrohlich.



**KNUFFIG** Diese Wonnetropfen muss man einfach lieb haben.

# Popolo Crois: Enchanted Lunar Tale

**ROLLENSPIEL** Putzige Männlein auf der Reise um die Welt

Der neueste Teil der in Japan sehr erfolgreichen *Popolo Crois*-Serie beginnt genau da, wo der Vorgänger aufgehört hat: auf einer Seereise. Das Heldentrio Pinon, Marco und Luna bildet dabei aber eines der Mondgesetze und ist deshalb nicht nur dafür verantwortlich, dass sich die Bewohner des Dorfes Popolo Crois in Stein verwandeln, sondern auch dafür, dass die ganze Welt dem Untergang geweiht ist! Mit einem gefundenen goldenen Schlüssel müssen sich die drei

nun auf die Reise machen, um das drohende Unheil abzuwenden. Das geht allerdings nur, wenn sie die Mondgesetze genauer erforschen. Wie schon der Vorgänger erstrahlt auch dieser *Popolo Crois*-Titel in einem putzigen Cel-Shading-Gewand. Zudem gibt es jetzt neue Spiel-Elemente wie die Möglichkeit, mit Schiffen über die Weltmeere zu schippern. (wh/cs)  
**Hersteller:** Sony  
**Internet:** www.sce.co.jp  
**Termin:** 18. März (Japan)

# Shaman King

**ROLLENSPIEL** Mit Schamanen auf Geisterjagd

Eine der in Japan derzeit angesagtesten Anime- und Manga-Serien ist *Shaman King* von Hiroyuki Takei. Die Geschichte dreht sich um den jungen Asakura, der in Wirklichkeit ein Schamane ist. Als solcher hat er die Fähigkeit, die Kräfte von Geistern in sich aufzunehmen und im Kampf zu rufen. Diese Fähigkeit gilt es geschickt im Wettkampf einzusetzen, um König der Schamanen zu werden. Die Story kann mit neuen Elementen aufwarten, die weder das Anime noch der Manga bieten. (wh/cs)

**Hersteller:** Konami  
**Internet:** www.konami.co.jp  
**Termin:** 2004 (Japan)



**WETTKAMPF** Nur der stärkste Schamane kann gewinnen.

**JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST**

Zuletzt erschienen		
Anubis: Zone of the Enders SE	Action	15. Januar
Bistro Cupid 2	Strategie	22. Januar
Exciting Pro Wrestling 5	Wrestling	29. Januar
DHdR: Rückkehr des Königs	Action	8. Januar
Nebula: Echo Night	Action-Adventure	22. Januar
Popolo Crois: Tsuki no Okite no Bouken	Rollenspiel	29. Januar
Rhapsody of Zephyr	Rollenspiel	29. Januar
Seven Samurai 20XX	Action	8. Januar
Erscheint demnächst		
Bombberman Online	Geschicklichkeit	Februar
Final Fantasy X-2 Int. + Last Mission	Rollenspiel	19. Februar
Fire Fighter F.D.18	Action Adventure	26. Februar
Gungrave OD	Action	Februar
Kaido Battle 2: Chain Reaction	Action	26. Februar
Onimusha 3	Action-Adventure	26. Februar
Sengoku Musou	Action	Februar
Shadow Hearts 2	Rollenspiel	19. Februar

heißten erwartete Titel in Fernost war, steht nun doch *Final Fantasy XII* höher in der Gunst des japanischen Publikums und führt die Most-Wanted-Charts an. **+++ MUSIKALISCH** Kurz nachdem *Taiko no Tatsujin 3rd Generation*, ein Musikspiel mit Trommel-Controller, in Japan erschienen ist, legt Namco gleich eine Erweiterungsdisk nach. *Animated Cartoon Festival* beinhaltet zum Großteil

Songs aus bekannten Anime-Serien wie *One Piece*, *Naruto*, *Sailormoon*, *Inu Yasha* oder *Pokémon*. **+++ SAMMLERBOX** Zeitgleich mit dem vierten Teil der *Growlanser*-Serie ist in Japan eine schicke Sammlerbox erschienen, die die ersten drei Teile enthält: Eine ähnliche Box ist für den amerikanischen Markt angekündigt, diese wird aber nur Teil 2 und 3 beinhalten. **+++**



# USA NEWS

## AKTUELLES AUS USA



**Heinrich Lenhardt**  
berichtet.

## Das Jahr in Zahlen

Das Heer der Statistiker und Marktforscher hat den Jahrgang 2003 endgültig verdaut. Als Lieblingsspiel der Amis erwies sich die PS2-Version der Football-Simulation *Madmen NFL 2004*. In die Jahres-Top-10 schafften es fünf weitere PS2-Titel: *Need for Speed: Underground* (auf Position 4), *Grand Theft Auto: Vice City* (6), *Tony Hawk's Underground* (8), *Enter the Matrix* (9) und *Medal of Honor: Rising Sun* (10). Weitere Software-Erkenntnisse des Marktforschungsinstituts NPD Group: 27,1 % aller verkauften Videospiele stammten aus dem Action-Genre, gefolgt von Sport- (17,6 %) und Rennspielen (15,7 %). Kleiner Zahlen-Nachrichtig gefällig? SCEA ließ uns wissen, dass 2003 rund 80 Millionen PS2-Spiele verkauft wurden – ein Umsatz-Plus von 24 % gegenüber dem Vorjahr. Ende Dezember tummelten sich 24,5 Millionen PS2-Konsolen in nordamerikanischen Haushalten, davon 2,4 Millionen mit Online-Adapter ausgestattet. So viel zum Thema „Frohes neues Jahr!“

## USA VERKAUFS-CHARTS

1. Madden NFL 2004
2. NFL Street
3. Need for Speed: Underground
4. Final Fantasy X-2
5. SOCOM II: U.S. NAVY SEALs
6. Final Fantasy X
7. Baldur's Gate: Dark Alliance II
8. LoTR: Return of the King
9. Medal of Honor: Rising Sun
10. Tony Hawk's Underground



**DUNKLER REITER**  
Auch berittene Gegner müssen bekämpft werden.



**SENSENMANN** Das Charakterdesign ist herrlich abgedreht.

## Darkwatch: Curse of the West

**EGO-SHOOTER** Western mit bizarrem Horrorszenario

Noch einen letzten, großen Coup will Cowboy Jericho Cross landen, bevor er sich aus dem Zugräuber-Business zurückzieht. Dummerweise hat er sich für seinen Raubzug ein denkbar schlechtes Ziel ausgesucht: einen Zug voller Vampire! Der Rest ist schnell erzählt: Cross verhilft den Untoten unwissentlich zur Flucht und wird durch einen Biss des Obervampirs selber zum Blutsauger. Verständlicherweise sind die Besitzer des mysteriösen Zugs, eine geheimnisvolle Organisation namens Darkwatch, darü-

ber nicht unbedingt begeistert und verpflichten Jericho dazu, das Böse fortan in ihrem Namen zu jagen. Dies ist der Auftakt für einen Ego-Shooter, der bizarrer nicht sein könnte. Neben zahlreichen konventionellen Waffen verfügt der ehemalige Zugräuber nämlich über diverse Vampirfähigkeiten, die es ihm erlauben, besser zu sehen, weiter zu springen oder nach bester *Soul Reaver*-Manier Seelen aufzusaugen. Mit Letzteren können diverse Upgrades und Spezialfertigkeiten „gekauft“ werden. Auf den ersten

Blick macht *Darkwatch* einen sehr ungewöhnlichen, aber auch ungemein interessanten Eindruck. Wir werden Sie natürlich auf dem Laufenden halten, wann und ob deutsche Shooter-Fans in den Genuss dieses bizarren Abenteuers kommen. (wf)

**Hersteller:** Sammy Studios  
**Internet:** [www.sammy-zone.com](http://www.sammy-zone.com)  
**Termin:** Winter 2004 (USA)



**FIESE SKELETTE** Das Werfen von TNT-Fässern ist nicht nett!



**ABWECHSLUNG** Ein Winterszenario darf natürlich nicht fehlen.

## NEWTICKER

**+++ GOLF-NACHFOLGER** Der vierte Teil der *Everybody's Golf*-Reihe wurde für die USA angekündigt, der Titel wird dort *Hot Shots Golf Fore!* lauten. Ob es eine PAL-Version geben wird, steht noch in den Sternen. **+++ NAMCO IM TROMMELFIEBER** Namco will das in Japan enorm erfolgreiche Musik-

spiel *Taiko no Tatsujin* im kommenden Geschäftsjahr (beginnt im April) auch in den USA veröffentlichen. **+++ ABGESAGT** Das von Namco entwickelte *Extreme Force: Grant City Anti-Crime* wird nicht erscheinen. **+++ KOMMENDE GTA-SPIELE** Take 2 hat sich Rechte an den Namen *GTA 5* und *GTA 6* sowie



**GESCHICKT** Mit dieser grünen Anzeige werden Schüsse getimt.

## Future Tactics The Uprising

**STRATEGIE** Rundenbasierte Strategie leicht gemacht

Rundenbasierte Strategie muss nicht immer auf Hexagramm-Feldern stattfinden. In *Future Tactics* bewegen Sie sich völlig frei umher – allerdings im Rahmen der zur Verfügung stehenden Aktionspunkte. Diese können Sie beliebig auf Bewegungs- oder Angriffsphasen verteilen. Gefeuert wird durch ein kleines Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie auf einer grünen Anzeige die Attacke timen müssen. Mit Waffen können Sie das Gelände übrigens – ähnlich wie in *Worms* – auch

nach Belieben „umgestalten“ und so zum Beispiel dicke Krater in die Erdoberfläche ballern. Das ulkige Comic-Szenario, in dem Aliens die Erde pulverisieren wollen, verleiht dem Titel zudem Spielwitz. In Amerika kommt das kurzweilige Spiel für günstige \$ 20,- heraus. Bei diesem Preis ist das zugegebenermaßen recht simple Strategiespiel auf jeden Fall einen näheren Blick wert. (cs)

**Hersteller:** Crave Entertainment  
**Internet:** www.cravegames.com  
**Termin:** Frühling 2004 (USA)



**COMIC-LOOK** Future Tactics ist witzig aufbereitet.

## 100 Bullets

**ACTION** Das Action-Spiel zum gleichnamigen Comic

Leider ist noch immer relativ wenig zu *100 Bullets* bekannt. Aber zumindest gibt es inzwischen erste Bilder. Diese sind leider nicht halb so düster wie die gleichnamige Comicserie, die für den Action-Titel Pate stand. In der Rolle zweier spielbarer Figuren bekommen Sie im Spiel Gelegenheit, sich an Menschen zu rächen, die

Ihnen Unrecht getan haben – völlig legitim und mit einem umfangreichen Waffenarsenal. Für die eigens für das Spiel geschriebenen Storylines zeichnet übrigens Brian Azzarello, der Autor der Comicbücher, verantwortlich. (cs)

**Hersteller:** Acclaim  
**Internet:** www.acclaim.com  
**Termin:** Herbst 2004 (USA)

### GEISELNAHME

Wenn Waffengewalt nicht mehr ausreicht, muss man eben zu anderen Mitteln greifen.



### NAHKAMPF

Wer sagt, dass ein Nahkampf immer mit Fäusten ausgetragen wird?



### USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

#### Zuletzt erschienen

Maximo vs. Army of Zin	Action	20. Januar
Mafia	Action	27. Januar
Sonic Heroes	Jump & Run	27. Januar
AirForce Delta Strike	Action	3. Februar
R-Type Final	Action	3. Februar
Ice-Nine	Action	4. Februar

#### Erscheint demnächst

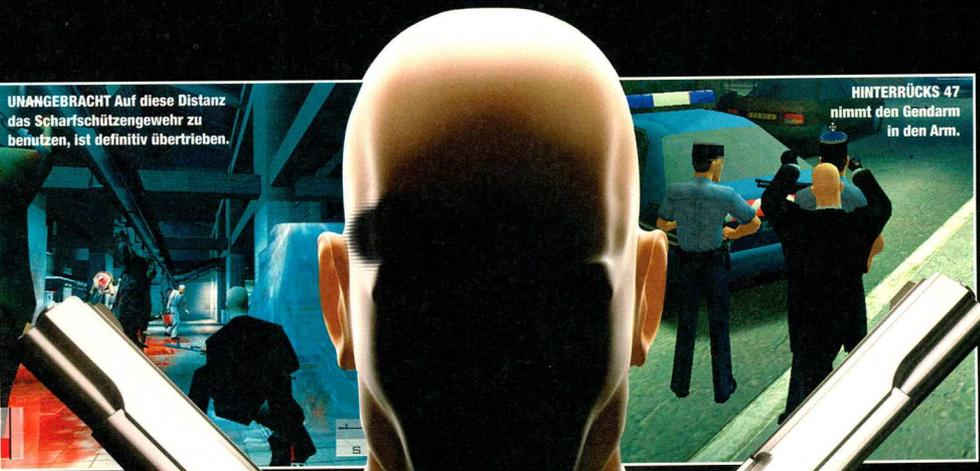
Lupin the 3rd: Treasure o. l. Sorcerer King	Action-Adventure	10. Februar
Nightshade	Action	10. Februar
WS Winning Eleven 7 International	Fußball	10. Februar
Wrath Unleashed	Strategie	10. Februar
Black9	Action	15. Februar
Hunting Unlimited 2	Action	15. Februar
Champions of Norrath	Rollenspiel	16. Februar
James Bond 007: All or Nothing	Action	17. Februar

GTA Bogota, GTA San Andreas, GTA Sin City und Tokyo gesichert. Was davon wirklich endgültig zu einem Spiel wird und was nur sicherheitshalber eingetragen wurde, ist derzeit noch unklar. Gerüchten zufolge soll das nächste GTA-Spiel die PS2-Festplatte unterstützen, sodass man beispielsweise eigene Musikstücke über die Radiosender im Spiel anhören könnte. +++ **SPIELE VON WARNER** Der Film- und Musikriege Warner

Bros. hat angekündigt, eine eigene Spiele-Abteilung zu gründen. Umsetzungen von Kinohits wie *Harry Potter* und *Matrix* werden demnächst direkt von Warner entwickelt, anstatt die gewinnträchtigen Namen an unabhängige Hersteller zu lizenzieren. Laut eigenen Aussagen will man dem Trend entgegenwirken, dass auf Filmen basierende Spiele schnell und ohne Rücksicht auf Qualität produziert werden. +++

**UNANGEBRACHT** Auf diese Distanz das Scharfschützengewehr zu benutzen, ist definitiv übertrieben.

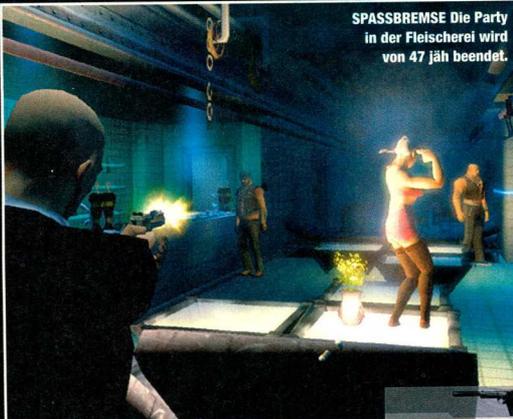
**HINTERRÜCKS** 47 nimmt den Gendarm in den Arm.



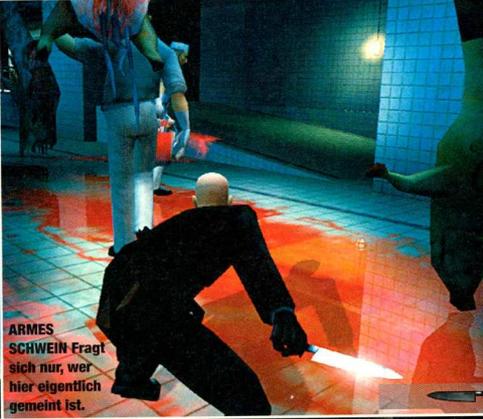
# Hitman: Contracts

**47 ist zurück** – böser, düsterer und härter als jemals zuvor!

**SPASSBREMSE** Die Party in der Fleischerei wird von 47 jäh beendet.



**ARMES SCHWEIN** Fragt sich nur, wer hier eigentlich gemeint ist.



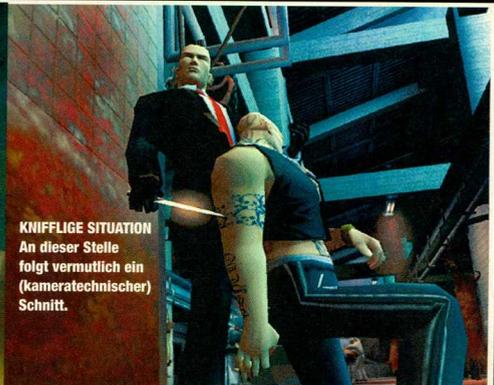
#### SCHMUTZIGES GESCHÄFT

In diesem Schlachthaus geht etwas nicht mit rechten Dingen zu.



#### KNIFLIGE SITUATION

An dieser Stelle folgt vermutlich ein (kameratechnischer) Schnitt.



**W**ir haben es ja irgendwie schon immer gehaut: Primzahlen haben etwas Angsteinflößendes an sich. So wurde auch der Protagonist des atmosphärischen Action-Adventures *Hitman 2* von Io Interactive schlicht „47“ genannt. Und man ahnt es schon: Diese Zahl weigert sich ebenfalls strikt, durch eine andere Zahl als sich selbst oder 1 geteilt zu werden. Für noch mehr Schrecken sorgte der eigentliche Spielinhalt: Nichts anderes als einen Profikiller überließ man der völligen Handlungsfreiheit des Spielers. Es galt, Zielpersonen auszuschalten, ohne selbst den Weg aller Irdischen zu gehen. Unentdeckt und ohne großes Aufsehen musste diese Zielperson

zunächst aber erst einmal erreicht werden. Dabei gab man dem Spieler sehr viel Freiheit. Zwar bestand auch immer die Möglichkeit, sich mit roher Waffengewalt durch die feindlichen Linien zu kämpfen, wesentlich eleganter und sinnvoller war allerdings immer die heimliche Tour mit Köpfchen statt Kanone.

#### WEITERENTWICKLUNG

Seit Erscheinen des millionenfach verkauften *Hitman 2* ist die Anzahl der Spiele, in denen unentdecktes Vorankommen Pflicht ist, oder zumindest erste Wahl ist, unüberschaubar geworden. Erst kürzlich schickten die *GTA*-Macher mit *Manhunt* einen äußerst strittigen Vertreter zum Thema ins Rennen. Wir waren natür-

lich gespannt, inwieweit dieses und andere Spiele Einfluss auf den dritten Einsatz vom Hitman haben würden. Im Interview auf Seite 23 können Sie nachlesen, wie Lead Designer Rasmus Højengaard darüber denkt. Schon die ersten Screenshots und Infos machen deutlich, dass es weitaus düsterer zugeht als im Vorgänger. Dominierten in *Hitman 2* noch kräftige, bunte Farben, die jeden Einsatz von 47 schon fast wie eine Bond-Mission aussehen ließen, setzt *Hitman: Contracts* auf dunkle Töne und ein ausgefeiltes Licht- und Schattenspiel. Dabei konnte man technisch noch einmal etwas mehr aus der PS2 herauskitzeln. Neben schicken Spiegeffekten will man vor allem im Bereich der

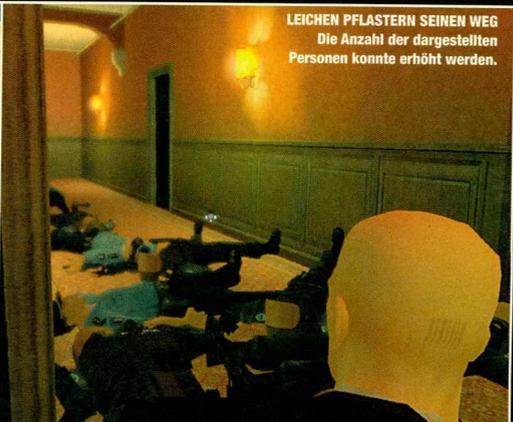
Beleuchtung neue Standards setzen. Man darf gespannt sein, inwieweit man sich in dieser Disziplin mit Generik-König *Splinter Cell* messen können wird. Die Nase vorn hat man schon jetzt bei der Anzahl der Waffen. Schallgedämpfte Pistole, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr und viele andere Feuerwaffen werden von Hieb- und Stichwaffen ergänzt. Man soll sogar zahlreiche Gegenstände in der Umgebung mit in den Kampf einbeziehen und so beispielsweise in der Fleischerei auf eine reichhaltige Auswahl an Messern, Hackebeilen und Fleischerhaken zurückgreifen können. Das klingt nicht nur äußerst delikats, das wird es vermutlich auch. Hoffentlich lassen die Entwickler bei Story und Charakteren

**EISKALT** Der Hitman ist ein Profi und tritt auch so auf.

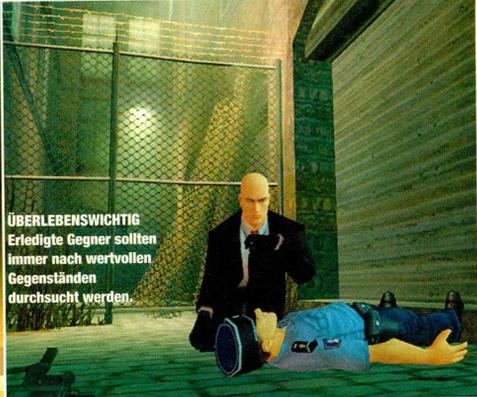
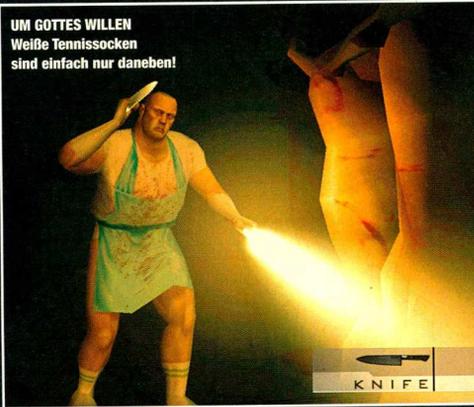


#### LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG

Die Anzahl der dargestellten Personen konnte erhöht werden.



**UM GOTTES WILLEN**  
Weiße Tennissocken  
sind einfach nur daneben!



**ÜBERLEBENSWICHTIG**  
Erdigste Gegner sollten  
immer nach wertvollen  
Gegenständen  
durchsucht werden.

genauso viel Fantasie walten wie bei den unterschiedlichen Methoden der Gegnerbeseitigung.

**PSYCHOLOGISCHE TIEFE**

Obgleich man sehr stolz auf die Geschichte und deren Mitwirkende ist, wollte man uns bisher nur wenige Details verraten. 47 hat wieder einen Auftrag angenommen, doch dieser ist nicht im Entferntesten so verlaufen, wie er geplant war. Zu allem Überfluss ist der wortkarge Killer auch noch angeschossen worden und verliert jede Menge Blut. In

einem Pariser Etablissement des Horizontalgewerbes findet 47 kurzzeitig Ruhe, doch in den Straßen sammeln sich bereits die Polizeikräfte und sein Zustand wird von Minute zu Minute schlechter. In diesem Dilemma erinnert sich der Hitman an die vorangegangenen Ereignisse in immer wieder einsetzenden Rückblenden. Es bleibt also spannend und fraglich, wie es zu diesem Fiasko kommen konnte. Die Entwickler konzentrieren sich offenbar nicht aufs bloße Metzeln und Töten, sondern sorgen auch für dichte und psychologisch interes-

sante Hintergründe. Offen bleibt die Frage nach der moralischen Bedenklichkeit des Titels. Schon *Hitman 2* war alles andere als eine Pfadfindersimulation für die lieben Kleinen und es ist zu bezweifeln, dass ein Action-Adventure mit einem Profikiller als Hauptdarsteller überhaupt jemals moralisch vertretbar sein kann. Immerhin etwas beruhigen kann die Aussage von Rasmus Højengaard, dass seiner Ansicht nach das Gameplay den wichtigsten Bestandteil eines Videospieles ausmacht. Dem ist nichts hinzuzufügen.

MAIK BÜTEFÜR

**VORSCHAU HITMAN: CONTRACTS**

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Io Interactive
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: [www.ioi.dk](http://www.ioi.dk)

Spieler	Termin
1	April 2004

**SEHR GUT**

„Verheißungsvoller Nachfolger zum Verkaufsschlager mit heikler Thematik und bewährter Spielmechanik“

**COOL BLEIBEN**  
In völliger Dunkelheit  
können einen die  
Polizisten nicht sehen.

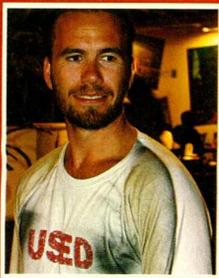


**IN DECKUNG** Witze über  
Glatzenträger findet 47  
nicht komisch.



**JUDO** Ob dem zweiten Cop  
das Schicksal seines  
Kollegen entgeht?





# „Auch für Leute spielbar, die im wahren Leben keine Auftragskiller sind“

## Lead Designer Rasmus Højgaard sprach mit uns über seelische Abgründe, große Vorbilder und graue Kontaktlinsen.

**H**itman 2 war mit über zwei Millionen verkauften Exemplaren weltweit sehr erfolgreich, Spiele mit Schleich-Elementen sind es nach wie vor. *Hitman: Contracts* soll den Erfolg des ersten Teils sogar noch übertreffen. Wir wollten wissen, wie die Entwickler von IO Interactive das anstellen wollen.

**PLAYZONE:** Was ist hinsichtlich des Gameplays die größte Verbesserung an *Contracts*?

**Rasmus Højgaard:** Es gibt viele Verbesserungen, sowohl in Sachen Gameplay als auch aus technologischer Sicht. Dennoch ist die augenscheinlichste Veränderung diesmal sicherlich der wesentlich dunklere Gesamteindruck. Wir haben uns für eine entschieden düstere und gewalttätigere Atmosphäre entschieden. Diese Veränderung passt sehr gut zum Charakter. *Hitman: Contracts* bietet mehr actionreiche und spannungsgeladene Missionen mit einer größeren Auswahl an Wegen, den Level perfekt zu meistern. Wir haben die Ausstattung von Hitman stark aufgestockt und es gibt eine Reihe von neuen Waffen und anderen Gegenständen, die man in den Umgebungen findet.

**PLAYZONE:** Wird *Hitman: Contracts* eher ein Spiel für Fans der Vorgänger oder den Massenmarkt? Wird es Änderungen am Gameplay geben?

**RH:** Nein, wir werden das Spiel nicht für die breite Masse vereinfachen, falls du darauf anspielst. *Hitman 2* war ein zugängliches Spiel, was auch die Verkaufszahlen verdeutlichen. Dennoch

haben wir viel Feedback bezüglich der zu steilen Lernkurve von *Hitman 2* erhalten und in *Contracts* berücksichtigt.

**PLAYZONE:** *Hitman 2* war nicht gerade einfach und kein Spiel für Einsteiger. Wird *Hitman: Contracts* auch für Nicht-Profis spielbar sein?

**RH:** Ja, Hitman wird auch für Leute spielbar, die im wahren Leben keine Auftragskiller sind.

Stärken. Am Start eines Levels bekam man Ziele vorgegeben. Wie er diese erreichte, blieb ganz dem Spieler selbst überlassen. *Hitman: Contracts* wird noch mehr Möglichkeiten bieten, die Aufträge perfekt zu erledigen. -

**PLAYZONE:** Rockstars *Manhunt* hat das Limit für dargestellte Gewalt weiter nach oben geschraubt. Wo liegen für euch die absoluten Grenzen?

**PLAYZONE:** Wenn du ein Spiel aus dem Jahr 2003 wählen könntest, unter das du deinen Namen setzen dürftest, welches wäre das?

**RH:** *Splinter Cell*.

**PLAYZONE:** Bitte vervollständige diesen Satz: Der wichtigste Teil eines Videospieles ist ...

**RH:** ... das Gameplay.

**PLAYZONE:** Wer würde in einem *Hitman*-Film 47 spielen?

**RH:** Wir haben hier ein Poster von Daniel Day-Lewis, auf dem er eine Glatze hat und einen Anzug trägt. Er wirkt vielleicht nicht wie der typische 47-Darsteller, aber wir denken, dass er eine gute Besetzung wäre. Er müsste eben graue Kontaktlinsen tragen.

**PLAYZONE:** Dein Lieblingessen?

**RH:** Fugu-Fisch.

## „Wir konzentrieren uns auf die dunklen psychologischen Hintergründe.“

**PLAYZONE:** *Freedom Fighters* hatte optische Gemeinsamkeiten mit *Hitman*, war aber actionorientierter. Wird *Hitman: Contracts* ebenfalls mehr Action bieten?

**RH:** Wir haben den Anteil an kontextbezogener Action erhöht. Die Umgebungen in kreativer Weise zu nutzen, ist diesmal sehr wichtig. Wenn's nur um Waffen geht: Klar, es gibt eine große Anzahl an neuen Waffen.

**PLAYZONE:** *Hitman 2* überzeugte mit der großen Entscheidungsfreiheit. Was erwartest uns in dieser Beziehung bei *Hitman: Contracts*?

**RH:** Wenn wir Levels designen, dann halten wir uns an wenige simple Regeln. Dadurch stellen wir sicher, dass es immer eine Mindestanzahl an Möglichkeiten gibt, einen Level erfolgreich zu beenden. Freiheit spielt bei unserer ganzen Design-Philosophie eine große Rolle und war auch beim Vorgänger eine der großen

**RH:** Unser Ansatz ist ein wenig anders als der von Rockstar. Wir sind mehr an der Story und der Motivation interessiert. Wir konzentrieren uns auf die dunklen psychologischen Hintergründe dieser Art von Lebensunterhalt und darauf, was im Kopf eines Auftragskillers vorgeht. Dementsprechend wird *Hitman: Contracts* um einiges düsterer als der Vorgänger, unterstützt von einer dichten Storyline.

**PLAYZONE:** Besteht von eurer Seite aus nach *Hitman* und *Freedom Fighters* kein Interesse, mal was anderes zu machen? Vielleicht ein Rennspiel oder ein gewaltfreies Action-Adventure?

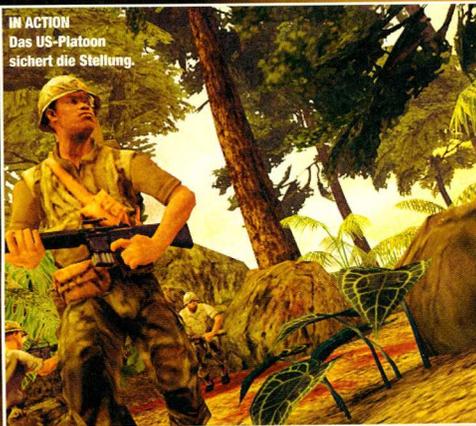
**RH:** Wir entwickeln uns weiter und es gibt auch neue Projekte.

**PLAYZONE:** Wird es in *Hitman: Contracts* wieder Musik von Jesper Kyd geben?

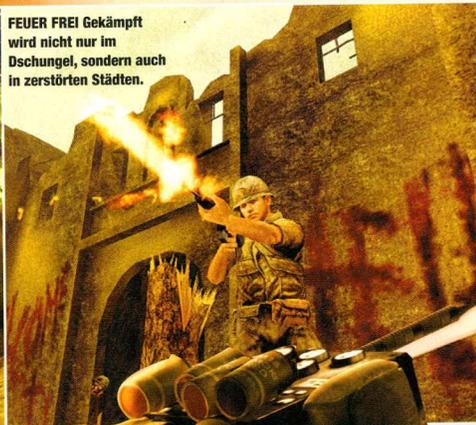
**RH:** Ja, er ist immer noch unser Komponist.



**IM ACTION**  
Das US-Platoon  
sichert die Stellung.



**FEUER FREI** Gekämpft  
wird nicht nur im  
Dschungel, sondern auch  
in zerstörten Städten.



# Shellshock Nam '67

Zu hart für den deutschen Markt oder doch „nur“ ein **ganz normaler Shooter?**

**VERHEERENDE WAFFE**  
Der Flammenwerfer  
richtet viel Schaden an.



**A**uthentizität in Videospiele ist ja normalerweise eine hervorragende Sache. Sportspiele profitieren von umfassenden Lizenzen, Action-Titel von stimmigen Originalschauplätzen und Rennspiele von realen Traumkarossen. Aber wie sieht es bei Kriegsspielen aus? Wie weit können oder dürfen Hersteller eines solchen Spiels bei der audiovisuellen Umsetzung dieses heiklen Themas gehen? Hermen Hulst, Managing Director des niederländischen Entwicklers Guer-

rilla, in einer Pressemeldung zum neuen Third-Person-Shooter *Shellshock: Nam '67*: „Wir versuchen mit *Nam '67* ein Spiel zu kreieren, das eine möglichst authentische Kriegserfahrung darstellt, die nur noch von der persönlichen Teilnahme an einem derartigen Konflikt übertroffen werden kann. Daher haben wir intensive Nachforschungen zu diesem Thema angestellt und scheuen nicht davor zurück, selbst die kontroverseren Aspekte des Kriegs zu zeigen.“ Harte Worte. Natürlich wollten



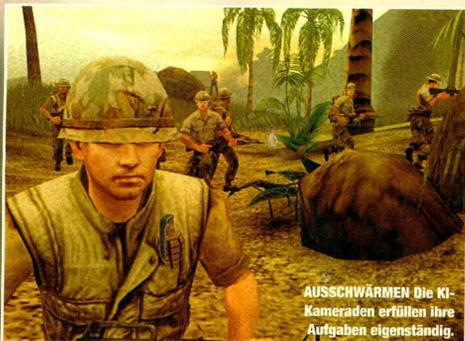
**GEFALLENER SOLDAT**  
Für den Kameraden  
kommt jede  
Hilfe zu spät.

wir uns einen unmittelbaren Eindruck verschaffen, wie ernst es Guerrilla mit dieser Aussage wirklich ist. Daher haben wir uns den potenziell kontroversen Titel bei einem Besuch des Amsterdamer Entwicklerstudios ganz genau angeschaut. Bevor wir jedoch die Frage klären, ob die Entwickler in Sachen Authentizität bei *Nam '67* über das Ziel hinausschießen, wollen wir Sie erst einmal mit ein paar Fakten zu diesem keineswegs uninteressanten Spiel versorgen.

#### GOOD MORNING, VIETNAM!

Ausgangspunkt für jeden Auftrag wird ein Basis-Camp sein, in dem man gefundene Gegenstände gegen Ausrüstung und Munition tauscht, Informationen über bevorstehende oder zurückliegende Missionen erhält oder einfach nur mit Kameraden quatscht. Insgesamt wird es zwölf Aufträge geben, von denen jeder etwa zwei Stunden Spielzeit

in Anspruch nehmen wird. Im Laufe des Spiels werden sich nicht nur die Aufgabenstellungen, sondern auch die Spielmechanik ändern. Der Spieler beginnt seine Wehrdienstzeit in Vietnam als einfacher Soldat, für den es als Mitglied eines Einsatztrupps ums pure Überleben geht. Zusammen mit den KI-kontrollierten Kameraden schlägt man sich in Third-Person-Perspektive durch dichten Dschungel, immer auf der Hut vor Sprengfallen oder einem Hinterhalt. In einem der uns gezeigten Levels wird man von einem Transporthubschrauber abgesetzt und muss sich von der Landezone bis zu einem Gefangenlager durchkämpfen, in dem amerikanische Soldaten gefoltert werden. Vom ersten Moment an wird man von der unglaublich dichten Atmosphäre gefangen genommen, der man sich nur schwer entziehen kann: Gewehrfeuer aus allen Richtungen, nahe und ferne Explosionen und die Komman-



**AUSSCHWÄRMEN** Die KI-Kameraden erfüllen ihre Aufgaben eigenständig.

INFO INTERVIEW MIT MARTIN DE RONDE

## „Beide Seiten haben in diesem Konflikt Verbrechen begangen.“

**Wir haben mit dem Commercial Director des Shellshock-Entwicklerstudios über wichtige Design-Entscheidungen und Gameplay-Features gesprochen.**



**PLAYZONE:** *Nam '67* macht einen weitaus weniger patriotischen Eindruck als beispielsweise *MoH: Rising Sun* oder andere vergleichbare Spiele, die ebenfalls von Kriegen mit amerikanischer Beteiligung handeln. Zufall oder Absicht?

**Martin de Ronde:** Ich denke, in gewissem Maße trifft beides zu. Wir sind ein europäisches Entwicklungsstudio, daher tragen unsere Programmierer keinen emotionalen Ballast bezüglich des Vietnamkriegs mit sich herum, den sie in dem Spiel verarbeiten müssten. Wir verzichten aber bewusst darauf, für die Amerikaner oder den Vietcong Stellung zu beziehen. Beide Seiten haben in diesem Konflikt Verbrechen begangen.

**PLAYZONE:** Und dennoch hat sich das Studio entschieden, den Spieler aufseiten der Amerikaner ins Feld zu schicken. Warum?

**Martin de Ronde:** Dies hat rein spieltechnische Gründe. Zum einen wollten wir dem Spieler ein möglichst großes Waffenarsenal zur Verfügung stellen, was schwierig geworden wäre, wenn wir uns für die Vietcong-Seite entschieden hätten. Wir hätten uns dann nämlich auf eine Hand voll Schuss- und Stichwaffen beschränken müssen. Der zweite Grund wiegt noch schwerer, hat er doch mit der Art der Kriegsführung seitens der Vietcong zu tun. Wir können uns nicht vorstellen, dass Spieler Spaß daran hätten, stundenlang regungslos hinter einem Busch zu verharren, nur um im entscheidenden Moment aus dem Hinterhalt anzugreifen.

**PLAYZONE:** Das andere Produkt, an dem ihr momentan arbeitet (Anm. der Red.: *Killzone*), wird einen ziemlich bombastischen, orchestralen Soundtrack haben. Was dürfen wir von *Nam '67* in dieser Richtung erwarten?

**Martin de Ronde:** Das mag jetzt vielleicht ein paar Spieler enttäuschen, aber wir haben uns entschieden, in den Missionen komplett auf Musikuntermalung zu verzichten. Wir sind der Meinung, dass dies die Stimmung empfindlich stören würde. Stattdessen beschränken wir uns darauf, möglichst realistische Umgebungsgeräusche zu integrieren, die es dem Spieler ermöglichen sollen, noch tiefer in die Spielwelt einzutauchen. Da wir aber nicht komplett auf Musik verzichten wollten, wird im Basis-Camp immer ein Radio mit zeitgenössischer Musik laufen, so wie man es aus zahlreichen Vietnam-Filmen kennt.

**PLAYZONE:** Wird es einen Mehrspielermodus geben?

**Martin de Ronde:** Nein. Wir haben zwar kurz darüber nachgedacht, einen Kooperationsmodus einzubauen, die Idee aber wieder verworfen. Einerseits, um uns ganz darauf zu konzentrieren, die Einzelspielerfahrung so perfekt wie möglich zu gestalten, andererseits, weil wir sonst niemals in der Lage wären, das Spiel im Sommer gleichzeitig für PS2, Xbox und PC fertig zu stellen.



**BOMBENTEPPICH** Während die Soldaten geduldig warten, klärt die unverzichtbare Luftunterstützung ein vom Feind besetztes Gebiet.



**TIEF FLIEGENDE UNTERSTÜTZUNG** Ohne die Kollegen von der Luftwaffe sind manche Aufträge nur schwer zu schaffen.

dos des Gruppenführers – dies alles vermischte sich zu einer beängstigend realen Kulisse. Zahlreiche geskriptete Ereignisse sorgen für zusätzliche Adrenalinstöße.

**HINTER FEINDLICHEN LINIEN**

Wie oben angedeutet, ändert sich mit der Entwicklung des Hauptcharakters vom blutigen Anfänger zum kampferprobten Soldaten und dem Eintritt in die MACV-SOG (Military Assistance Command Vietnam – Studies and Observation Group) die Art der Aufträge. Als freiwilliges Mitglied dieser realen Geheimorga-

nisation muss man sich alleine weit hinter die feindlichen Linien begeben, etwa um abgeschossene US-Piloten zu retten oder hochrangige Vietcong-Offiziere zu meucheln. Ungefähr 25 verschiedene Waffen und zahlreiche erlernbare Fähigkeiten, wie das lautlose Töten von Feinden, erweisen sich bei der Ausführung dieser nicht immer moralisch einwandfreien Aufgaben als hilfreich. Dies führt uns zur Ausgangsfrage zurück: Ist *Nam '67* gewaltverherrlichend und daher zu hart für deutsche Spieler? Anhand der Eindrücke der Studio-Tour und der Präsentation lässt sich dies nicht end-

gültig sagen. Die gezeigten Spielszenen waren zwar hart, was nicht ungewöhnlich für ein Kriegsspiel ist, aber auch nicht viel kontroverser als beispielsweise EAs vor Patriotismus strotzende *Medal of Honor*-Serie oder andere einschlägige Titel. Auf jeden Fall wäre es anhand des gezeigten Materials ein wenig vorschnell, sich schon jetzt eine endgültige Meinung zu bilden. Fest steht jedoch, dass *Shellshock: Nam '67*, was Präsentation, Grafik, Atmosphäre und Gameplay betrifft, einer der interessantesten Titel dieses Jahres werden dürfte.

WOLFGANG FISCHER

**VORSCHAU SHELLSHOCK NAM '67**

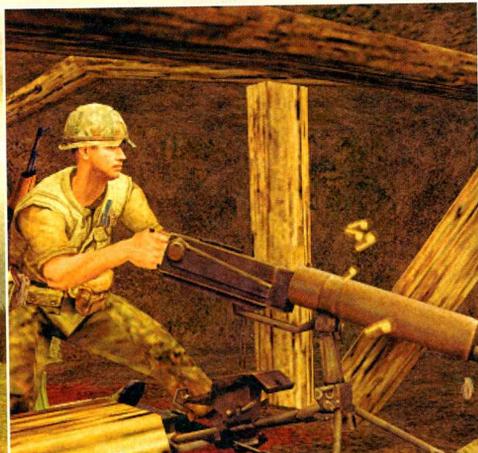
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Guerrilla
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	12 Levels
Internet:	<a href="http://www.guerrilla-games.com">www.guerrilla-games.com</a>
Spieler	Termin
1	Sommer 2004

**EINSCHÄTZUNG SEHR GUT**

„Erst Killzone, jetzt *Nam '67* – dank Guerrilla dürfen sich Fans harter Action auf einen heißen Sommer freuen.“



**PIXELIG** Um für ein optimales Ambiente zu sorgen, verwenden die Entwickler einen TV-Filter, der an *Silent Hill* erinnert.



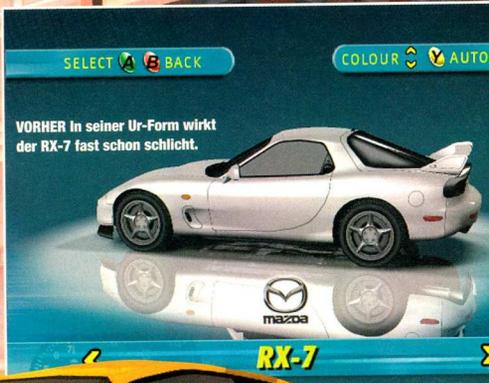
**SCHWERES GESCHÜTZ** Natürlich dürfen Sie alle fest installierten Waffensysteme wie dieses MG auch selbst benutzen.



# Juiced

## Gran Turismo Underground!

Die Lamborghini-Macher greifen die Referenz von Electronic Arts an.



**E**s gab schon bessere Zeiten für Acclaim. Einstmals erfolgreiche Serien wie *Turok* oder *Extreme G* überlebten in den Charts nicht lang und nun verlor man sogar die ebenso erfolgreiche

wie angesehene *Burnout*-Reihe. Entwickler Criterion konnte einem Angebot von Microsoft nicht widerstehen. Zum Ausgleich konnte Acclaim aber dennoch einen dicken Fisch an Land ziehen: Die Entwickler des heiß

ersehten, aber leider eingestellten Rage-Projekts *Lamborghini* firmieren mittlerweile unter dem Namen Juice Games und arbeiten an einem Titel, der das Beste aus drei Welten kombinieren soll: die Untergrundrennen von *Need for Speed Underground*, die Technik von *Burnout 2* und die

Fahrphysik von *Gran Turismo*. Ehrgeizig sind sie also, die Pläne von Projektmanager Richard Badger und seinem Team: In Sachen Optik und Technik will man mit Genregrößen wie *Burnout 2* und *Gran Turismo 3* in einer Liga spielen. Hier gibt es noch einiges zu tun, denn während die präsentierte

### INFO DIE ENTWICKLER

## Von gefeierten Flugsimulationen und geplatzen Träumen.

Juice Games ist noch nicht allzu lange im Geschäft, die kreativen Köpfe dahinter schon. Dabei konnte das Team schon zahlreiche Preise einheimsen und die unterschiedlichsten Genres bedienen.



EF 2000

**PIXELPRACHT** Diese Grafik war tatsächlich einmal beeindruckend.



E-RACER

**MISSERFOLG** Das ambitionierte Online-PC-Rennspiel war ein Flop.



TYPHOON

**ALTE STÄRKE** Das Spiel zum Eurofighter war gut und erfolgreich.

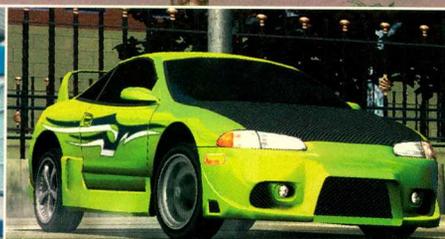


LAMBORGHINI

**AUGENWEIDE** Lamborghini ging leider zusammen mit Rage unter.



**NAGHER** Tiefer gelegt, getunt und optisch aggressiver kann das Rennen losgehen.



**FURIOSER ECLIPSE** Da fühlt man sich doch sofort an einen ganz bestimmten Film erinnert, oder?



**SCHNELLER FLITZER** Mit genug Geld macht man aus Kleinwagen schnell Rennsemmeln.

Xbox-Fassung schon sehr ordentlich aussah, hatte das PS2-Pendant noch mit Ruckelanfällen und grober Optik zu kämpfen. Bis zum Release im September ist für Verbesserungen aber noch Raum. Spielerisch versucht man den Spagat zwischen Simulation und Arcade-Rennspiel. Während das thematisch ähnliche *Need for Speed: Underground* nicht allzu viel Wert auf Realismus legt, will man mit *Juiced* mehr Spieltiefe erreichen.

**DU BIST NICHT ALLEIN**  
Neben der glaubwürdigeren Fahrphysik spielt hier vor allem der Team-Aspekt eine große Rolle. Im Laufe des Spiels gewinnt man andere Fahrer für sein Team und nimmt immer mit mehreren Kollegen zusammen an Wettkämpfen teil. Während der Rennen kann man den Mit-

streitern Anweisungen geben und taktisch vorgehen. Wer will, darf sogar nur zuschauen und seine Zöglinge allein ins Rennen schicken, bußt dafür aber Respektpunkte ein. Für Abwechslung ist ebenfalls gesorgt: Geboten werden Rundkursrennen, Etappenfahrten, Beschleunigungswettbewerbe und Show-Events, bei denen dargebotene Kunststücken über die Gunst des Publikums und letztlich auch die Höhe der Preisgelder entscheiden. Die Entwickler legen viel Wert auf das Drumherum und wollen die Rennatmosphäre einfangen. Dazu trägt auch die riesige fiktive Stadt bei, die neben vielen Möglichkeiten für Straßenrennen auch einen richtigen Rennkurs und einige Landstraßen außerhalb der City bietet. Mit entsprechenden finanziellen Mitteln lässt sich der eige-

ne Fuhrpark bearbeiten und aufstocken. Im Tuning-Shop dürfen die Autos - frapierend ähnlich wie in *Need for Speed: Underground* - mit einer schier unerschöpflichen Anzahl an Spoilern, Schwellern und sonstigen optischen oder technischen Zusatzteilen verschönert werden. Anschließend sorgen sorgfältig ausgewählte und angebrachte Aufkleber für den individuellen Stil, um unter anderem in Online-Rennen der eigenen Persönlichkeit mehr Ausdruck zu verleihen.

MAIK BÜTEFÜR

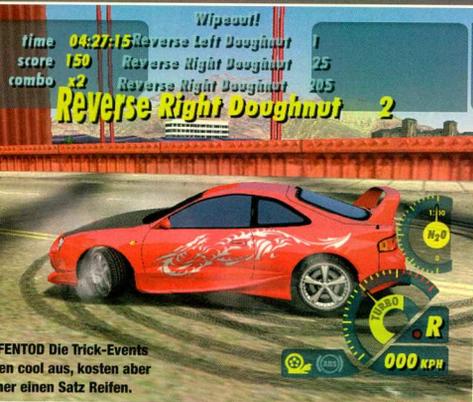
**VORSCHAU JUICED**

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Juice Games
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	50+ Fahrzeuge
Internet:	www.acclaim.de

Spieler	Termin
1-6 (Online)	September 2004

**SEHR GUT** EINSCHÄTZUNG

**Vielversprechender Renner**  
mit coolen Tuning-Möglichkeiten, an dem aber noch viel zu tun ist."



**FENTOD** Die Trick-Events sehen cool aus, kosten aber nur einen Satz Reifen.



**BERÜHMTES BAUWERK** Diese Brücke sieht zwar aus wie die Golden Gate Bridge, die Stadt ist dennoch fiktiv.



REALITÄT UND HORRORSZENARIO Die Parallelwelten sind äußerst bizarr und im typischen Silent-Hill-Stil gestaltet.

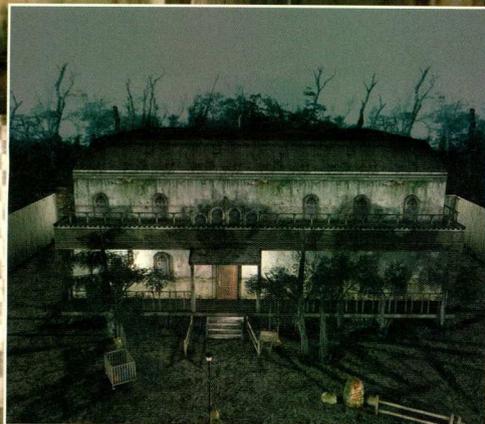
# Silent Hill The Room

# 4

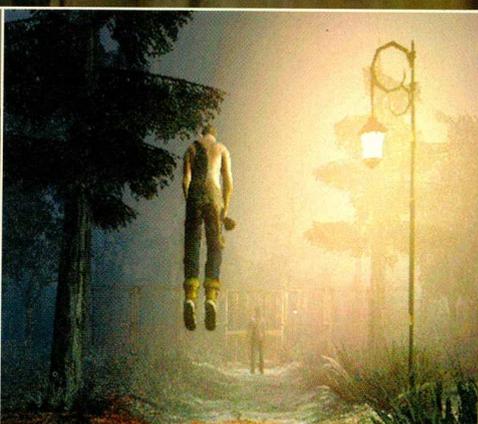
Horror, wo er am  
gruseligsten ist – in  
den **eigenen vier Wänden!**

Wer hätte das gedacht? Da glaubt man, ein neuer Teil der beliebten Survival-Horror-Reihe würde noch eine ganze Zeit auf sich warten lassen, und prompt kündigt Konami mit *The Room* das vierte *Silent Hill*-Spiel an. Verantwortlicher Produzent ist wieder einmal Akira Yamao-

ka, der mit *Silent Hill 3* bewiesen hat, dass er nicht nur ein Händchen für Sound-Effekte und Musik hat. Die relativ geringe Zeitspanne zwischen Teil 3 und *The Room* ist damit zu erklären, dass an beiden Projekten parallel gearbeitet wurde. Leider hält sich Konami mit Infos bisher recht bedeckt. Die einzigen echten Anhaltspunkte bietet ein absolut genialer Trailer, den wir uns bei Konami in Frankfurt zu Gemüte führen durften.



TRAUTES HEIM Gibt es ein Entkommen aus diesem Haus?



GUTER RAT Meiden Sie einsame Waldwege!

## HORROR PAR EXCELLENCE

Gerade mal drei Minuten lang zeigt das rasant geschnittene Video, was Action-Adventure-Fans auch diesmal wieder erwartet: mysteriöse Welten, abartige Monster und überraschende Schock-Elemente, unterlegt von atmosphärischen, verstörenden Sound-Effekten. *Silent Hill 4* versetzt Horrorfans in die Rolle des brandneuen Helden Henry Townshend, der aus unerfindlichen Gründen plötzlich ein Gefangener in seinen eigenen vier Wänden ist. Die einzige Chance, das häusliche Verlies jemals wieder verlassen zu können, besteht in der Erforschung von seltsamen Türen, die in bizarre Parallel-

welten führen. In diesen missionsartig aufgebauten Schreckensdimensionen interagiert man mit Personen, löst Rätsel und bekämpft fürchterliche Mutationen, die nur dem kranken Hirn eines Wahnsinnigen entspringen sein können. Dabei kann man fest davon ausgehen, dass sich der Schwierigkeitsgrad von Kämpfen und Rätseln wieder unabhängig voneinander einstellen lässt, um für jeden Spielertyp das optimale Spielerlebnis zu gewährleisten.

## GÄNSEHAUT GARANTIERT

Während man in den Schreckensdimensionen wie gewohnt in Third-Person-Ansicht durch die Gegend

hetzt, haben sich die Entwickler für die Erkundung von Henrys Wohnung etwas Neues ausgedacht. Die hier verwendete Ego-Perspektive soll für noch mehr Spannung und Identifikation mit dem geplagten Helden sorgen. Ob diese Neuerung den gewünschten Effekt bringt, lässt sich anhand des bisher verfügbaren Materials leider noch nicht sagen. Dennoch reichen die Screenshots und das hervorragende Video aus, um *Silent Hill*-Fans schon jetzt in helle Aufregung zu versetzen. Mit etwas Glück können wir Ihnen den Trailer vielleicht schon auf der nächsten PLAYZONE-DVD präsentieren, damit Sie sich einen noch besseren Eindruck vom kommenden

Survival-Horror-Highlight machen können.

WOLFGANG FISCHER

## VORSCHAU SILENT HILL 4

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	<a href="http://www.konami-europe.de">www.konami-europe.de</a>

Spieler	Termin
1	Ende 2004

EINSCHÄTZUNG

## SEHR GUT

„Schneller als erhofft, atmosphärisch wie immer – Teil 4 verspricht eine würdige Fortsetzung zu werden.“



ALBTRAUMHAFT VISIONEN Bei der Gestaltung der bizarren Monster und unheimlichen Orte konnten sich die Designer austoben.



**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.

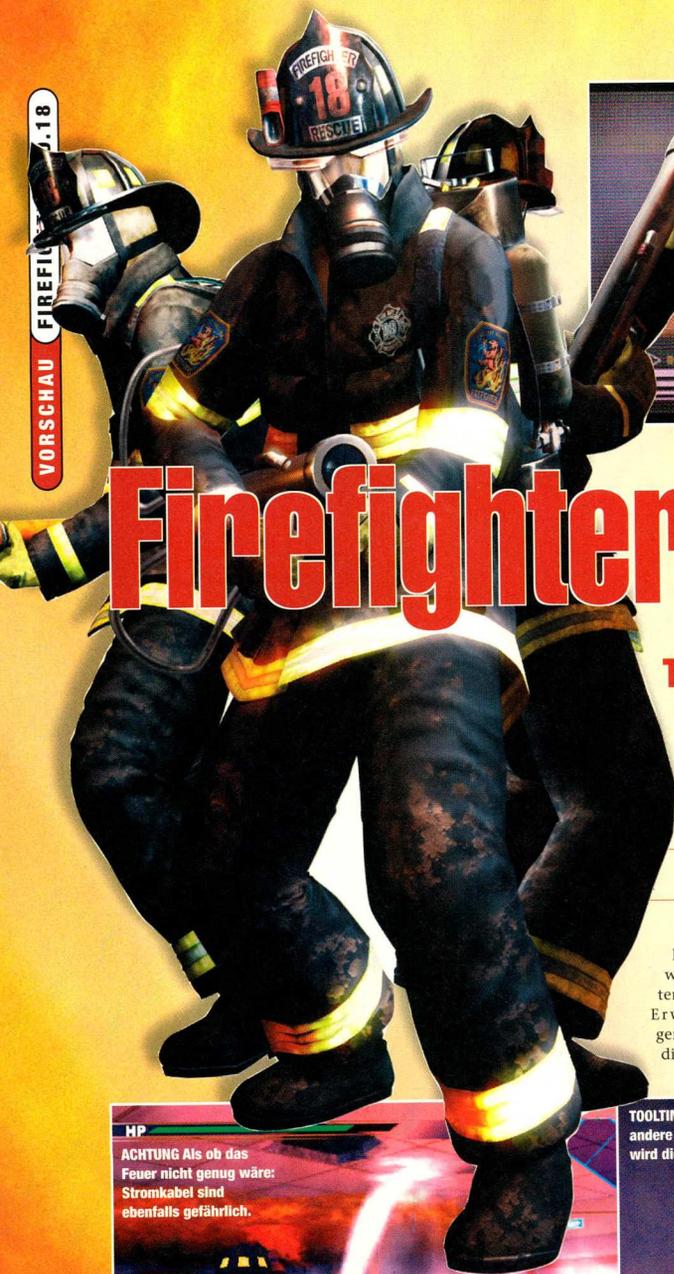


RELEASE-DATUM:  
6. FEBRUAR 2004

# LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

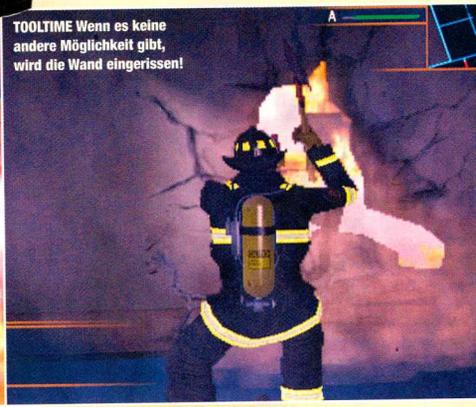
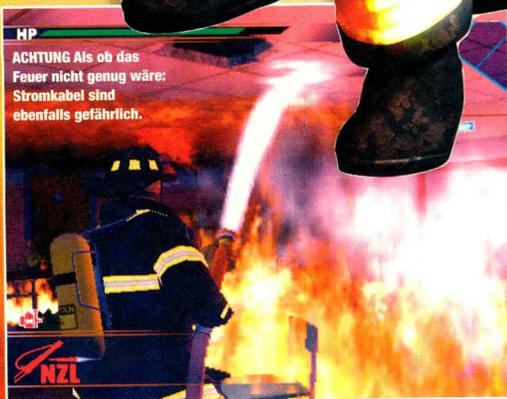
PREVIEW: [WWW.LEGACYOFKAIN.COM](http://WWW.LEGACYOFKAIN.COM)



# Firefighter F.D.18

**TATÜTATA, die Feuerwehr ist da:** Hier kommt Konamis heißestes Spiel!

U ngefährlich und völlig unterbezahlte, ergriffen viele letztendlich doch andere, nicht minder fordernde Berufe (z. B. Atomphysiker, Raketenbauer oder Videospiele-Redakteur). Mit Konamis *Firefighter F.D.18* können PlayStation-2-Besitzer jetzt ihren Kindheitstraum ausleben und gefährlichen Brandherden den Kampf ansagen.





**ENDEGEGNER** Bei den Boss-Feuern ist eine passende Taktik unabdingbar!



**WEG FREI** Per Sprühstrahl schneiden wir uns eine breite Schneise durch das Flammenmeer.

**OPTIMALE ARBEITSAUSSTATTUNG**

Mit einem endlos langen Feuerwehrschauch bewaffnet durchläuft der Spieler aus der Third-Person-Perspektive die verschiedenen Einsatzgebiete. Neben dem zweistufig einsetzbaren Schlauch gibt es noch allerlei zusätzliche Gimmicks, die dem Feuerwehrmann der Neuzeit das Leben leichter machen: Ein handlicher Feuerlöscher mit Spezialinhalt hilft zum Beispiel bei besonders aggressiven Feuerwänden, eine mächtige Axt legt versperrte Wege frei und die begrenzt einsetzbare Wasserfontäne der Kollegen löscht ganze Bereiche auf einen Schlag. Dank der einfach zu handhabenden Steuerung fühlt man sich bereits nach wenigen Spielminuten als erfahrener Feuerwehrmann und navigiert seinen Helden zielsicher durch die Maps. Als Levels dienen den Entwicklern von Konami die unter-

schiedlichsten Orte. Einstürzende Tunnels, brennende Großraumbüros oder verqualmte Restaurants: Bei *Firefighter F.D.18* muss der Spieler überall Top-Leistung bringen! Eines aber haben alle Missionen gemeinsam: Das jeweilige Einsatzziel ist nicht die Löschung des kompletten Feuers, sondern lediglich das Bergen von verschütteten Personen – inklusive anschließender Danksagung.

**FLAMME IST NICHT GLEICH FLAMME**

Entsprechend motiviert marschiert man mit seinem Charakter durch die grafisch eher schlicht geratenen Umgebungen. Es herrscht etwas viel Grau in Grau, was aber auch durch die gewählte Thematik beeinflusst wird. Die Programmierer legten ihr Hauptaugenmerk bei der Grafik deutlich auf die Darstellung der Flammen und deren Reaktion auf den Wasserstrahl. Dies ist

ihnen auch hervorragend gelungen: In keinem anderen Videospiele wurde das Element Feuer bisher so realistisch und überzeugend dargestellt wie in *Firefighter F.D.18*! Es ist eine wahre Freude, mit dem Wasserschauch auf die teilweise meterhohen Flammenwände zu zielen und sich so Stück für Stück einen Weg durch die Flammen zu schießen. Damit der Spieler des Feuer-Effekts nicht zu schnell überdrüssig wird, wurden unterschiedlich aussehende Flammenmeere kreiert, die jeweils anders bekämpft werden müssen. Sogar an Boss-Feuer, vergleichbar mit Endgegnern, hat man gedacht, bei denen man nur mit taktischem Vorgehen Erfolg hat. Neben der gelungenen Grafik überzeugt schon jetzt der grandiose Soundtrack, der ebenso aus einer großen Hollywood-Produktion stammen könnte. Wie gut das Spiel letztendlich wird, hängt jedoch in hohem Maße davon

ab, wie abwechslungsreich die Einsätze werden und wie sehr die Story zum Weiterspielen motiviert. Bis zur geplanten Veröffentlichung im April müssen alle ehemaligen Feuerwehrmann-Anwärter noch ausharren.

OLIVER BECK

**VORSCHAU FIREFIGHTER F.D.18**

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	Unbekannt
Audio:	Unbekannt
Umfang:	Unbekannt
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler 1	Termin April

**FINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Vielsprechender Actiontitel mit komplett eigenständiger Thematik. **Technisch sehr interessant.**“



**ERSATZ** Ohne Feuerwehrschauch wird mit einem handelsüblichen Feuerlöscher gearbeitet.



**AKROBATISCH** Die Kletterpassagen sind für einen austrainierten Feuerwehrmann kein Problem!

そこのロープを伝って行けるか?



**HÄNDLER** Mit simulierten Mitspielern kann man auch Handel treiben.



**DATA DRAIN** Wer sich ins System einhackt, kann „The World“ umschreiben.

# .hack

**Online ist offline.** Endlich erscheint die ungewöhnliche Rollenspielerie bei uns.

Was *.hack* von der harten Rollenspiel-Konkurrenz abhebt, ist die Story und Erzählweise: *.hack* umfasst mehrere Anime-Serien, einen Manga, einen Roman und, nicht zu vergessen, vier Videospiele (*Infection*, *Mutation*, *Outbreak*, *Quarantine*). In die-

sen tauchen Sie als der Charakter Kite in das Online-Rollenspiel „The World“ ein. Sogar menschliche Mitspieler, ein Internet-Forum und E-Mail-Verkehr werden simuliert! Da *.hack* aber wie bereits erwähnt eigentlich eine Offline-Rollenspielerie ist, konnte Bandai die Story und Erzähl-

weise so dynamisch wie in einem solchen gestalten. Durch diesen Mix ist die Spielwelt sehr lebendig. Es geschehen unerklärliche Dinge in *The World*, die manche Spieler sogar in ein Koma fallen lassen. Den Grund dafür müssen Sie nun herausfinden. Dabei spielt auch das namensgebende Hacken eine große Rolle.

dafür aber mit einer spannenden Rollenspielerie belohnt. Besonders cool: Jedem Teil des Spiels wird auch eine Folge der vierteiligen Anime-Serie *Liminality* beiliegen. Außerdem darf man zwischen englischer und der original japanischen Sprachausgabe wählen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## ONLINE-SCHWÄCHEN

Indem Sie *The World* umschreiben, dringen Sie in gesperrte Bereiche des Spiels ein oder ändern kurzerhand die Attribute von zu starken Monstern. Solche Gameplay-Elemente machen *.hack* zu einem der außergewöhnlichsten Rollenspiele der letzten Jahre. Doch nicht alles, was für ein Online-Rollenspiel völlig normal ist, funktioniert auch in einem Offline-RPG. Die Menüführung ist nicht immer optimal und die Dungeons bestehen aus öde aneinander gereihten, rechteckigen Räumen. Zudem langweilen die zwingend notwendigen Auflevel-Orgien recht schnell. Wer sich daran nicht stört, wird

## VORSCHAU .hack

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch, optional Jap.
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 25 Stunden

Internet: [www.dothack.com](http://www.dothack.com)

Spieler 1	Termin
	11. März (Infection)

## EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Aufgrund des interessanten Settings ein **außergewöhnliches Rollenspiel** – trotz einiger Gameplay-Schwächen.“



**KAMPFGEIST** Die Echtzeit-Kämpfe können für Befehle eingefroren werden.



**HINTERTÜRCHEN** Mit solchen „Gates“ reisen Sie durch die Spielwelt.

# JETZT WECHSELN

zu den ersten wirklichen  
Gaming-DSL-Tarifen

**HIGHSPEED-SURFEN**  
bis 768 kbit/s  
schon ab  
**12,90**  
Euro/Monat

## 4DSL flexiFLAT

Highspeed-Surfen bis 768 kbit/s

Die 4Players flexiFLAT ist der ideale Gamer-DSL-Tarif, da sich der Tarif automatisch an die Nutzungsgewohnheit anpasst:

- unter 100 h und 10 GB nur € 12,90/Monat
- unter 10 GB nur € 18,90
- nur € 29,90 bei voller Nutzung  
(ohne Traffic- oder Zeitbegrenzung: FLATRATE)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

## 4DSL live!

Highspeed-Surfen bis 1536 kbit/s

Mit 4PlayersDSL live! könnt Ihr nonstop in die Onlinewelt abtauchen; online spielen, chatten und sich auf 4Players.de über die aktuellen Spiele-Highlights informieren.

- kein Zeitlimit
- 5 GB (ca. 5.000 MB) Traffic mtl. inklusive  
(Jedes weitere angefangene GB kostet nur € 7,90 zusätzlich)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

**HIGHSPEED-SURFEN**  
bis 1536 kbit/s  
schon ab  
**12,90**  
Euro/Monat

Speziell auf die Anforderungen der Computer- & Konsolenspieler abgestimmt, bieten die neuen 4PlayersDSL-Tarife neben dem Highspeed-Internet-Zugang viele zusätzliche Features:

- ✓ **Ohne Zeitbeschränkung** schon ab 12,90 Euro/Monat<sup>1</sup> mit Fastpath-Unterstützung<sup>2</sup> surfen und spielen, funktioniert mit jedem T-DSL-Anschluss<sup>3</sup>
- ✓ **Highspeed-Downloads:** Brandheiße Demos, aktuelle Trailer und Patches sowie exklusive Video-Streams warten auf unserem FTP-Server<sup>4</sup> (derzeit mehr als 300 GB)
- ✓ **Peering-Kontrolle:** Wir überwachen ständig die wichtigsten Peerings für aktuelle Online-Spiele (z.B. DAOC, EverQuest, Star Wars - Galaxies und PlanetSide.)
- ✓ **Exklusiver 'Steam'-Server:** kompromisslos schnelle Updates von CounterStrike, Half-Life und weiteren Valve-Titeln.
- ✓ **100 MB-Powermailbox** und Webspaces für die eigene Homepage inklusive

**4P DSL**  
powered by freenet.de

**www.4PlayersDSL.de**

1 Die Vorteile von 4PlayersDSL gelten nur in Verbindung mit einem T-DSL-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.  
2 Fastpath muss zusätzlich zum F-DSL-Anschluss bei T-Com bestellt werden.  
3 T-DSL ist bereits in vielen Anschlussgebieten verfügbar.  
4 Überwachen von T-DSL durch T-Com nach 24 Stunden ununterbrochener Nutzung, sofortige Neuanmeldung möglich.



**ABGESTÜRZT** Dieses Flugzeug schadet niemandem mehr.



**ÜBERRASCHT** Die deutschen Soldaten wurden kalt erwischt.

# Combat Elite: WWII Paratroopers

**Rasanter  
Action-  
Shooter** mit  
bewährtem  
Gameplay



**VERLASSEN** Auf diesem Bahnhof herrscht nicht viel Betrieb.



**NETTE BUDE** Vor allem die Innen-Levels sind optisch sehr ansprechend.

**S**pätestens seit *Fallout: Brotherhood of Steel* dürfte klar sein, dass sich die ursprünglich von den Snowblind Studios entwickelte Grafik-Engine, die zum ersten Mal bei *Baldur's Gate: Dark Alliance* Anwendung fand, nicht nur für Hack&Slay-Action mit Fantasy-Story eignet. *Combat Elite* von Acclaim schlägt spielerisch in dieselbe Kerbe – mit dem kleinen Unterschied, dass der äußerst reale Zweite Weltkrieg und seine diversen Schauplätze als Vorlage für die über 40 Missionen dienen. Den Auftakt für die Nonstop-Action bildet – wie könnte es anders sein – die Landung der Alliierten in der Normandie. Von dort aus kämpft man sich durch halb Europa, wobei kein wichtiger Kriegsschauplatz ausgelassen wird, angefangen bei der Luftlandeoperation Market Garden bis hin zum Einmarsch ins naziverseuchte Deutschland. Das ultimative Ziel bei *Combat Elite* ist jedoch, die bösen Deutschen daran zu hindern, die Entwicklung der Atombombe zu vollenden. Dafür stehen eine ganze Reihe historisch akkurater Waffen und

Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, mit denen man dem zahlenmäßig überlegenen Feind gegenübertritt. Im Laufe des Spiels erlernt man zudem viele neue Fähigkeiten, welche die Erfüllung der packenden Missionen deutlich erleichtern. Wie bei den Genrekollegen dürfen Sie den Kampf gegen die deutsche Wehrmacht auch zu zweit im Kooperativmodus antreten. Für Langzeitmotivation ist also ebenfalls gesorgt.

WOLFGANG FISCHER

## VORSCHAU COMBAT ELITE

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	BattleBorne
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	40+ Missionen
Internet:	www.acclaim.de

Spieler	Termin
1-2	Juni 2004

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„**Vielversprechende Umsetzung** des Dark-Alliance-Spielprinzips in ein historisches Weltkriegsszenario.“

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



# BAPHOMET'S FLUCH

## DER SCHLAFENDE DRACHE

*Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.*

[www.baphometsfluch3.de](http://www.baphometsfluch3.de)

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

November 2003



PlayStation 2



# ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION STATION LEXIKON

## IN DER ENTWICKLUNG

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

### ALIAS



Mittlerweile ist's in der Redaktion schon ein Running Gag: Auch diesmal war's nichts mit dem Alias-Test, da Acclaim das Spiel nochmals verschoben hat!

Hersteller: **Acclaim**  
Termin: **April**  
Genre: **Action-Adventure**

### CHAMPIONS OF NORRATH



Bei Ubisofts Action-Rollenspiel auf Basis der Engine von *Baldur's Gate: Dark Alliance* sind wir dagegen zuversichtlich, jeden Moment die Testversion zu kriegen.

Hersteller: **Ubisoft**  
Termin: **25. März**  
Genre: **Rollenspiel**

### DRIV3R



Driv3r erscheint doch nicht im März, sondern erst Anfang Juni. Offiziell heißt es, dass die Verschiebung nicht daran liegt, dass es nicht rechtzeitig fertig wurde. Ah ja ...

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

### FINAL FANTASY XII



Der offizielle zwölfte Teil von Squares scheinbar unendlicher Rollenspiel-Serie erscheint Ende des Jahres in Japan, für Europa gibt es aber noch keinen Termin.

Hersteller: **SquareEnix**  
Termin: **Nicht bekannt**  
Genre: **Rollenspiel**

### FORBIDDEN SIREN



Erst im letzten Heft haben wir Ihnen diesen Gruselschocker von Sony näher vorgestellt, der in Japan unter dem kürzeren Namen *Siren* bekannt ist. Fans von *Silent Hill* und *Resident Evil* sollten sich *Forbidden Siren* auf jeden Fall vormerken! Wenn alles klappt, könnten Sie schon in der nächsten PLAYZONE-Ausgabe einen Test finden.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **1. Quartal**  
Genre: **Action-Adventure**

### GRAN TURISMO 4



Wann genau im zweiten Quartal *Gran Turismo 4* nun erscheinen soll, ist derzeit unklar. Wir vermuten, dass es (wie beim Vorgänger) eher Juni als April wird.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Rennspiel**

## HEADHUNTER: REDEMPTION



Leider hat Sega den *Headhunter*-Nachfolger auf den Sommer verschoben. Fans können wir hoffentlich mit dem Vorschau-Beitrag auf unserer DVD etwas trösten!

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

## HITMAN: CONTRACTS



Auf den Seiten 20 bis 23 stellt Ihnen Maik den dritten Teil der Abenteuer von Auftragskiller 47 schon mal vor – ob's wirklich schon im April erscheint?

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

## KNIGHTS OF THE TEMPLE



Dieser Titel von Starbreeze, der zuletzt mit *Enclave* für die Xbox für einige Diskussionen gesorgt hat, verspricht ein stimmungsvolles Abenteuer zu werden.

Hersteller: **TDK Mediactive**  
Termin: **März**  
Genre: **Action**

## KILLZONE



Nach zwei ausführlichen Vorschauberichten und einem großen Interview ist im Vorfeld eigentlich alles zu *Killzone* gesagt worden. Jetzt warten wir auf eine erste spielbare Version, um sie einem Härtefest zu unterziehen. Da das Spiel aber erst im September erscheinen soll, lässt diese wohl noch einige Zeit auf sich warten.

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

## MAFIA



Take-2-Titel stehen erfahrungsgemäß meistens schon im Laden, bevor wir eine Testversion bekommen. *Mafia* sollte eigentlich jetzt schon erhältlich sein!

Hersteller: **Take 2**  
Termin: **30. Januar**  
Genre: **Action**

## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Das dritte *MGS* lässt noch eine Weile auf sich warten. Fans sollten sich derweil mal die Erstlings-Neuaufgabe *The Twin Snakes* auf Nintendos GameCube anschauen.

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

## ONIMUSHA 3



Die PAL-Version ist noch in einiger Ferne, doch schon Ende Februar erscheint *Onimusha 3* in Japan. Wir planen einen umfangreichen Bericht zur Import-Version!

Hersteller: **Capcom**  
Termin: **3. Quartal**  
Genre: **Action-Adventure**

## ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Wer sich bei *Onimusha* schon immer an den Adventure-Einlagen gestört hat, der darf sich beim Ableger *Blade Warriors* ganz aufs Kämpfen konzentrieren!

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

## PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY



In den USA ist dieses Spiel unter dem Titel *Fatal Frame II* bereits erschienen, auf den Seiten 94 und 95 finden Sie unseren Import-Test! Im April kommt die PAL-Version.

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

**R: RACING**

Für Europa wurde der Titel von Namcos *R: Racing Evolution* ein wenig gekürzt, ansonsten rechnen wir aber nicht mit größeren Veränderungen zur Import-Version.

Hersteller: **Namco/Electronic Arts**  
Termin: **Mitte März**  
Genre: **Rennspiel**

**RESIDENT EVIL OUTBREAK**

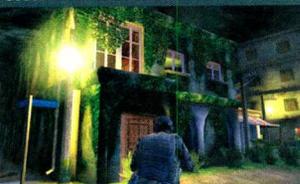
Christian hat sich schon mal mit der japanischen Version von Capcoms neuestem Zombie-Abenteuer beschäftigt – seine Eindrücke finden Sie auf den Seiten 90 bis 92!

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

**SILENT HILL 4: THE ROOM**

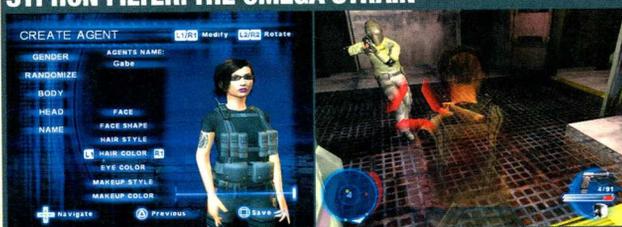
Es mag ein wenig seltsam anmuten, dass Capcom schon wieder ein neues *Silent Hill*-Spiel ankündigt, doch wurde dieses schon zeitgleich mit Teil 3 entwickelt!

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

**SOCOM II: U.S. NAVY SEALS**

Die Veröffentlichung des *SOCOM*-Nachfolgers rückt näher. Wenn alles klappt, wird's in der nächsten Ausgabe einen Vergleichstest mit *Ghost Recon: Jungle Storm* geben!

Hersteller: **Sony**  
Termin: **März**  
Genre: **Action**

**SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN**

Schade! Nachdem das neue *Siphon Filter* nun selbst in den USA erst am 18. Mai erscheinen soll, verschiebt sich die PAL-Version auf das zweite Quartal. Ob's an Problemen mit dem Online-Teil des Spiels liegt? Wir sind jedenfalls mal gespannt, wie sich Gabe Logan in seiner neuen Rolle als Agentur-Leiter schlägt.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Action**

**T.C.'S GHOST RECON: JUNGLE STORM**

Der *Ghost Recon*-Nachfolger enthält neben der neuen *Jungle Storm*-Kampagne auch die *Island-Thunder*-Levels, die es bisher nur für die Xbox und den PC gab.

Hersteller: **Ubisoft**  
Termin: **26. Februar**  
Genre: **Action**

**TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3**

Tom Clancy, die zweite: Die PS2-Umsetzung des gefeierten Xbox-Spiels macht bisher einen guten Eindruck und verspricht ein weiterer Hit für Ubisoft zu werden!

Hersteller: **Ubisoft**  
Termin: **25. März**  
Genre: **Action**

**T.C.'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**

Tom Clancy, die dritte: Zeitgleich mit *Rainbow Six 3* soll auch *Sam Fisher* wieder auf der PS2 auftauchen. Fans sollten also schon mal vorsorglich für Ende März sparen!

Hersteller: **Ubisoft**  
Termin: **25. März**  
Genre: **Action-Adventure**

**WAY OF THE SAMURAI 2**

Das erste *Way of the Samurai* kam über Eidos' Fresh Games-Label nach Europa, den (diesmal flimmerfreien!) Nachfolger bringt nun Capcom bei uns raus.

Hersteller: **Capcom/Spike**  
Termin: **26. März**  
Genre: **Action-Adventure**

WAS ERSCHIEN ZULETZT, WAS KOMMT DEMNÄCHST?

# TERMINE

## WAS KOMMT WANN?

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

## ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	29. Jan.
Bombastic	Geschicklichkeit	16. Jan.

Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	7. Jan.
EverQuest Online Adventures	Online-Rollenspiel	21. Jan.
Flipnic	Flipper-Simulation	15. Jan.

Mafia	Action	30. Jan.
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	16. Jan.
NFL Street	Football	30. Jan.

## FEBRUAR

TITEL	GENRE	TERMIN
Castlevania	Action	13. Feb.
Conan	Action-Adventure	Feb.
Downhill Domination	Sport	Feb.
Dragon's Lair 3D	Jump & Run	23. Feb.
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	20. Feb.
I-Ninja	Action-Adventure	11. Feb.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	20. Feb.
Kaena	Adventure	25. Feb.
kill.switch	Action	18. Feb.
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	6. Feb.
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run/Action	13. Feb.
Midway Arcade Treasures	Diverse	Anfang Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Jump & Run	19. Feb.
Puyo Pop Fever	Denkspiel	26. Feb.
Risiko: Die Weltherrschaft	Strategie	12. Feb.
Rogue Ops	Action	6. Feb.
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Feb.

MTX: Mototrax featuring Travis ...	Rennspiel	März
MX Unleashed	Rennspiel	12. März
Nightshade	Action	4. März
Onimusha Blade Warriors	Beat'em Up	Mai
R: Racing	Rennspiel	Mitte März
R-Type Final	Shoot'em Up	26. März
Riding Spirits II	Rennspiel	26. März
Savage Skies	Action	20. Februar
Schumacher Kart World Tour	Rennspiel	26. März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	Jump & Run	19. März
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Action	März
Spawn: Armageddon	Action	12. März
Sprint Cars	Rennspiel	12. März
Spy Hunter 2	Action	Anfang März
Super Farm	Geschicklichkeit	12. März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
This Is Football (TIF) 2004	Fußball	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	25. März
T. Clancy's Splinter Cell: Pandora ...	Action-Adventure	25. März
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	26. März
World Championship Pool	Pool-Simulation	5. März

## 2004

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	4. Quartal
Altered Beast	Action	2004
Area 51	Ego-Shooter	4. Quartal
Black Nine	Action/RPG	4. Quartal
Catan	Strategie	2004
Cold Winter	Action	4. Quartal
Dororo	Action-Adventure	2004
Drake	Action	2004
Fahrenheit	Action-Adventure	2004
Fight Club	Action-Adventure	4. Quartal
Ghostmaster	Strategie	2004
Gradius V	Shoot'em Up	3. Quartal
Karaoke Stage	Musikspiel	2004
Killzone	Ego-Shooter	September
Kookabonga	Entertainment	3. Quartal
Leisure Suit Larry: Magna ...	Adventure	3. Quartal
McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
Nanobreaker	Action	Ende 2004
NARC	Action-Adventure	4. Quartal
Neo Contra	Action	Ende 2004
Onimusha 3	Action-Adventure	3. Quartal
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action-Adventure	3. Quartal
Red Ninja	Action	4. Quartal
Silent Hill 4: The Room	Action-Adventure	Ende 2004
StarCraft: Ghost	Action	2004
The Bard's Tale	Rollenspiel	4. Quartal
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	Herbst 2004
The Red Star	Nicht bekannt	4. Quartal
Van Helsing	Action-Adventure	2004
WWX Rumble Rose	Wrestling	Ende 2004

Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	20. Feb.
S.Bob Schwammkopf: Schlacht ...	Geschicklichkeit	13. Feb.
T. Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ego-Shooter	26. Feb.
Whiplash	Jump & Run	Feb.
Wrath Unleashed	Strategie/Action	12. Feb.

## 2. QUARTAL 2004

TITEL	GENRE	TERMIN
Adiboo und die Jagd auf die ...	Geschicklichkeit	Mai
Alias	Action-Adventure	April
Cy Girls	Action	Mai
Driv3r	Rennspiel	1. Juni
Firefighter F.D. 18	Action	April
Gran Turismo 4	Rennspiel	2. Quartal
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	2. Quartal
Hitman: Contracts	Action	April
Hyper Street Fighter II	Beat'em Up	April
NARC	Action-Adventure	2. Quartal
Project Zero II: Crimson Butterfly	Action-Adventure	April
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2. Quartal
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	3. Quartal
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	2. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat'em Up	April
The Fast & The Furious	Rennspiel	Juni
The Suffering	Action-Adventure	2. Quartal

McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
Nanobreaker	Action	Ende 2004
NARC	Action-Adventure	4. Quartal
Neo Contra	Action	Ende 2004
Onimusha 3	Action-Adventure	3. Quartal
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action-Adventure	3. Quartal
Red Ninja	Action	4. Quartal
Silent Hill 4: The Room	Action-Adventure	Ende 2004
StarCraft: Ghost	Action	2004
The Bard's Tale	Rollenspiel	4. Quartal
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	Herbst 2004
The Red Star	Nicht bekannt	4. Quartal
Van Helsing	Action-Adventure	2004
WWX Rumble Rose	Wrestling	Ende 2004

## MÄRZ

TITEL	GENRE	TERMIN
.hack Vol. 1	Rollenspiel	11. März
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	März
Blowout	Action	19. März
Carmen Sandiego	Action-Adventure	März
Champions of Norrath	Online-Rollenspiel	25. März
Deadly Skies	Action	März
Ein Kater macht Theater	Jump & Run	19. März
Forbidden Siren	Action-Adventure	1. Quartal
Glass Rose	Adventure	26. März
Goblin Commander	Strategie	19. März
Knights of the Temple	Action	März
Lethal Skies 2	Action	20. Februar
Mega Man X7	Jump & Run/Action	5. März

## BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Januar
SOCOM: U.S. Navy SEALs	Action	25. Februar

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

# REFERENZEN

## ROLLENSPIELE

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

Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%
Arc – Twilight of the Spirits	Sony	86%

**Aktuelle Empfehlung:**

Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	89%
---------------------------------	-----------	-----

**Aktuelle Warnung:**

King's Field IV	Metro3D	42%
-----------------	---------	-----

**Budget-Empfehlung:**

Kingdom Hearts	Square	83%
----------------	--------	-----

Rollenspiel-Fans haben momentan jede Menge hochwertige Neuheiten zur Wahl. Sonys *Arc – Twilight of the Spirits* ist nur eines von vielen aktuellen Highlights.

Arc – Twilight of the Spirits



## EGO-SHOOTER

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

TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
Red Faction II	THQ	88%
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ	87%
XIII	Ubisoft	87%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%

**Aktuelle Empfehlung:**

XIII	Ubisoft	87%
------	---------	-----

**Aktuelle Warnung:**

Robocop	Avalon	37%
---------	--------	-----

**Budget-Empfehlung:**

Medal of Honor: Frontline	EA	89%
---------------------------	----	-----

## 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 D4	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed: Underground	EA	86%

**Aktuelle Empfehlung:**

Need for Speed: Underground	EA	86%
-----------------------------	----	-----

**Aktuelle Warnung:**

Alarm für Cobra 11	THQ	44%
--------------------	-----	-----

**Budget-Empfehlung:**

Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
------------------------	------	-----

## ACTION

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

GTA Vice City (dt.)	Take 2	91%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Zone of the Enders 2	Konami	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	87%
DhDr: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%

**Aktuelle Empfehlung:**

Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	90%
---------------------------------	---------	-----

**Aktuelle Warnung:**

Naval Ops: Warship Gunner	Koei	32%
---------------------------	------	-----

**Budget-Empfehlung:**

DhDr: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
----------------------	-----------------	-----

## ACTION-ADVENTURE

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

Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Jak II: Renegade	Sony	91%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	91%
Silent Hill 3	Konami	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%

**Aktuelle Empfehlung:**

Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
--------------------	---------	-----

**Aktuelle Warnung:**

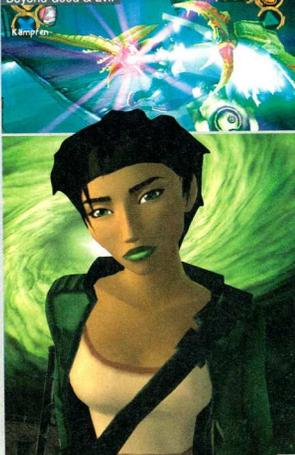
Frank Herbert's Dune	Cryo	34%
----------------------	------	-----

**Budget-Empfehlung:**

Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%
--------------------------------	--------	-----

Ubisofts vorweihnachtlicher Spielehit *Beyond Good & Evil* ist in den Läden leider dermaßen gefloppt, dass der Preis bereits auf € 30,- gesenkt wurde – wer jetzt nicht zugreift, der verpasst eines der besten PS2-Spiele!

Beyond Good &amp; Evil



SOCOM


**BALD GÜNSTIG** SOCOM als Platinum-Version.

## LIGHTGUN-SHOOTER

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

Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%

**Aktuelle Empfehlung:**

Time Crisis 3	Namco	84%
---------------	-------	-----

**Aktuelle Warnung:**

Ninja Assault	Namco	54%
---------------	-------	-----

**Budget-Empfehlung:**



## JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Inspector Gadget: MAD ...	LPS	47%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Ratchet & Clank	Sony	90%

Der Ritter in den Boxershorts mit Herzen-Muster ist zurück! Capcoms zweites *Maximo*-Spiel bügelt die Schwächen des Vorgängers aus und bietet jede Menge Jump&Run-Spaß.

## BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
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	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Soul Calibur II	Namco	87%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
3 Engel für Charlie: Volle Power	Ubisoft	20%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Tekken 4	Namco	87%

## TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	EA	87%
Freestyle	EA	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
SSX 3	EA	87%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%

## MUSIK & ENTERTAINMENT

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

## WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
WWE SmackDown! Here ...	THQ	87%
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
WWE SmackDown! Here ...	THQ	87%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Legends of Wrestling II	Acclaim	59%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
WWE SmackDown! Shut ...	THQ	85%

## SPORT: FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2004	EA	86%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Pro Beach Soccer	Wanadoo	59%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%

## STRATEGIE

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

## DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Bombastic	Capcom	75%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Tetris Worlds	THQ	50%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
–		



EMPFEHLENSWERT Der Nachfolger zu Devil Dice.

## SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Perfect Ace Pro Tournament ...	Kellias	46%
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
–		

## AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Madden NFL 2004	EA	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NHL 2004	EA	87%
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
NHL Hitz	Midway	79%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
–		
<b>Budget-Empfehlung:</b>		
–		

# RULE THE



**THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.**



**Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.**



**Lade DEIN Gesicht ins Spiel und skate als DU SELBST.\***



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment, Inc. GameSpy und das Powered By GameSpy-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" and "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# UNDERGROUND



Gib Stoff – auch in Autos oder anderen Gefährten.



Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.



Entwirf **DEINE** eigenen Tricks, Decks, Ziele und Level. Es ist **DEIN** Spiel ...



## TONY HAWK'S UNDERGROUND

Das hier ist **DEIN** Spiel.  
**DU** machst die Regeln.  
**DU** machst **DEIN** Ding.  
**DU** bist der Star!

JETZT ONLINE:  
[THUGONLINE.COM](http://THUGONLINE.COM)



**HAW SHOES**



**nixon**

**NEVERSOFT**

**ACTIVISION**

\* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

# CHARTS

## LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1 2	Final Fantasy X	PS2	89%	19
2 WE	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	22
3 1	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	12
4 13	True Crime: Streets of L.A.	PS2	90%	9
5 6	Need for Speed: Underground	PS2	86%	3
6 15	FIFA Football 2004	PS2	86%	3
7 WE	Tekken 4	PS2	87%	3
8 WE	EyeToy: Play	PS2	-	4
9 WE	Pro Evolution Soccer 3	PS2	93%	2
10 NEU	Max Payne 2	PS2	68%	1
11 WE	GTA III	PS2	91%	19
12 WE	SS3	PS2	87%	1
13 3	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	84%	2
14 10	Tony Hawk's Underground	PS2	91%	2
15 8	Dark Chronicle	PS2	87%	3

Nachdem *GTA Vice City (dt.)* es sich nun schon seit längerem an der Chartspitze gemütlich gemacht hat, kehrt diesen Monat Squares Rollenspieler *Final Fantasy X* auf den Thron zurück – Hand in Hand mit dem Nachfolger *Final Fantasy X-2*, der in den Most-Wanted-Charts den ersten Platz belegt. Ob sich Square demnächst selbst Konkurrenz macht und *FF X-2* den eigenen Vorgänger von der Spitzenposition stößt?

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1 1	Medal of Honor: Rising Sun	84%	2
2 3	FIFA 2004	86%	3
3 6	Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	82%	3
4 NEU	RTL Skispringen 2004	72%	1
5 4	EyeToy: Play & Kamera	-	7
6 NEU	Die Sims brechen aus	80%	1
7 8	True Crime: Streets of L.A.	87%	3
8 5	Tony Hawk's Underground	91%	3
9 7	Findet Nemo	76%	2
10 11	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	3
11 2	Need for Speed: Underground	86%	3
12 WE	GTA Vice City (dt.)	91%	6
13 NEU	Fußball Manager 2004	77%	1
14 15	Medal of Honor: Frontline (Platinum)	89%	5
15 14	Pro Evolution Soccer 3	93%	4

Der Deutschen liebster Sport ist der Fußball. Und zur Wintersaison kommt gleich danach das Skispringen. Wenn man nicht gebannt vor dem Fernseher sitzt und zusieht, wie Hannawald & Co. von der Schanze springen, tut man's selbst – das vermeintliche Nischenprodukt *RTL Skispringen 2004* steigt hoch auf Platz 4 ein! Ansonsten verändert sich in den Verkaufscharts bis auf zwei weitere Neu- und einen Wiedereinsteiger nicht viel.



### Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir versorgen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl. Und so können Sie gewinnen: Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 18“, wenn *Metal Gear Solid 2* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 07“ und wählen Sie somit *GTA V* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

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

Oder rufen Sie uns einfach an:  
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.  
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

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

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 9. März 2004

## MOST WANTED

- 01 Drive3r
- 02 Final Fantasy X-2
- 03 Final Fantasy XI
- 04 Final Fantasy XII
- 05 Forbidden Siren
- 06 Gran Turismo 4
- 07 GTA V
- 08 James Bond 007: Alles oder nichts
- 09 Karaoke Revolution
- 10 Killzone
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Legacy of Kain: Defiance
- 13 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 14 Onimusha 3
- 15 Rainbow Six 3
- 16 Resident Evil: Outbreak
- 17 Resident Evil: Outbreak
- 18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 19 SPOJIM II
- 20 Syphon Filter: Omega Strain

## LESER-CHARTS

- 01AK - Twilight of the Spirits
- 02 Dark Chronicle
- 03 Destruction Derby
- 04 EyeToy: Play
- 05 Everquest Online Adventures
- 06 FIFA Football 2004
- 07 Final Fantasy X
- 08 Findet Nemo
- 09 Fußball Manager 2004
- 10 Ghosthunter
- 11 Gran Turismo 3
- 12 GTA Doppelpack
- 13 Herr d. Ringe: Rückkehr d. Königs
- 14 Jak II: Remnants
- 15 Max Payne II
- 16 Medal of Honor: Frontline
- 17 Medal of Honor: Rising Sun
- 18 Metal Gear Solid 2
- 19 Need for Speed: Underground
- 20 Prince of Persia
- 21 Pro Evolution Soccer 3
- 22 Ratchet & Clank 2
- 23 Silent Hill 3
- 24 Soul Calibur II
- 25 The Getaway
- 26 Tom Clancy's Splinter Cell
- 27 True Crime: Streets of LA
- 28 Twisted Metal Black: Online
- 29 Warhammer 40.000 - Fire Warrior
- 30 XIII

## MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1 3	Final Fantasy X-2	PS2	Square Enix/EA	13
2 5	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	8
3 1	Gran Turismo 4	PS2	Sony	7
4 2	Killzone	PS2	Sony	2
5 WE	GTA V	PS2	Take 2	2
6 NEU	Final Fantasy XII	PS2	Square Enix	1
7 4	Drive3r	PS2	Atari	11
8 6	Resident Evil: Outbreak	PS2	Capcom	8
9 8	Onimusha 3	PS2	Capcom	6
10 NEU	James Bond: Alles oder nichts	PS2	Electronic Arts	1

Auch in den Most-Wanted-Charts erobert ein *Final Fantasy* die Spitzenposition zurück – und bringt den zwölften Teil der Serie gleich mit. Mit *Final Fantasy XII* zeigt sich ein weiteres Rollenspiel in den Actionspielen regierten Top 10. Das heißt erwartete *Gran Turismo 4* – neben den beiden Rollenspielen der einzige Nicht-Action-Titel – kann sich bei der harten Konkurrenz von Square diesen Monat nicht mehr auf dem ersten Platz halten.

# DIE REDAKTION

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

PLAYZONE DIE REDAKTION



**HANS IPPISCH**  
33. REDAKTIONSDIREKTOR

Kehre Anfang Januar wohlbehalten aus Australien zurück und versicherte uns, dass es in Down Under nicht nur Dschungelcamps, sondern auch Hotels gibt.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**James Bond 007: Alles oder nichts**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Al Corley – The Big Picture**  
Aktueller Lieblingsfilm  
**Die Wutprobe**



**MICHAEL PRUCHNICKI**  
25. Leitender Redakteur

Hat vor kurzem seine *Calvin und Hobbes*-Sammlung vervollständigt (Groß an Knutt!) und meidet seitdem Fahrräder – die sind gefährlich!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Castlevania, Harvest Moon (GameCube)**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Wolverine – Cold Light of Monday**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Friends (aber nur auf Englisch!)**



**WOLFGANG FISCHER**  
32. Leitender Redakteur

Wünscht sich, dass es endlich wieder Frühling wird, damit er Robert beim Basketball zeigen kann, was er beim intensiven *NBA Jam*-Zocken gelernt hat.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Need for Speed: Underground**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Disturbed – The Sickness**  
Aktuelle Lieblings-Plättchen  
**Deep Space Nine**



**MAIK BÜTFÜR**  
26. Redakteur

Hat sich kürzlich sein neuntes *Twisted Metal*-Spiel zugelegt und will das Dutzend bis zum Ende des Jahres vorzugsweise mit brandneuen Teilen voll kriegen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**LoK: Defiance, TM: Small Brawl, MDK**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Blind Fury (US-Import)**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Tommy Tallarico – Greatest Hits Vol. II**



**CHRISTIAN SCHÖNLEIN**  
21. Volontär

Hat Silvester und die erste Januarwoche krank im Bett verbracht. Dafür hat er sich was Gutes getan und eine Menge überalterter Spiele beim Import-Händler bestellt.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Taiko no Tatsujin 3rd Generation**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Death Cab For Cutie: Transatlanticism**  
Aktueller Lieblings-Film  
**Lost in Translation**



**HEINRICH LENHARDT**  
38. Nordamerika-Korrespondent

Reißt sich um jede Geschäftsreise in südliche Gefilde, um der in voller Blüte stehenden schwimmhautwachstumfördernden Saison in Vancouver zu entfliehen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Baldur's Gate: Dark Alliance II**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Marah: Float Away**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Curb your Enthusiasm (First Season)**



**ROBERT HELLER**  
23. DVD-Redakteur

Maik im *Twisted Metal*, Michael im *Calvin und Hobbes*, Bernd im Verfolgungs- und die halbe Redaktion im *Friends*-Wahn; ich bin ein Star, holt mich hier raaaauuuus!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Forbidden Siren**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Faithless – Reperspective**  
Aktuelle Lieblings-Fernsehserie  
**Becker**



**STEFANIE SCHETTER**  
25. DVD-Redakteurin

Wenn sie sich nicht gerade Gedanken um Nahrung oder deren Abwesenheit macht, paukt sie Japanisch oder spricht die Dialoge von *Equilibrium* auswendig mit.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Prince of Persia**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Friends**  
Aktuelle Lieblings-Website  
**www.english.com**



**BERND HOLTSMANN**  
24. Hardware-Redakteur

Hat seit dem Test von *kill.switch* eine ausgewachsene Psychose und sucht in der Redaktionsküche hinter der Kaffeemaschine Deckung vor den Putzfrauen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Risiko**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Wir sind Helden – Die Reklamation**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Haben und Nichthaben (1944, Bogart)**



**MATTHIAS SCHÖFFEL**  
38. Designer

Freut sich, dass mit Monster Magnet endlich mal wieder eine Band seiner Generation im Frankenlande unterwegs ist und Gitarren abfackelt.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Prince of Persia**  
Aktuelle Lieblingsbuch  
**Peter Carey: Ned Kelly**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**The Fog**



**STEFANIE SÄMÄNN**  
24. Junior Designer

Wenn sie nicht gerade fleißig im Reparatur-Leitfaden für Saab-Autos liest, geht sie auf die Piste (zum Schlittenfahren) oder auf die Loipe (zum Langlaufen). Juhuu!

Aktuelles Lieblingsbuch  
**Saab-Reparaturleitfaden**  
Aktueller Lieblings-Comic  
**Freak Brothers**  
Aktueller Lieblingsfilm  
**Brazil**



**FABIAN HÜBNER**  
18. Auszubildender Mediendesigner

Muss jetzt endlich mal die Seite eines Freundes ([www.senseofview.de](http://www.senseofview.de)) promoten und legt sie jedem mit aufgeschlossenem Filmgeschmack ans Herz.

Aktuelles Lieblingsbuch  
**Lynch über Lynch**  
Aktueller Lieblingsfilm  
**Lost in Translation**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Donnie Darko, The Straight Story**

## ACTION-ADVENTURES

Fatal Frame II: Crimson Butterfly (Import).....	94
Kaena .....	86
Legacy of Kain: Defiance .....	56
Resident Evil Outbreak (Import) .....	90
Sphinx und die verfluchte Mumie.....	60

## ACTION-SPIELE

Castlevania .....	66
I-Ninja .....	72
James Bond 007: Alles oder nichts .....	50
kill.switch .....	82
Rogue Ops .....	64
Spawn: Armageddon .....	76

## BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

## GESCHICKLICHKEIT

Dance Europe .....	88
Midway Arcade Treasures .....	86
Puyo Pop Fever .....	88
Sonic Heroes .....	84
Whiplash .....	70

## RENNSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

## ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

## SPORTSPIELE

Downhill Domination .....	80
---------------------------	----

## STRATEGIE

Risiko .....	78
Wrath Unleashed .....	74

# DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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

# James Bond 007

## Alles oder Nichts

Dank zahlreicher Stars und genialer Präsentation gelingt James Bond auf der PS2 ein **furioses Comeback!**

VIDEO



**W**er kennt ihn nicht, den smarten Agenten im Geheimdienst Ihrer Majestät? James Bond ist eine Ikone der Filmindustrie. Seit über 40 Jahren bürgt die Filmserie für spannende und dabei immer augenzwinkernde Action auf der Leinwand. Auf der PlayStation 2 durften wir bereits zwei Versoftungen der Lizenz genießen und auch wenn *Nightfire* und *Agent im Kreuzfeuer* keine Referenztitel sind, machen sie doch Spaß und bieten gute Unterhaltung. Mit *James Bond 007: Alles oder Nichts* erlebt die Serie große Veränderungen und den stärksten Auftritt bisher.



**WEHRLOS** In diesem Abschnitt muss sich Bond ohne Waffen durchschlagen.

**HEISSES GERÄT** Im Labor wird Bond die neue Ausrüstung vorgestellt. Das Motorrad ist natürlich auch sehr interessant.



**FINISH HIM!** Der Nahkampf sieht cool aus und macht Spaß. Gegenstände wie Champagner-Flaschen dürfen in den Kampf mit einbezogen werden.



**SCHLACHTFELD** Auf dem roten Platz in Moskau kommt es zu schweren Auseinandersetzungen in futuristischen Panzern.

Neuerdings wird sich nämlich nicht mehr in der Ego-Sicht der Rettung der Welt angenommen. Stattdessen sorgt eine frei schwenkbare Verfolgerkamera für mehr Übersicht. Doch damit nicht genug: Zahlreiche Fahrzeuge – vom Motorrad über Rallye-Wagen bis hin zu Helikopter – dürfen gesteuert werden und bieten reichlich Abwechslung und werden von einer typischen Bond-Story getragen.

#### IM ANGESICHT DES TODES

Mitte der Achtziger hatte es James Bond mit Max Zorin zu tun, der hervorragend von Christopher Walken verkörpert wurde. Dieser Fiesling ging den Weg der meisten Gegenspieler von Bond: Er starb. In *Alles oder Nichts* trifft Bond nun auf

einen Zögling dieses Schurken, Nikolai Diavolo, gespielt von Willem Dafoe, will überraschenderweise die Welt unterjochen – und wenn es zeitlich passt, auch noch Rache für sein Vorbild üben. Die bildschöne und zudem kluge Katya Nadanova (Heidi Klum) konnte bahnbrechende Fortschritte im Bereich der Nanotechnologie erreichen und Diavolo zwingt sie, ihn bei seinem Plan zu unterstützen, die Welt ins Chaos zu stürzen. Bond muss zunächst einmal Katya retten und im Anschluss den Kampf mit Diavolo aufnehmen. Dabei erhält er natürlich Unterstützung seiner Crew beim MI-6. Seine Chefin M (Judi Dench) ist genauso mit an Bord wie der Technik-Guru Q (John Cleese), der dieses Mal sogar eine adrette Assistentin zur

Seite gestellt bekommen hat. Bond-Girl Serena St. Germaine (Shannon Elizabeth) greift Bond in Südamerika unter die Arme, NSA-Agentin Mya Starling (Sängerin Mya) sorgt in New Orleans für die nötige Unterstützung. Auf der Gegenseite gesellt sich der altbekannte Beißer (Richard Kiel) zur illustren Schar der Bösewichter, obwohl dieser doch eigentlich in *Moonraker* auf einer Raumstation zurückgeblieben ist. Nach manchen Details fragt man eben bei einem Bond-Film nicht – und das gilt auch für ein Bond-Spiel. Sie sehen schon, bei der Produktion wird geklotzt und nicht gekleckert. Zahlreiche renommierte Filmstars, ein eigener (sehr guter) Bond-Song, coole Zwischensequenzen, die stellenweise

wirklich bombastische Inszenierung – all das passt hervorragend zusammen. So und nicht anders stellt man sich in Sachen Präsentation ein Bond-Spiel vor! Da ja bekanntlich die Filme mit dem Namen James Bond im Titel nie besonders viel Wert auf Realismus gelegt haben, sollte man auch bei *Alles oder Nichts* keine logische Dramaturgie oder gar glaubwürdige Action erwarten. „Gehirn ausschalten und Spaß haben“ lautet die vorherrschende Devise.

#### LEBEN UND STERBEN LASSEN

Wie bereits anfangs erwähnt, haben die Macher des Spiels sich diesmal dazu entschlossen, Bond aus einer Außenperspektive zu zeigen. Das sorgt zum einen für mehr Übersicht



**DÉJÀ-VU** Diese Szene erinnert trappernd an Goldfinger, auch wenn sich Bond hier nicht mit bloßen Worten aus der Affäre ziehen kann.



**BOMBASTISCH** Einige Zwischensequenzen bieten kinoreife Action und fantastische Effekte. Schon allein dafür lohnt es sich zu spielen.

## INFO DER SPIELBLAUF

## Chaos im Cockpit

**James Bond 007: Alles oder Nichts** bietet neben hübscher Grafik und edler Präsentation vor allem eine Menge Abwechslung.

Die meiste Zeit blicken Sie Bond über die Schulter und ballern sich durch zahlenmäßig überlegene Schurken. In regelmäßigen Abständen nehmen Sie allerdings in den verschiedensten Fahrzeugen Platz und dürfen mal so richtig die Sau rauslassen. Diese Abschnitte glänzen zwar nicht durch Spieltiefe, es macht aber einfach diebischen Spaß, beispielsweise mit einem Motorrad über Häuserdächer zu springen oder mit einem fetten Panzer über den roten Platz in Moskau zu jagen.



**CHAOS IN MOSKAU** Ein Einkaufszentrum im Ausnahmezustand.



**SCHANDE** In den Grabkammern bleibt kein Stein auf dem anderen.



**GUTEN FLUG** Zwei Raketen lassen diesen Verfolger absteigen.



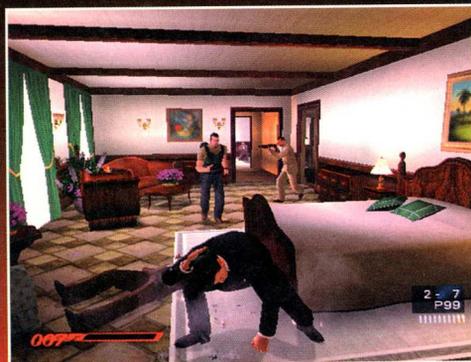
**BRENZLIG** Im Cayenne müssen Sie einem Zug hinterherjagen.



**SIMPEL** Der Hubschrauberflug ist nicht sonderlich schwierig, aber umso actionreicher. Leider gibt's nur eine Mission dieser Art.

und gestattet des Weiteren die Implementierung eines Nahkampfsystems. Dann zimmert Bond den Gegnern die Fäuste oder den Ellenbogen ans Kinn, lässt sie Bekanntschaft mit Wänden machen oder schleudert schlecht gelaunte Gegenüber kurzerhand quer durch den Raum. Das sieht nicht nur sehr schick aus, es macht auch ziemlich viel Spaß, was nicht zuletzt an der simplen Steuerung liegt. Im größten Teil des Spiels bedient sich Bond allerdings eines beachtlichen Waffenarsenals. Die obligatorische Walther P99 ist dank des Schalldämpfers für lautloses Vorgehen sinnvoll, gegen größere Gruppen von Gegnern bedarf es aber schon etwas brachialerer Mittel. Ob Pumpgun, Maschinenpistole, Sturmge-

wehr oder gar Raketenwerfer, Bond kann mit jeder Waffe umgehen. Per Schulterbutton werden Widersacher anvisiert, was leider nicht immer so hervorragend funktioniert, wie die Entwickler sich das wohl gedacht haben. Bei mehreren Gegnern gleichzeitig kommt das Zielsystem schon einmal durcheinander und visiert Feinde an, die weiter weg stehen, obwohl zwei Meter entfernt wesentlich akutere Gefahren lauern. Mit etwas Übung lernt man diese Unzulänglichkeit aber zu beherrschen. Dementsprechend lohnt es sich häufig, etwas vorsichtiger vorzugehen. Auf Knopfdruck lehnt sich Bond an die nächste Wand und kann so die Lage mit einem Blick um die Ecke zunächst einmal son-



**AUSTSCH** Das hat man davon, wenn man mitten in der Nacht im Zimmerservice verlangt. Jetzt heißt es den Kopf einziehen.



**HARTE LANDUNG** Gegner kommen von allen Seiten und gerne auch mal überraschend von oben. Da muss man schon genauer zielen.



**ZWISCHENGEGER** Der Beißer taucht mehrmals auf, hier mit einem imposanten Flammenwerfer und reichlich schlechter Laune.

dieren und anschließend aus der relativ sicheren Deckung heraus feuern. Herumstehende Kisten bieten Deckung, sofern man sich duckt; noch effektiver sind allerdings Bonds Hilfsmittel. Ferngesteuerte Roboterspinnen kommen auch durch enge Lüftungsschächte und lassen sich in die Luft jagen. Bonds Tarnanzug lässt ihn für begrenzte Zeit nahezu unsichtbar werden – ein Effekt, der an den Predator aus dem gleichnamigen Schwarzenegger-Film erinnert, aber hier weit besser realisiert wurde. Eini-

ge extrem dunkle Stellen im Spiel erfordern die Nutzung von Wärmesicht. Ähnlich wie Sam Fisher in *Splinter Cell* kann Bond die Gegner dann anhand ihrer Körperwärme ausmachen und besitzt dadurch einen entscheidenden Vorteil. Das ist aber noch längst nicht alles: Hohe Wände erklimmt der Doppelnull-Agent mithilfe eines Entershakens und ein kleines, ferngesteuertes Auto kommt ebenfalls zum Einsatz. All diese Gimmicks erleichtern den Einsatz erheblich und wer deren Möglichkeiten nicht

ausschöpft, der macht sich das Leben nur unnötig schwer. Neben den Feuergefechten zu Fuß darf sich Bond auch in regelmäßigen Abständen hinters Steuer von diversen Fahrzeugen setzen. Diese Passagen sind zum einen richtig fett inszeniert und zum anderen eine nette Abwechslung vom sonstigen Spielgeschehen (siehe Extra-Kasten). Einziges echtes Ärgernis im Bereich der Präsentation sind die nicht angepassten und deswegen unangenehm ruckelnden Videosequenzen.

**DER HAUCH DES TODES** 90- bis 95-Prozent-Wertungen wolle man erreichen, so Scott Bandy, Produzent des Spiels im Interview. Dazu reicht es am Ende aber leider doch nicht. Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben, keine Frage. Die Spielmechanik ist im Gegenzug leider nicht ganz so perfekt. Die Baller-Missionen sind genau genommen nicht sonderlich anspruchsvoll, dennoch beißt man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad häufiger ins Gras als der Beißer in Gegenstände, die dafür gar nicht vor-

#### INFO DIE WICHTIGSTE FÄHIGKEIT DES DOPPELNULL-AGENTEN IM DETAIL

## Bonds siebter Sinn

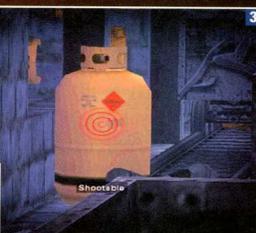
Haben Sie sich schon immer gefragt, wie James Bond es in den Filmen immer wieder schafft, zu entkommen? *Alles oder Nichts* gibt die Antwort.

Bond hat übersinnliche Fähigkeiten. Nein, er kann keine Geister sehen oder die Lottozahlen vorhersagen, aber in brenzligen Situationen kann er besondere Punkte ausmachen, die ihm das Leben erleichtern. Anhand eines Beispiels wird schnell deutlich, wie hilfreich dieser „Bond-Sinn“ ist.



**1. WAS NUN?** Bond sitzt hinter der Lore fest, weiter hinten haben sich mehrere Gegner verschanzt.

**2. BLAUES LICHT** Zerstörbare Objekte werden Bond sofort als Ziel angegeben, Gegner stechen aus der Umgebung hervor.



**3. GASTANK** Schnell näher herangezoomt und schon ist das Ziel fixiert. Jetzt darf der Abzug gedrückt werden und schon ...

**4. BOOM!** ... geht der Tank in Flammen auf und wir haben noch dazu einen Bond-Moment entdeckt.



geschen sind. Aber in der einfachsten Einstellung muss man viele Levels schlicht auswendig lernen, wenn man wirklich Spaß daran haben will. Hier erinnert Bond ein wenig an Max Payne, nur dass die Agenten-Story keinerlei Rücksetzpunkte und keine Möglichkeiten zum Speichern innerhalb der Levels bietet. Zwar sind die einzelnen Abschnitte nie besonders lang, dennoch stört es mitunter gewaltig, ganze Passagen mehrmals spielen zu müssen. Darunter leidet auch der Spielfluss ein wenig. Selbst fortgeschrittenen Spielern sei also empfohlen, den ersten Durchlauf auf „Easy“ in Angriff zu nehmen, um Frust zu vermeiden und beim anschließenden zweiten Durchlauf mehr Spaß zu haben – dieser bereitet dann nämlich gleich doppelt so viel Vergnügen. Sobald man die Aufgabenstellungen und Wege kennt, kann man sich ganz auf die Action konzentrieren und die Effektwirter so richtig genießen. Als Belohnung winken Unmengen von Bonusmaterial.

## MAN LEBT NUR ZWEIMAL

Wer einen Mitspieler zur Hand hat, der darf sich an die umfangreichen Mehrspielermodi wagen. Zu zweit geht's kooperativ gegen das Böse in der Welt. Hier wird allerdings nicht etwa die Hauptstoryline gespielt, sondern ein eigenes kleines Abenteuer bestanden. Leider ist man als Spieler gezwungen, diesen Modus zu absolvieren, ehe man sich in drei dafür vorgesehenen Arenen gegenseitig bekriegen darf. Dafür können dann sogar bis zu vier Spieler auf Bonds Spuren wandeln und auf die aus dem Einzelspielermodus bekannte Ausrüstung zurückgreifen. Für ein Spiel, das seinen Fokus klar auf dem Einzelspielermodus legt, wird für mehrere Spieler unterm Strich eine Menge geboten. Leider fiel der Online-Modus hierzulande und im Rest Europas der Schere zum Opfer und nur amerikanische Nachwuchs-Agenten dürfen sich auch im Internet blicken.

MAIK BÜTEFÜR

# Ein Bond-Spiel ist für die Welt nicht genug

James Bond ist immer einen Blick wert, ob als Ego-Shooter oder Actionspiel aus der Verfolgungsperspektive. Aber welche Sicht ist am Ende eigentlich die bessere? Im folgenden Vergleich nehmen wir für Sie alle Vor- und Nachteile der beiden Titel etwas genauer unter die Lupe.



007: ALLES ODER NICHTS

### GAMEPLAY ★★★★★

Dank der neuen Außenansicht gibt's mehr Abwechslung und Übersicht, leider aber auch Probleme beim Zielen.

**Steuerung:** Die Fahrzeugmissionen sind simpel und eingängig, zu Fuß stört gelegentlich das bockige Zielsystem.

**Missionsdesign:** Viele Stellen muss man sich merken, dafür sind die Missionen knackig und kurz.

**Fahrzeuge:** Porsche Cayenne Turbo, Aston Martin Vanquish V12, Triumph Daytona 600, Helikopter, Panzer, Rallye-Wagen

**Künstliche Intelligenz:** Die Gegner verschansen sich – werden aber nach einer Zeit ungeduldig und rennen in ihr Verderben. Hier gibt's noch Optimierungspotenzial.

### UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der erste Durchlauf dauert keine zwölf Stunden, aber dann geht's dank der Extras und der Mehrspielermodi erst richtig los.

Levels: 28 Abschnitte

**Abwechslung:** Vorrangig ballert man sich zu Fuß durch, darf aber immer wieder auch in Fahrzeuge steigen oder sich sogar ohne Fallschirm in den Abgrund stürzen.

**Speichermanagement:** Nach jedem Abschnitt wird gespeichert.

**Langzeitmotivation:** Medaillen, Bonusmaterial und umfangreiche Mehrspielermodi motivieren auch auf längere Sicht.

### MULTIPLAYER ★★★★★

Wohl die wregationalisierten Online-Modi ist der Umfang beachtlich und technisch wurde saubere Arbeit abgeliefert.

**Spieleranzahl:** 2 kooperativ, 4 gegeneinander im Splitscreen

**Spielmodi:** Cooperative, Race, Scramble und Arena

**Kooperationsmodus:** 13 Missionen dürfen zu zweit bestritten werden, erst dann darf man auch gegeneinander antreten.

### GRAFIK & SOUND ★★★★★

Wohl die Umgebungen sind detailliert, die Figuren ebenfalls. Hier gibt's wirklich fast nichts zu mäkeln.

**Darstellung:** Nur die Zwischensequenzen ruckeln, im eigentlichen Spiel bleibt's angenehm flüssig.

**Präsentation:** Besser kann man ein Bond-Spiel fast nicht mehr inszenieren.

**60-Hz-Modus:** Nein

**Soundeffekte:** Ob Motorensounds oder Waffeneffekte, alles in diesem Spiel klingt glaubwürdig und vor allen Dingen richtig fett.

**Musik:** Ein eigener Bond-Song, die bekanntesten Melodien und jede Menge neue Musik, die immer hervorragend zur Situation passt

GESAMTWERUNG



007: NIGHTFIRE

### GAMEPLAY ★★★★★

Der Ego-Shooter bietet gute Unterhaltung, ohne das Genre nach vorne zu bringen. Dafür gibt's verständlicherweise keinen Nahkampf.

**Steuerung:** Sowohl im Fahrzeug als auch zu Fuß ist die Steuerung sehr gut gelungen und leicht kontrollierbar.

**Missionsdesign:** Das Leveldesign ist gut auf schnelle Action ausgelegt und funktioniert sehr gut.

**Fahrzeuge:** Immerhin gibt's den Aston Martin Vanquish V12 und ein Schneemobil, von dem aus Bond aus allen Rohren feuert.

**Künstliche Intelligenz:** Einer der echten Schwachpunkte des Spiels. Die wenig cleveren Gegner bemühen sich nicht einmal, ihrem Schicksal zu entgehen.

### UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Beim ersten Versuch ist der Abspann schnell erreicht, auch hier motivieren die Extras und Mehrspielermodi auf längere Sicht.

Levels: 12 Missionen

**Abwechslung:** Fahrzeugmissionen sind etwas seltener als in *Alles oder Nichts*, dennoch geht *Nightfire* kaum mehr als reiner Ego-Shooter durch.

**Speichermanagement:** Nach jedem Level wird gespeichert.

**Langzeitmotivation:** Auch hier gibt's zahlreiche Boni, die freigeschaltet werden, und einen umfangreichen Mehrspielermodus.

### MULTIPLAYER ★★★★★

Zahlreiche Spielmodi stehen zur Verfügung, zu viert liegt die Übersicht ein wenig unter den eingebildeten Anzeigen.

**Spieleranzahl:** Maximal 4 Spieler dürfen sich gegenseitig beharken.

**Spielmodi:** Ganze zwölf Spielmodi, deren Auflistung diesen Rahmen sprengen würde

**Kooperationsmodus:** Leider darf man nur gegeneinander antreten, dafür gibt's hier mehr Umfang.

### GRAFIK & SOUND ★★★★★

Wenn die Grafik nicht ab und zu ins Stottern käme, wäre alles ist Butter. Umgebungen und Charaktere sehen auch hier sehr gut aus.

**Darstellung:** Leider ruckelt's nicht zu knapp, die Spielbarkeit bleibt allerdings immer erhalten.

**Präsentation:** Schon *Nightfire* war toll inszeniert und punkierte mit massig Bond-Flair.

**60-Hz-Modus:** Nein

**Soundeffekte:** Sprachausgabe und Sounds entsprechen dem hohen Niveau, das man von einem solchen Spiel erwarten darf.

**Musik:** Die typischen Bond-Melodien und neue, situationsabhängige Tracks passen sehr gut zum Spiel.

GESAMTWERUNG



## MEIN FAZIT GUT



Maik Bütetür hat die Lizenz zum Testen.

Einfach nur fett, was Electronic Arts hier an Effekten und cooler Action aufführt – wenn doch nur das Gameplay mithalten könnte. Das soll nicht heißen, dass der Titel nicht gut ist, ganz im Gegenteil. Nur sorgt die Steuerung zu Fuß gelegentlich für Frust und generell ist der spielerische Tiefgang eher seicht. Dafür stimmt die Abwechslung. Bond springt von einer Actionszene in die nächste und hält den Spieler bei Laune. Das umfangreiche Bonusmaterial und die Mehrspielermodi runden das Paket ab. *Alles oder Nichts* ist ein Bond-Spiel wie ein Bond-Film: nicht besonders anspruchsvoll, ziemlich abgedreht, aber beste Popcorn-Unterhaltung! Die deutsche Version wartet mit einigen Original-Sprechern auf, zum Test stand uns aber leider nur die komplett englische Fassung zur Verfügung. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen hoffentlich auch über die Qualität der Lokalisation Auskunft geben.

## TEST 007: ALLES ODER NICHTS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	10-12 Stunden

Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

Spieler 1-4	Termin 27. Februar
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Erstklassige Präsentation
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Action ohne Ende
- Leicht hakelige Steuerung zu Fuß

EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
85%	90%	84%

„Hervorragend inszeniertes Action-Fest mit leichten Macken. Der bisher beste Bond-Auftritt auf der PS2!“

„WAS MICH NICHT UMBRINGT, MACHT MICH STÄRKER.“ NIETZSCHE

# CONAN



**N-ZONE 12/2003**

„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“  
Einschätzung: Gut

**XBOX-ZONE 11/2003**

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielwelt inklusive.“  
Einschätzung: Sehr gut

**PLAYZONE 11/2003**

„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“

**ERHÄLTlich AB JANUAR 2004\***

[WWW.CONANGAME.COM](http://WWW.CONANGAME.COM)



**BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RAHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES ALLER ZEITEN!**

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dabar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen\*\*!



PlayStation 2



\*Erhältlich ab Januar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. \*\*Online für PC und Xbox™ Live™! Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

©2003 Conan Properties International und TDK Media. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht und distribuiert von TDK Media. The TDK Logo and its Character Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan II and/or Conan the Barbarian II and related logos, characters, names and distinctive phrases are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK, Recording Media Europe S.A. Authorized User. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

**ÜBEL** Kain weiß mit dem Schwert umzugehen und richtet ein Blutbad nach dem anderen an.

**NAHRUNG** Raziel braucht in regelmäßigen Abständen Seelen, um zu überleben.



# Legacy of Kain Defiance

Die epische  
Vampirstory geht  
in die entscheidende  
Runde!



**W**ie reagiert man, wenn man plötzlich feststellt, dass man ein halbes Jahrtausend verloren hat? Vermutlich ziemlich sauer. Raziel ist dementsprechend angefressen und hat langsam genug von den Intrigen, den falschen Fährten und der Unsicherheit, ob er seinem eigenen Willen oder einem ihm vorbestimmten Schicksal folgt. Das klingt verwirrend und ist es auch, sofern man noch nie etwas von der *Legacy of Kain*-Reihe gehört hat. *Defiance* ist bereits der fünfte Teil dieser Serie, die ihren Einstand schon auf

**POWER** Die Spezialattacken sehen einfach fantastisch aus und sorgen für Ruhe.

**KREUZDUMME KLERIKER** Selbst mehrere Magier zusammen sollten die Flucht antreten.

der PSone feierte. Im Mittelpunkt steht Vampirfürst Kain, der sich exzentrisch durchs untote Leben schlägt und dabei auf niemanden Rücksicht nimmt. Sein ehemaliger Adjutant Raziel wurde von Kain erbarmungslos umgebracht, doch auch er wandelt noch immer durch die Welt Nosgoth – als Seelen saugender Rächer. Alle Zusammenhänge zu erklären, ist leider in diesem Rahmen unmöglich, weshalb wir unbedingt auf die älteren Teile der Serie verweisen möchten (siehe Extra-Kasten). Wer den direkten Vorgänger *Soul Reaver 2* gespielt hat, der wird sich vielleicht noch erinnern, wie hochdramatisch es gegen dessen Ende zuing. Genau dort knüpft *Defiance* an. Kain ist zur Festung der Sarafanen zurückgekehrt, um mit dem zwielichtigen Möbius ein ernstes Wörtchen zu reden. 500 Jahre später widersetzt sich Raziel seinem ehemaligen Gönner, dem rätselhaften Tentakelwesen tief unter der Erde von Nosgoth. Trotz der großen zeitlichen Differenz steuert die Geschichte auf das große Zusammentreffen zwischen beiden hin. Mit jeder weiteren Spielminute steigert sich die Spannung und gipfelt in einem Finale, das sich gewaschen hat. Fans der Serie bekommen angesichts der ebenso dramatischen wie tragischen Ereignisse eine Gänsehaut nach der anderen.

### (R)EVOLUTION

Frischen Wind wollte man in die Serie bringen. Deshalb dürfen neuerdings beide Charaktere vom Spieler gesteuert werden. Im steten Wechsel werden Levels mit Kain und Raziel

absolviert. Auch das Kampfsystem wurde verändert. Beide Recken steuern sich nahezu identisch und verfügen im Verlauf des Spiels über ein ansehnliches Schlagrepertoire. Neue Spezialattacken werden automatisch von Zeit zu Zeit erlernt und da sich sämtliche Angriffe miteinander kombinieren lassen, regnet es furchterregende Combos auf die Gegner nieder. Zusätzlich beherrschen die beiden Erzfeinde sogar Telekinese und können Gegner auf Knopfdruck durch den Raum oder an die nächstbeste Wand schleudern. Dadurch ergeben sich ganz neue Möglichkeiten und solch variantenreiche Auseinandersetzungen hat es in der Serie bisher noch nie gegeben. Leider gibt es keine Blockfunktion mehr, wirklich notwendig ist sie allerdings ohnehin nicht mehr: Angriff ist die beste Verteidigung. Obwohl die frei justierbare Kamera in den vorherigen Spielen eigentlich treue Dienste geleistet hat, entschied man sich dazu, diese zu ändern. *Defiance* setzt auf feste Kamerapositionen und -bahnen, was zwar meist cool aussieht, allerdings hier und da für weniger Übersicht sorgt. Nach kurzer Zeit kommt man aber damit zurecht und hat zudem den rechten Daumen immer für wichtigere Aufgaben frei. Der Serie treu ist das Leveldesign. Ausladende Bauten, komplexe Architektur sowie fein modellierte und sehr gut animierte Hauptcharaktere sind seit jeher Markenzeichen der Serie und auch in *Defiance* wieder anzutreffen. Wie üblich wird viel gekämpft und gelegentlich auch die Fähigkeit, logisch zu denken, gefordert. Die Rätsel



BLENDEND Die Effekte sind sehenswert und bildgewaltig.

## INFO SCHÖN WAR DIE ZEIT

# Alle Spiele im Überblick

*Defiance* ist bereits der fünfte Teil der Reihe. Zum besseren Verständnis der komplexen Story empfiehlt es sich, die vorangegangenen Spiele genauer anzuschauen. Wer dafür weder Zeit noch Geld hat, der sollte sich mal auf [www.legacyofkain.de](http://www.legacyofkain.de) umsehen. Die umfangreiche Fan-Seite bietet reichlich Lesestoff und Hintergrundwissen.

### Blood Omen: Legacy of Kain (1997)

System: PSone | Hauptdarsteller: Kain



Wie alles begann: Das Debüt der Serie ist ein echter Geheimtipp. Trotz zweidimensionaler Bitmap-Grafik kommt gruselige Atmosphäre auf und die Story nimmt einen gefangenen. Antiheld Kain rächt sich furchterlich für seinen Tod.

### Legacy of Kain: Soul Reaver (1999)

System: PSone, Dreamcast | Hauptdarsteller: Raziel

Raziels qualvoller Tod bildet den Auftakt für seinen ebenso bitteren Rachefeldzug. Dank Streaming-Technologie kommt das Spiel komplett ohne Ladezeiten aus und bietet weitläufige Umgebungen, eine spannende Story und fordernde Boss-Kämpfe.



### Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (2001)

System: PlayStation 2 | Hauptdarsteller: Raziel



Noch auf der Suche nach Kain, erlebt Raziel in seinem zweiten Abenteuer hochdramatische Ereignisse, die viele Fragen aufwerfen. *Soul Reaver 2* holt erstaunlich viel aus der PS2 heraus, dafür wurde der Spielverlauf etwas linearer und Boss-Kämpfe fielen der Schere zum Opfer.

### Blood Omen 2: The Legacy of Kain Series (2002)

System: PlayStation 2, Xbox, GameCube | Hauptdarsteller: Kain

*Blood Omen 2* spielt zeitlich vor *Soul Reaver 2* und widmet sich wieder dem blutigen Pfad von Kain. Leider sieht das Spiel schlechter aus als Raziels zweites Abenteuer und bietet ein recht eindimensionales Kampfsystem. Die trickreichen Boss-Kämpfe entschädigen dafür.



### Legacy of Kain: Defiance (2004)

System: PlayStation 2, Xbox | Hauptdarsteller: Kain, Raziel



Fragen verlangen nach Antworten – und *Defiance* gibt endlich welche. Fans freuen sich auf Zwischensequenzen und ein Finale mit Gänsehautgarantie. *Defiance* erinnert mehr an *Soul Reaver 2* als an *Blood Omen 2* und ist sowohl technisch als auch spielerisch weiterentwickelt.

sind etwas knackiger als bei *Soul Reaver 2*, aber immer noch recht simpel. Geblieben ist dagegen der lineare Spielverlauf. Mit sanfter Gewalt wird der Spieler immer wieder auf den richtigen Weg gebracht, Abzweigungen gibt es nicht. Dafür besann man sich endlich einer der Tugenden des ersten *Soul Reaver*: Es gibt wieder Boss-Kämpfe. Diese sind zwar nicht ganz so taktisch wie in Raziels erstem Abenteuer, warten dafür aber mit interessanten Gegnern auf. An dieser Stelle sei erwähnt, dass Raziel seinerzeit nur vier der fünf Brüder von ihrem traurigen Schicksal erlöst hat.

### GRAFIKPRACHT

Technisch waren beide *Soul Reaver*-Teile wegweisend und *Defiance* macht der Serie keine Schande. Hochauflösende Texturen allerorts, eine fast durchweg flüssige Darstellung, atmosphärisch dichte Musik und kaum Ladezeiten zwischen den Levels können sich sehen lassen. Einige Soundeffekte klingen zwar mittlerweile etwas angestaubt, dennoch kann auch die akustische Seite des Spiels voll überzeugen. Gegenüber der von uns bereits vorgestellten US-Version hat sich fast nichts geändert. Die seltenen Slowdowns treten an exakt den gleichen Stellen auf, Übersichtsprobleme ebenfalls. Dafür darf natürlich die Sprache vor Beginn des Spiels frei gewählt werden und das Bild ist durch die höhere PAL-Auflösung noch eine Spur feiner. Raziel wird wie gewohnt vom deutschen Sprecher von Ray Liotta vertont, Kain klingt wie Nicolas Cage, dennoch ist die englische Originalfassung ungeschlagen und noch eine Ecke besser. Deren Entstehung kann übrigens unter anderem im reichhaltigen Bonusmaterial genau unter die Lupe genommen werden.

MAIK BÜTEFÜR

## DETAIL-CHECK LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

# Alte Stärken und neue Tugenden

Viel wurde verändert und doch ist man der Serie im Wesentlichen treu geblieben. Alle Vor- und Nachteile gegenüber *Soul Reaver 2* auf einen Blick:



### LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

#### STEUERUNG ★★★★★

Die Steuerung reagiert präzise auf Eingabekommandos, besonders die Kampfsteuerung ist variantenreicher und ausgefeilter.

**Zugänglichkeit:** Jeder neue Move wird ausführlich erklärt und ist leicht verständlich. **Klettern:** Die Kämpfe stehen im Vordergrund. Die seltener gewordenen Klettereien sind meist fair und gut zu bewältigen.

**Kämpfen:** Das neue Kampfsystem sorgt zwar für teils seltsame Anblicke, ist aber recht gut kontrollierbar und abwechslungsreicher.

**Rätsel:** Erst im mittleren Teil des Spiels wird der Spieler auch mit kleineren Rätseln konfrontiert. Deren Lösung liegt aber häufig auf der Hand.

#### UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

*Defiance* bietet wieder etwas mehr Umfang als der Vorgänger und beschäftigt erfahrene Spieler zwischen 15 und 20 Stunden. Leider wiederholen sich einige Umgebungen mehrfach.

**Wiederspielwert:** *Defiance* bietet viel Bonusmaterial, das zum einen in Form von Symbolen eingesammelt werden kann, aber auch automatisch freigeschaltet wird, sobald der Abspann einmal über den Bildschirm flimmert.

#### GRAFIK & SOUND ★★★★★

Alles noch ein wenig hübscher. Noch bessere Texturen, noch detailliertere Hauptfiguren und noch flüssigere Grafik.

**Darstellung:** Sehr flüssige Darstellung, die an einigen Stellen von kurzen Rucklern unterbrochen wird.

**60-Hz-Modus:** Nein

**Soundeffekte:** Viele bekannte Sounds, deren Qualität noch immer über jeden Zweifel erhaben ist. Die bekannten Sprecher sind alle wieder mit dabei und passen perfekt.

**Musik:** Alle bekannten Themen sind wieder mit an Bord, auch sonst gibt's hier überhaupt keinen Grund zur Klage.

#### GESAMTWERTUNG

★★★★★

*Defiance* ist einen Hauch **actionlastiger** ausgefallen, bietet ansonsten aber die gleiche bewährte Kost. Fans greifen sofort zu.



### LOK: SOUL REAVER 2

#### STEUERUNG ★★★★★

Auch Raziels letztes Soloabenteuer punktet mit präziser Steuerung, auch wenn die Kämpfe etwas umständlicher vorstatten gehen.

**Zugänglichkeit:** Die Steuerung ist simpel und schnell kapierbar, ohne zu langweilen. **Klettern:** Auch in *Soul Reaver 2* gab's mehr zu kämpfen als zu klettern. Einige fordernde Passagen könnten Anfänger frustrieren.

**Kämpfen:** Raziel steht meist maximal zwei bis drei Gegnern gegenüber und muss mit einem kleineren Angriffsspektrum auskommen.

**Rätsel:** Auch in *Soul Reaver 2* werden die Hinwirdungen nicht überfordert. Die Rätsel sind meist schnell durchschaubar und wenig anspruchsvoll.

#### UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Gegenüber dem Vorgänger wurde das Spiel reichlich gestrafft. Das kommt der Dramaturgie zugute, reicht aber gerade mal für ein durchdrucktes Wochenende. Immerhin gibt's reichlich Boni zu erspielen.

**Wiederspielwert:** Tonnen von Bonusmaterial nutzen die Speicherkapazität der DVD richtig aus. Da alles beim ersten Durchspielen freigeschaltet wird, ist ein zweiter Anlauf aber eher unwahrscheinlich.

#### GRAFIK & SOUND ★★★★★

Immer noch eines der hübschesten Spiele für die PS2. Animationen, Umgebungen und Figuren tun die Möglichkeiten der Konsole gut aus.

**Darstellung:** Sehr flüssige Darstellung, die an einigen Stellen von kurzen Rucklern unterbrochen wird.

**60-Hz-Modus:** Nein

**Soundeffekte:** Klasse Sounds und hervorragende englische wie deutsche Sprecher geben keinen Anlass zur Kritik. So muss sich die Vertonung eines Spiels anhören.

**Musik:** Die Titelmelodie ist mittlerweile legendär, aber auch während des Spiels stimmt die musikalische Untermalung.

#### GESAMTWERTUNG

★★★★★

Raziels zweites Abenteuer steuert sich etwas träger, kann aber **auch heute noch** überzeugen und bedenkenlos empfohlen werden.

### MEIN FAZIT SUPER



**Maik Bütefür**

hätte fast geheult.

Was für ein Finale! Konnte schon *Soul Reaver 2* mit jeder Menge Dramatik und mitreißenden Dialogen begeistern, setzt *Defiance* noch einen drauf. Hier wird geklotzt und nicht gekleckert. Technisch wird die PS2 zu Höchstleistungen getrieben und nur selten konnte man sich an so schönen Texturen ergötzen. Fans der Serie müssen einfach zugreifen und können über die etwas störrische Kamera sowie den recht linearen Spielverlauf hinwegsehen. Neulinge sollten sich dringend erst einmal den Vorgängern widmen.

### TEST LOK: DEFIANCE

Hersteller: Eidos  
Entwickler: Crystal Dynamics  
Genre: Action-Adventure  
Sprache: Deutsch  
Video: 4:3  
Audio: Stereo, Pro Logic II  
Umfang: 15-20 Stunden

Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

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

- Edle und superflüssige Optik
- Fantastische Atmosphäre
- Gutes Kampfsystem
- Ohne Vorkenntnisse kaum spielbar

### FINZELSPIELER

GRAFIK 90% SOUND 90% MULTI -% 90%

**Rundum gelungene Fortsetzung** des düsteren Dramas, das Fans der Serie bis zum Finale nicht mehr loslässt!

**UMWEG** Neuerdings nutzt Raziel die Körper der Toten, um in die echte Welt zurückzukehren.

**SPRUNGKRAFT** Große Abgründe überwindet Kain mit einem riesigen Satz.



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

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

Ebenfalls erhältlich:



Der Berg ruft unter  
[easportsbig.de](http://easportsbig.de)



PlayStation 2



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das PS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "EA Sports" und das EA Sports-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

**ÖFFENTLICHER NAHVERKEHR** In Abydos empfiehlt sich die städtische Seilbahn.



**VÖLLIG PLANLOS** Glauben Sie bloß nicht, dass sich Probleme zu dritt schneller lösen lassen.



# Sphinx

## und die verfluchte Mumie

THQs Mumien-Abenteuer macht Mut: Hier fängt **der Spaß nach dem Tod** erst richtig an!

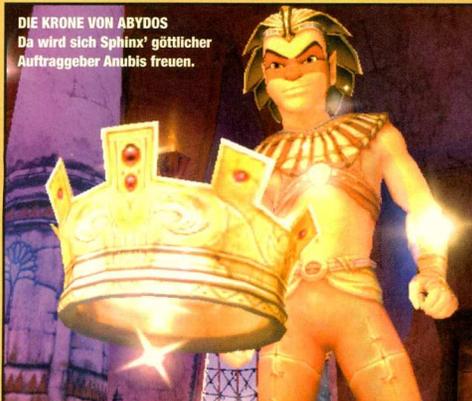
**S**icherlich hatte sich Prinz Tutankhamen seine Geburtstagsfeier ein wenig anders vorgestellt und seine vorzeitige Mumifizierung durch seinen bösen (was sonst) Bruder stand wohl auch kaum auf seinem Wunschzettel. Aber so ist, pardon, war das Leben nun mal. Im alten Ägypten ist der Tod jedoch, wir erinnern uns, nicht das Ende, sondern nur ein Übergang. Und überhaupt ist die Mumie hier noch gar nicht so richtig tot, denn bei der großen Beerdigungszeremonie ging einiges schief. Der Hauptverantwortliche dafür ist Sphinx, für den ein anfangs harmloses Abenteuer in einen Kampf gegen die Mächte der Finsternis ausartet. Wie der Titel schon andeutet, müssen die beiden letztendlich diesen Kampf gemeinsam antre-

ten, wenn sie erfolgreich sein wollen. Doch im Gegensatz etwa zu *Jack and Daxter* haben Sie hier die zweite Spielfigur nicht stets dabei und können auch nicht wie zum Beispiel bei *Primal* zwischen den beiden umschalten – vielmehr erleben Sphinx und der Prinz ihren Teil des Abenteuers abwechselnd und relativ unabhängig voneinander. Lediglich der Austausch von Gegenständen, die jeweils dem anderen teilweise neue Fähigkeiten verleihen, und natürlich die Geschichte verbinden die Abschnitte. Das Spiel beginnt witzigerweise noch vor Tuts Geburtstag und so lernen Sie zuerst nur Sphinx und seinen Rivalen Horus kennen – bei der gemeinsamen Jagd nach einem magischen Schwert wird Ihnen nach und nach die grundsätzliche Steuerung erklärt. Sprin-

gen, klettern, schlagen, blocken – anfangs wirkt das Spiel wie ein gewöhnliches Jump & Run. Erst nach und nach wird die Sache komplexer, da Sphinx mit der Zeit neue Fähigkeiten dazulernt. Manche davon wirken eher wie ein netter Bonus, „Schneller schwimmen“ etwa, andere wie der Doppelsprung (Capcoms *Maximo* lässt grüßen) dagegen sind absolut notwendig, um im Spiel weiterzukommen. Das Abenteuer beginnt sehr linear, doch schon bald erreichen Sie eine Stadt, von der aus Sie sich relativ frei in der Spielwelt bewegen können. Zwar sind anfangs mangels wichtiger Gegenstände und Fähigkeiten noch nicht viele Wege nutzbar, doch allmählich wird es zunehmend schwieriger, den Überblick zu behalten, wo man noch etwas zu erledigen hat. Zum Glück hilft

#### DIE KRONE VON ABYDOS

Da wird sich Sphinx' göttlicher Auftraggeber Anubis freuen.



TRACEK-ORB Das Wesen mit dem seltsamen Namen bringt Gegenstände von Sphinx zur Mumie und zurück.



Es gibt jedoch eine Einschränkung. Es funktioniert nur, wenn du stillstehst. Sobald du weitergehst, bist du wieder sichtbar.

OBENAUF Es gibt halt doch eine Steigerung von „tot“.



HEISSE TANZ-SCHRITTE Die Löscharbeiten der Mumie sind vergebens.



Ihnen eine Übersicht über die aktuellen Aufgaben, nicht den roten Faden zu verlieren – äußerst praktisch. Eine wichtige Rolle spielt Sphinx' Fähigkeit, mit entsprechenden Fangkäfern allerlei Tiere einzufangen. Obwohl die wenigsten von denen wirklich zu etwas zu gebrauchen sind, erweisen sich die alles in Flammen setzenden Feuer-Gürteltiere oder die sprengfreudigen „dürren Fettsäcke“ an vielen Stellen als unabdingbar, wenn Sie ein Hindernis aus dem Weg räumen wollen.

#### KEIN TEAMWORK: EINES NACH DEM ANDEREN!

Irgendwann kommt relativ abrupt der Wechsel und Sie dürfen Tutankhamens Geburtstagsvorbereitungen nachspielen – Sie in der Rolle von Tutankhamen, noch in seiner lebendigen, menschlichen Form. Hier werden Sie schon mit einer Light-Version der Mumien-Levels bekannt gemacht. Zwar gibt es auch hier Geschicklichkeitsaufgaben (Springen, Klettern), doch stehen die Rätsel viel mehr im

Vordergrund, Kämpfe finden erst gar nicht statt. So kann es auch gar nicht passieren, dass Tutankhamen stirbt – eine Gefahr, mit der Sphinx hingegen oft konfrontiert wird. Während Prinz Tut noch mit den Leuten am Hof reden kann, wird bei seinen späteren Auftritten als Mumie nicht mehr gequatscht. Eher steht dann seine Unverwundbarkeit im Mittelpunkt des Spiels – wer schon tot ist, kann schließlich nicht mehr sterben! Und so rafft sich die Mumie selbst nach tiefen Stürzen wieder vom Boden auf und überlebt jede tödliche Falle. Die Schwierigkeit hierbei besteht also weniger darin, die Jump&Run-Herausforderungen zu meistern, sondern vor allem darin, die diversen Zustände der Mumie auszunutzen, in die sie durch die zahlreichen Fallen gerät. Eine brennende Mumie kann Holzbarrikaden niederbrennen, eine elektrisierte Mumie Stromkreise schließen und eine platt gedrückte Mumie passt selbst durch enges Gitterstäbe.

Klar, dass ein Zustand die anderen aufhebt, zudem finden sich in den Levels noch Pools und Wasserfontänen, die die Wirkung der entsprechenden Ladungen aufheben. Zwar gibt es noch weitere Kniffe (sei es die unsichtbare Mumie, die in ein Flugwesen verwandelte Mumie oder die dreigeteilte Mumie), doch letztendlich laufen die Mumien-Levels größtenteils auf immer neue Variationen der Grundidee hinaus: schnell genug von Punkt A nach B laufen, ohne dabei den dort benötigten Mumien-Zustand (brennend, elektrisiert, platt) zu verlieren.

#### KOMMT ES DOCH AUF DIE GRÖSSE AN?

Die monumentalen Bauwerke, die bis heute überdauert haben, waren wohl Vorbild für manche Sphinx-Abschnitte. Anfangs mag es beeindruckend wirken, wenn man in wirklich große Räume kommt, doch auf Dauer kann es ein wenig nerven, dass die Strecken im Spiel oft ziemlich beach-



lich sind, obwohl auf dem Weg fast nichts passiert. Hier hätte das Spiel ein wenig Reduktion auf das Wesentliche vertragen können, denn Laufen ist nicht eben eine abendfüllende Beschäftigung. Wenn man die Lösung eines Rätsels schnell erahnt, dann aber noch lange Wege auf sich nehmen muss, bevor man es gelöst hat, leidet der Spaß unnötig.

### ETWAS UNENTSCHLOSSEN

Generell hat man beim Spielen ein wenig den Eindruck, dass die Abenteuer der beiden Helden relativ unabhängig voneinander entstanden sind und nur notwendig durch die dünne Story zusammengehalten werden. Teilweise wird richtig auffällig, wie konstruiert die Sache ist: Da braucht Sphinx gerade unbedingt einen Medizinbeutel, bekommt stattdessen mit den Worten „Tut mir leid, ich habe gerade keine mehr, aber dafür kannst du dies hier haben“ die Asche von Prinz Tutankhamen überreicht. Dadurch wird die Mumie spielbar und findet am Ende ihres Levels völlig überraschend – total – einen Medizinbeutel ...

So was drückt natürlich auf die Atmosphäre, die durch den Wechsel zwischen den beiden völlig unterschiedlichen Hauptfiguren ohnehin schon leidet. In einem Moment soll man Mitgefühl für irgendwelche vermissten Leute entwickeln, aber nur wenige Minuten später lacht man sich unweigerlich kaputt, wenn die Mumie mal wieder schreiend durch eine Lavagrube läuft oder unter Stromeinwirkung ganz große Augen kriegt. Die Tragikomik der Mumien-Qualen auf der einen Seite verträgt sich leider nicht mit den ebenso pseudo-dramatischen wie humorfreien Abenteuern und Dialogen im größeren Sphinx-Teil des Spiels. Die fehlende Sprachausgabe macht den Unterschied besonders deutlich, denn dadurch bleiben die Gespräche in Form von reinem Text ungewohnt trocken. In den Mumien-Abschnitten wird zwar fast kein Wort gesprochen, doch alleine ihre Schmerzenschreie (dafür gibt es wiederum „Sprachausgabe“) entwickeln mehr Wirkung als alle sonstigen Textkästen zusammen. Es ist wirklich erstaunlich, dass sich ein optisch und spielerisch ansonsten so rundes Spiel in der Hinsicht derart grobe Schritzer leistet.

MICHAEL PRUCHNICKI

## DETAIL-CHECK SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

### Zwei Spiele in einem?

Sphinx und die Mumie spielen sich sehr unterschiedlich.



#### KÄMPFEN

Mit seinem Schwert und einem magischen Schild hält sich Sphinx allerlei Gegner vom Hals. An einigen Stellen müssen Sie mehrere Angriffswellen hintereinander überstehen, was angesichts der knapp bemessenen Energie schon mal ziemlich eng werden kann.



#### TIERE FANGEN

Mit so genannten Fangkäfern kann Sphinx ausreichend geschwächte Gegner einfangen. Die Feuer-Gürteltiere und die sprengfreudigen „dürren Fettsäcke“ können und müssen Sie oft an entsprechenden Stellen freilassen, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen.



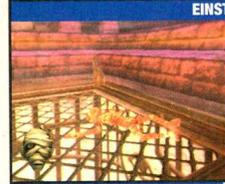
#### SCHIESSEN

Mittels eines Blasrohrs kann Sphinx weit entfernte Gegner angreifen und ansonsten unerreichte Schalter betätigen. Später kommen zusätzliche Projektill-Varianten wie Säure-Pfeile und Abprall-Pfeile dazu, die zum Lösen mancher Rätsel benötigt werden. Die Munition ist unbegrenzt.



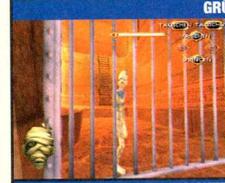
#### SPRINGEN/KLETTERN

Mittels eines Doppelsprungs erreicht Sphinx höher gelegene Bereiche, dazu kommen immer wieder Klettereinlagen an Vorsprüngen, Leitern und Seilen. Die Mumie muss auf den Doppelsprung verzichten, die grundsätzlichen Geschicklichkeitstests muss aber auch sie überstehen.



#### EINSTECKEN

Die Mumie muss keine Kämpfe bestehen. Trotzdem sind ihre Abenteuer kein Sonntagsspaziergang, denn allerlei Fallen und tiefe Stürze verlangen ihr einiges ab. Ist aber alles halb so wild: Wer schon tot ist, kann nicht noch mal sterben, und so gibt es hier keine Energieanzeige!



#### GRÜBELN

Mit einer brennenden Mumie können Sie Holz-Hindernisse niederbrennen, mit einer elektrisch geladenen Stromkreise schließen, mit einer platten durch Gitterstäbe hindurchlaufen – machen Sie aus der Not eine Tugend! Zudem gibt es Kombinations-Rätsel für drei Mumien ...



#### UNSIHTBAR MACHEN

Mittels eines magischen Rings, den Sphinx im Laufe des Abenteuers erhält, kann die Mumie sich unsichtbar machen, solange sie sich nicht bewegt. Dies macht sich zum Beispiel gut, wenn es darum geht, sich an den Wächter-Augen im Palast Uruk vorbeizuschleichen.

### MEIN FAZIT GUT



**Michael Pruchnicki**

ist nicht totzukriegen.

Gegen die Mumien-Levels mit ihrer cleveren Grubelkost samt viel schwarzem Humor wirken die Abschnitte mit Sphinx geradezu bieder: Dieser Teil des Spiels kuppert schamlos von Nintendos *Zelda*-Reihe ab und lässt eigene Ideen vermissen. Die fehlende Sprachausgabe und die Dialoge, die genauso belanglos und biernerst wie die Story daherkommen, kosten das Spiel zudem viel potenzielle Atmosphäre. Aufgelockert wird das Ganze eigentlich nur dann, wenn Sie mal wieder die Mumie steuern dürfen, was leider relativ selten der Fall ist: So witzig können Schmerzen und Beinahe-Tode sein! Letzten Endes ähneln sich die Aufgabenstellungen im Laufe des Spiels auch zunehmend, und daran leidet die Motivation.

### IM VERGLEICH

Spielt aus dem Genre im Kurzüberblick

**Beyond Good & Evil** **90%**  
Ubisoft

BG&E bietet jede Menge Abwechslung. Auch hier gibt es meist zwei Spielfiguren, wobei die zweite als hilfreicher Begleiter fungiert.

**SPHINX UND DIE ...** **80%**  
THQ

Durch das unheimlich vielseitige Gameplay entzieht sich BG&E den üblichen Genre-Schubladern. Ganz einfach ein Klasse Spiel!

**Primal** **80%**  
Sony

Auch *Primal* bietet zwei Spielfiguren, die ihr Abenteuer wie bei BG&E zusammen bestehen. Das Spiel ist düster und humorvoll zugleich!

### TEST SPHINX UND DIE ...

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Eurocom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 15-20 Stunden

Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)

Spieler	Termin
1	13. November

USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Witzige, clevere Mumien-Levels
- Gute Grafik und Animationen
- Öde Dialoge und Story
- Keine Sprachausgabe

**EINZELSPIELER**  
GRAFIK | SOUND | MULTI **80%**  
82% | 72% | 9%

„Der Sphinx-Teil des Abenteuers wirkt etwas uninspiriert, dafür macht es mit der Mumie umso mehr Spaß!“

SIERRA ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT

# DER Hobbbit™

...DIE VORGESCHICHTE ZU „DER HERR DER RINGE“...



OFFICIAL GAME  
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN



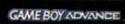
## DAS GRÖSSTE ABENTEUER IHRES LEBENS ERWARTET SIE



[www.hobbitgames.com](http://www.hobbitgames.com)



PlayStation 2



© 2001 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. "The Hobbit"™, "The Lord of the Rings"™ and all other marks contained herein are trademarks of Tolkien Enterprises, Inc. Tolkien Enterprises, Inc. is a wholly owned subsidiary of New Line Productions, Inc. All other marks contained herein are trademarks of their respective owners. "The Hobbit"™, "The Lord of the Rings"™ and all other marks contained herein are trademarks of Tolkien Enterprises, Inc. Tolkien Enterprises, Inc. is a wholly owned subsidiary of New Line Productions, Inc. All other marks contained herein are trademarks of their respective owners. "The Hobbit"™, "The Lord of the Rings"™ and all other marks contained herein are trademarks of Tolkien Enterprises, Inc. Tolkien Enterprises, Inc. is a wholly owned subsidiary of New Line Productions, Inc. All other marks contained herein are trademarks of their respective owners.

# Rogue Ops

## Kurvenreiche Konkurrenz



für männliche Stealth-Action-Helden.

Nach dem riesigen Erfolg von Spielen wie *Metal Gear Solid 2* und *Splinter Cell* war abzusehen, dass einige Software-Hersteller versuchen würden, ebenfalls im Stealth-Action-Genre Fuß zu fassen. *Mission: Impossible* von Atari ist ein gutes Beispiel dafür, wie man mit ein paar Innovationen und gut geklauten Ideen einen durchweg ordentlichen Action-Titel auf die Beine stellen kann. Ein weiterer Kandidat für die *Splinter Cell*-Nachfolge ist *Rogue Ops* von Kemco, bei dem fehlende Originalität durch die Reize der Hauptfigur kaschiert wird.

### SEXY AGENTIN

Nikki Connors ist nämlich ein typisches Videospiele-Babe: kurvenreich, gelenkig, nie um einen dummen Spruch verlegen und unheimlich geschickt mit Waffen aller Art. Darüber hinaus beherrscht sie das komplette Bewegungsrepertoire ihrer männlichen

Agentenkollegen im Schlaf. Über die Story des Spiels, die ebenso wie die Dialoge nie über B-Movie-Niveau hinauskommt, muss man nicht viele Worte verlieren. Nach dem Tod von Mann und Tochter sinnt die hübsche Nikki auf Rache. Ziel ihrer Wut ist die Terrororganisation Omega 19. Daher stellt sie sich in den Dienst einer geheimen Regierungsbehörde. Nach einem umfangreichen Tutorial, bei dem man die Heldin über einen Trainingsparcours hetzt und so die umfangreiche Steuerung kennen lernt, darf die Schöne ihren Rachefeldzug antreten. In allen acht Missionen steht vor allem vorsichtiges Vorgehen im Vordergrund. Für ausufernde Schießereien sind weder die Steuerung noch Nikkis rasch schwindende Gesundheit ausgelegt. Glücklicherweise lassen sich diese tödlichen Schusswechsel meistens umgehen, indem man sich in den Levels sorgfältig umschaut, das zur Verfügung stehende Hightech-Spielzeug nutzt und Gegner vornehmlich mit interaktiven Stealth-Kills aus dem Weg räumt.



## TECHNISCH NICHT KONKURRENZFÄHIG

Das einzige gravierende Manko von *Rogue Ops* sind einige grafische Unzulänglichkeiten, etwa

die stark schwankende Texturqualität und Framerate-Einbrüche, die unter anderem ziel-sicheres Schießen erschweren. Davon abgesehen hinterlassen

die ordentlich umgesetzten, großen Levels einen ganz guten Eindruck. Dies gilt auch für die frei um die Helden drehbare Kamera, mit der sich das Geschehen in

der Regel gut einfangen lässt. Nikkis Animationen sind zwar nicht ganz perfekt, fallen aber auch nicht wirklich negativ auf.

WOLFGANG FISCHER



**IMMER AUFRÄUMEN!**  
Erlidigte Gegner sollte man nicht herumliegen lassen.



**PLAPPERMAUL**  
Die Heldin ist nicht auf den Mund gefallen.

Immer langsam, Wunderkind: Ein oder zwei Minuten? Geht's auch präziser?

## MEIN FAZIT GUT



**Wolfgang Fischer**  
ist der Meister des Stealth-Kills.

Kemcos *Rogue Ops* kopiert schamlos bei der Konkurrenz, leidet unter stark schwankender Grafikqualität, teilweise schlimmen Ruckeleinlagen und wird so manchen Gelegenheitsspieler mit seinen Trial-and-Error-Passagen schlichtweg in den Wahnsinn treiben. Und dennoch übt das an sich gut gemachte Stealth-Action-Spiel eine Faszination aus, der man sich nach einer gewissen Einspielzeit nur schwer entziehen kann. Wer Sam Fishers zweitem PlayStation-2-Auftritt entgegenfiebert, sollte ernsthaft darüber nachdenken, ob er sich nicht die Wartezeit mit Nikki Connors verkürzen will.

## TEST ROGUE OPS

Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Bits Studios
Genre:	Stealth-Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	8 Levels

Internet: [www.kemco-games.com](http://www.kemco-games.com)

Spieler 1 Termin 28. Februar

USK-Freigabe Ab 16 Jahren Preis Ca. € 60,-

- **Detaillierte Levels**
- **Gut zusammengeklautes Gameplay**
- **Gravierende Framerate-Einbrüche**
- **Nervige Trial-and-Error-Passagen**

FAZIT: EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	77%
71%	72%	-9%	

„Nicht ganz frei von Schwächen, aber dennoch ein **gutes Spiel**, an dem Action-Fans ihre Freude haben werden.“

## Das Schicksal der Menschheit ruht auf Homer J. Simpson's Schultern!



PlayStation 2

**HIT & RUN**

7

- Mit den Original-Stimmen der TV-Serie
- Über 50 wahrheitsgemäße Missionen im Auto oder zu Fuß
- Über 40 coole Fahrzeuge
- Verstecktes Bonusmaterial
- Heiße Multiplayer-Action für 1 bis 4 Spieler

Jetzt erst recht! Noch mehr gelb auf DVD!  
Die Simpsons Season 3 überall im Handel!

© 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Fox Interactives, The Simpsons, The Simpsons Hit and Run und verknüpfte Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. "PlayStation" und das "PS2" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken. Microsoft, Xbox, Hit & Run, THE SIMPSONS HIT & RUN, THE SIMPSONS HIT & RUN LOGO sind eingetragene Marken von Microsoft Corporation. HIT & RUN, THE SIMPSONS HIT & RUN LOGO sind eingetragene Marken von Microsoft Corporation.

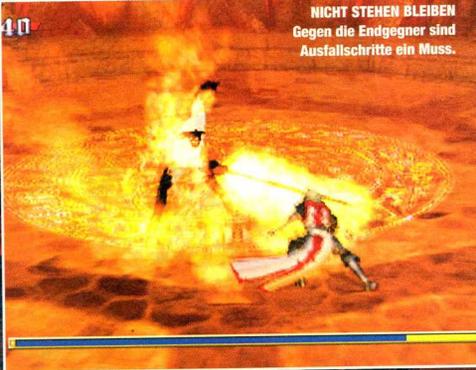
# Castlevania



Dämonenjäger Dante bekommt **knallharte Konkurrenz** von Konamis Belmont-Clan!



GUTE WAHL Wasserwesen reagieren allergisch auf die Flammenpeitsche.



## TYPISCHE SZENE

Leon läuft einen leeren Gang entlang – sonst tut sich hier nichts.



VERSCHNAUFPAUSE In solchen Räumen können Sie speichern und Leon komplett heilen.

**L**ange genug hat es ja auf sich warten lassen, das erste 3D-Castlevania von den ursprünglichen Machern der Serie, Konamis Tokyo-Team. Zwar gab es für das Nintendo 64 zwei dreidimensionale Episoden, doch mit denen will Produzent Koji „Iga“ Igarashi (der optisch selbst als moderner Vampirjäger durchgeht) nichts zu tun haben – wurden diese doch vom internen Rivalen Konami Computer Entertainment Osaka erstellt! Und so sind die Ansätze dieser Spiele denn auch ziemlich verschieden. Wer allerdings vermutet, dass das PS2-Castlevania deswegen dem genialen PSone-Vorgänger *Symphony of the Night* ähnelt, der täuscht sich: In der Praxis erinnert das neue Belmont-Abenteuer nämlich eher an Capcoms *Devil May Cry*-Reihe denn an diesen mit Rollenspiel-Elementen gespickten Jump&Slash-Klassiker.

**DIE DEUTSCHEN VAMPIRE**  
Zeitlich ist das Spiel noch vor all seinen Vorgängern angesiedelt. Wie es sich für ein *Castlevania* gehört, beginnt das Abenteuer damit, dass ein furchtloser Vampirjäger das Schloss eines Blutsaugers betritt – in diesem Fall ist der Edelmann Leon Belmont auf der Suche nach seiner Geliebten Sara. Zwar gibt es eine Rahmenhandlung, doch ist diese ziemlich dünn ausgefallen und kommt erst kurz vor Schluss richtig zum Tragen. Das Interessanteste daran sind noch die Namen vieler Beteiligter, die die Japaner scheinbar faszinieren. Für deutsche Spieler werden „Joachim“ und „Mathias“ höchstens unfreiwillig komisch wirken. Oder finden Sie, dass „Walter Bernhard“ ein passender Name für einen furchterregenden Vampirfürsten ist? Endgültig absurd wird das Ganze dadurch, dass die Namen auch noch amerikanisch

ausgesprochen werden („Wolter Börnard“). Letztendlich spielen Dialoge hier aber ohnehin keine allzu große Rolle.

## LASSEN SIE DIE PEITSCHEN SPRECHEN!

Leon bekämpft im Verlauf des Spiels hunderte von Gegnern (es gibt knapp 70 Monsterarten), doch die wichtigste Waffe bleibt bis zum Schluss die *Castlevania*-typische Peitsche. Es gibt zwar die serienüblichen Zusatzwaffen wie Axt, Kreuz und Weihwasser, doch können Sie davon immer nur eine mit sich tragen und jeder Einsatz kostet Sie einige Herzen, die es erst aufzusammeln gilt. Trotzdem sollten Sie den Vorteil dieser Waffen nicht unterschätzen, denn in Sachen Reichweite ist beispielsweise die Wurfaxt einer Peitsche klar überlegen. An weiteren Schlagwaffen gibt es lediglich Alternativ-Peitschen, die sich praktisch nur durch besondere Elementar-Ladungen (Flammenpeitsche, Eispeitsche etc.) unterscheiden.

## DER ROLLENSPIEL-ASPEKT

Im Vorfeld oft kritisiert wurde Konamis Entscheidung, auf der PS2 weitgehend auf die Rollenspiel-Aspekte des Vorgängers *Symphony of the Night* zu verzichten. In der Praxis ist die Sache eigentlich halb so wild: Zwar gibt es keine Erfahrungspunkte mehr für erledigte Gegner und Leon wird nicht mit der Zeit stärker und widerstandsfähiger, doch dafür gibt es ja entsprechende neue Waffen und Energie-Extras. Im Laden vor dem Schloss können Sie für das erkämpfte Geld zudem allerlei Heiltränke, Teleportationskarten sowie Rüstungen und magische Gegenstände kaufen, die verschiedene Fähigkeiten verbessern. Leon wird also im Verlauf auf vielerlei Arten stärker und statt nur in höheren Charakterwerten schlägt sich das diesmal

sogar ganz ausdrücklich in besseren Kampffähigkeiten nieder – nach und nach lernt der Vampirjäger nämlich immer mehr Combos, Ausweichmanöver und Spezialangriffe. Zudem finden Sie im weiteren Verlauf des Spiels diverse magische Kugeln, mit deren Hilfe Sie den Zusatzwaffen ausgefallener und stärkere Angriffe entlocken können.

## MEHR LAUFEN ALS DENKEN

Wie in letzter Zeit bei vermeintlichen Action-Adventurern üblich, verdienen die Rätsel diesen Namen kaum, viel mehr als das Betreten von riesigen Schaltern im Boden, das Umlegen von Schaltern oder das Einsetzen von auffälligen Gegenständen in ebenso auffällige Vorrichtungen wird Ihnen kaum abverlangt. Clever wirken eigentlich nur die wenigen Momente, in denen Sie einen Gegner missbrauchen müssen, um zu einer sonst unerreichten Stelle zu kommen. Die größte Herausforderung liegt vielmehr oft darin, den Überblick über die teilweise etwas willkürlich anmutende Level-Architektur zu behalten und immer wieder beachtliche Wege zu Fuß zurückzulegen. Wenn man wiederholt per Schalter eine Tür öffnet, die dummerweise genau am anderen Ende des Levels steht, wird aus dem anfänglichen „Aha“ schnell ein ernüchtertes „Nicht schon wieder“, zumal Konami die ersten fünf Levels des Spiels „über Kreuz“ durch Türen und Spezialschlüssel miteinander verbunden hat. Wer nichts Wichtiges verpassen will, muss folglich noch ein weiteres Mal durch längst bekannte Räume latschen.

Während Sie sich in neuen Räumen oft erst gegen allerlei Gegner durchsetzen müssen, bevor Sie diese wieder verlassen dürfen, können Sie spätestens beim zweiten Besuch die-

**GUTES TIMING** Mithilfe der Peitsche können Sie auch hoch gelegene Vorsprünge erreichen.



**STRESSIG** Ausrüstung wechseln und Items benutzen müssen Sie in Echtzeit!



**LAIENTHEATER**  
Die Zwischensequenzen leiden an eher schwacher Sprachausgabe.



Das kann nicht sein!



**RINALDOS LADEN** Zwischen den Levels sollten Sie hier Ihre Vorräte auffüllen.

ses Raumes problemlos an den darin befindlichen Gegnern vorbeispielen. Dies ist zwar prinzipiell loblich, macht aber umso deutlicher, wie gestreckt das Leveldesign der PS2-Version ist: Praktisch jeder zweite Raum ist nur ein solcher Verbindungsgang, der in den nächsten „richtigen“ Raum führt. Hat Konami es vielleicht durch diesen Trick geschafft, das Spiel praktisch ohne Ladezeiten ablaufen zu lassen? Wie auch immer, letztendlich entsteht dadurch jede Menge Leerlauf (im doppelten Sinne) für den Spieler. Die Kamera schwenkt und fährt bei allem dem Gelatsche vollautomatisch durch die Szenerie, wirkt aber dabei nicht so störend wie bei *Devil May Cry*. Zwar können sich im Blickwinkel auch hier nicht beeinflussen, doch bleiben Ihnen immerhin die dort nervernden, plötzlichen Perspektivenwechsel innerhalb eines Raumes erspart. Trotzdem ist die Ansicht oft nicht optimal, was gerade die einfachen Jump&Run-Passagen unnötig schwierig macht. Von denen gibt es insgesamt sowieso nur relativ wenige, denn hier steht ganz klar die Action im Vordergrund.

#### NACHTS SIND ALLE FLEDERMÄUSE GRAU

Technisch präsentiert sich *Castlevania* makellos, die Grafik bleibt stets superflüssig und auch die Steuerung ist zu jeder Zeit absolut präzise. Das sollte man aber auch erwarten, denn die Grafik ist zwar stimmig, davon abgesehen aber vornehmlich zweckmäßig. Die Musik erinnert natürlich an *Symphony of the Night*, stammt sie doch aus der Feder derselben Komponistin. Sie wirkt in ihrer Mischung aus symphonischen und düsteren Elementen mit modernen Elektronik-Sounds allerdings nicht ganz so genial wie beim Vorgänger. Doch wäre der auch schwer zu toppen gewesen! Wie generell das größte Problem von *Castlevania* darin liegt, der Erwartungshaltung der Fans angesichts des großen Namens gerecht zu werden. Für ihren ersten Versuch, die klassische Vampirhatz in die dritte Dimension zu verlagern, haben sich die Entwickler eigentlich ziemlich gut geschlagen.

MICHAEL PRUCHNICKI

## DETAIL-CHECK CASTLEVANIA

# Vampirkiller gegen Dämonenjäger

Schon nach dem Erscheinen der ersten Bilder war *Castlevania* als *Devil May Cry*-Nachahmer verschrien. Trotz ähnlicher Ansätze macht Konami aber einiges anders als Capcom. Wo macht der Kampf gegen Dämonen mehr Spaß?



### CASTLEVANIA

#### GAMEPLAY

★★★★★

**Kämpfen:** Mit Peitschen-Combos sowie je einer von fünf Zusatzwaffen zerlegen Sie die Untoten. Blocken und Ausweichen ist spätestens bei Endgegnern unerlässlich. **Springen:** Neben einem Doppelsprung kann Leon noch seine Peitsche benutzen, um sich an besonders hoch gelegene Orte zu katapultieren oder über weite Abgründe zu kommen.



**Dazulernen:** Leon lernt mit der Zeit neue Combos und Special Moves dazu (siehe Bild oben). Die magischen Orbs ermöglichen ihm zudem neue Angriffe mit den Zusatzwaffen.

**Rätsel:** Konami bezeichnet das Spiel als Action-Adventure, doch die Adventure-Komponente spielt nur eine relativ kleine Rolle.

**Kamera:** Die vollautomatische Kamera folgt Leon durch Gänge und schwenkt aus fester Position durch größere Räume.

**Karte:** Eine automatische Karte erleichtert die Orientierung in den ziemlich großen Levels.

**Levels:** Das Leveldesign wirkt teilweise unübersichtlich und durch Gänge gestreckt. Das Spiel ist nicht linear aufgebaut.

**Umfang:** Selbst wenn Sie jedes Extra finden und jeden Raum besuchen wollen, sind die sechs Levels nach ca. 8-10 Stunden durchgespielt. Als Bonus wirken zwei weitere Spielfiguren, mit denen Sie die bekannten Levels nochmals durchwandern können.

**GRAFIK** ★★★★★

Generell atmosphärisch und sehr flüssig, in Sachen Effekte und Endgegner fehlt aber das gewisse Etwas, um wirklich zu beeindrucken.

**SOUND** ★★★★★

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



### GESAMTWERTUNG

★★★★★

Stimmungsvolle, moderne Vampirhatz mit dezenten Rollenspiel-Anleihen



### DEVIL MAY CRY

#### GAMEPLAY

★★★★★

**Kämpfen:** Dante bevorzugt die Offensive: Mit Schwert und Schrotflinte heizt er den Gegner ein, später gibt es noch spezielle Handschuhe für den Nahkampf. **Springen:** Im Laufe des Spiels lernt auch Dante, in der Luft nochmals zu springen. Zudem sind kurzfristige Flugleinagen in seiner Teufelsform (siehe Bild unten) möglich.



**Dazulernen:** Dante lernt mit der Zeit neue Attacken und Fähigkeiten dazu, die an die zusätzlichen Waffen gebunden sind.

**Rätsel:** Die wenigen Rätsel sind nicht der Rede wert, die Lösung ist in aller Regel offensichtlich. *DMC* ist ganz klar ein Actionspiel.

**Kamera:** Die nicht beeinflussbare Kamera kann irritieren: Je nach Position sehen Sie Dante aus völlig unterschiedlichen Blickwinkeln, die sich oft mitten im Lauf ändern.

**Karte:** Auch Dante kann auf ein praktisches Automap-Feature zurückgreifen.

**Levels:** Die Levels wirken ziemlich straff. Obwohl Sie manche Räume mehrfach betreten, ist *Devil May Cry* sehr linear aufgebaut.

**Umfang:** Nach gut zehn Stunden dürften Sie das Spiel beendet haben, sofern Sie nicht im verkürzten Easy-Schwierigkeitsgrad spielen.

Für erfolgreiche Dämonenjäger gibt es zusätzliche Schwierigkeitsgrade – na ja. Beim Nachhänger gibt es zwei Spielfiguren.

**GRAFIK** ★★★★★

Obwohl *Devil May Cry* eines der ersten PS2-Spiele ist, die Kamera auf heute noch begeistern. Tolle Effekte, Klasse Endgegner.

**SOUND** ★★★★★

Stimmungsvolle Mischung aus Orgelmusik und harten Gitarren-Riffs. Coole Sprachausgabe und knackige Effekte.



### GESAMTWERTUNG

★★★★★

Geradliniges Actionspiel mit äußerst stilvoller Präsentation. Als Platinum-Version erhältlich!

### MEIN FAZIT GUT



**Michael Pruchnicki**  
schwingt die Peitsche.

*Castlevania* beginnt als relativ ödes Gekacke, steigert sich aber im Verlauf des Spiels zu einem gelungenen Actionspiel. Je mehr Moves man dazulernen und je besser man das gelungene Kampfsystem mit all seinen Combos und Ausweichmanövern zu nutzen versteht, desto mehr Spaß macht das Monsterverdröseln. In der Hinsicht gefällt mir das Spiel auch besser als das meist zum Vergleich herangezogene *Devil May Cry*. Die automatische Kamera ist zwar nicht der Weisheit letzter Schluss, funktioniert aber in der Praxis wesentlich besser als bei Dantes Abenteuern – plötzliche Perspektivenwechsel gibt es hier nämlich zum Glück nicht! Der Soundtrack ist gewohnt gut, erreicht aber – genau wie das gesamte Spiel – nicht ganz die Klasse des PSone-Vorgängers *Symphony of the Night*. Insgesamt ist das PS2-Debüt der Serie aber eine gelungene Neuauflage, die den Action-Aspekt der Vorgänger noch mehr in den Vordergrund stellt.

### TEST CASTLEVANIA

Hersteller: Konami  
Entwickler: Konami CE Tokyo  
Genre: Action  
Sprache: Dt. Text, engl. Ton  
Video: 4:3, 60-Hz-Option  
Audio: Pro Logic II  
Umfang: 6 Levels

Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)

Spieler 1 Termin 13. Februar

USK-Freigabe Ab 12 Jahren Preis Ca. € 60,-

- Gelungenes Kampfsystem
- Gewohnt gute Musik
- Leveldesign mit viel Leerlauf
- Kamera nervt bei Jump&Run-Passagen

GRAFIK 76% SOUND 79% MULTI 82%

Actionbetonte Neuauflage des Klassikers, die sich nicht vor einem *Devil May Cry* zu verstecken braucht!



# Whiplash



Endlich ein **Game** für **Tierschützer**: Zwei Knuddeltiere auf dem Weg in die Freiheit!

Wenn das Greenpeace wüsste: Fernab jeglicher Zivilisation hat es sich der Riesenkonzern Genron zur Aufgabe gemacht, im Namen der Wissenschaft Versuche an Tieren durchzuführen. Affen, Hamster und sogar Alligatoren werden zu Dutzenden in furchterregende Maschinen gesteckt und gequält. Inmitten dieses Horrorszenarios gelingt einem ungleichen Duo die Flucht: Spanx, ein wortkarges Wiesel, und ein hyperaktives Kaninchen namens Redmond übernehmen in Eidos' *Whiplash* die Hauptrolle. Ihre Aufgabe ist es, in bester Jump&Run-Manier aus den Mauern der Firma zu entkommen, die Tiere zu befreien und nebenher alles kaputtzuhauen, was Ihnen an Einrichtung in die Quere kommt. Erschwert wird das Vorhaben dadurch, dass die beiden durch eine Kette unzertrennlich miteinander verbunden sind.

**EIN HASE ALS KEULE**  
Was bei einem Ausbruch ein Problem wäre, ist in *Whiplash* die Lösung: Spanx nutzt die enge Verbindung mit dem Kaninchen und verwendet Redmond als multifunktionales Werkzeug. Mit der Angriffstaste können Sie das Langohr als Waffe um sich schleudern, um Wachleute, Wissenschaftler oder Kammerjäger zu prügeln und das Inventar der Firma zu demolieren. Doch damit nicht genug: Auch das Lösen der ab und an auftretenden Rätsel bedarf eines rüden Einsatzes des Mitreiters. So wird Redmond in sich drehende Zahnräder gesteckt, um Türen zu öffnen, ferner wird er als Überbrückungskabel benutzt oder

zwecks Höhenausgleich mit Helium vollgepumpt. Solche Aktionen quittiert der Hase mit witzigen Kommentaren wie „Wenn das die Gewerkschaft erfährt ...“ oder „Ich muss meine

Würde an der Garderobe vergessen haben.“ Im Laufe des Spiels wird das Nutzenspektrum von Redmond noch weiter ausgebaut und



IN DECKUNG Der Wachmann meint es ernst!



MIT SCHWUNG Hasenfell unter Strom.

## DETAIL-CHECK | WHIPLASH

## Wieselflink auf den Spuren der Referenz

Zwei actiongeladene Jump &amp; Runs in einem Ring. Wer steht bis zur letzten Runde?

FEUER  
UND FLAMME  
Redmond wird  
als Fackel  
missbraucht.

erreicht ungeahnte Niederungen des Kaninchen-Missbrauchs: Spanx kombiniert das Fellknäuel mit Feuer, Stickstoff, Elektrizität und sogar radioaktivem Schleim! Aber irgendwann wird es sogar einem friedlichen Nager zu bunt. Füllt man durch fleißiges Knüppeln Redmonds Combo-Leiste, wird aus dem freundlichen Hasen ein um sich schlagendes Etwas, das alles und jeden in seiner Umgebung in Sekundenschnelle verdrischt. Um die sowieso schon zu einfach geratenen Kämpfe zu erleichtern, erlernt das Duo weiterhin nach dem Absolvieren bestimmter Abschnitte oder dem eifrigen Aufsummern von so genannten „Hypersnacks“ neue Combo-Attacken, welche durch Tastenkombinationen ausgelöst werden.

## ABZÜGE IN DER B-NOTE

Leider kann das Gameplay von *Whiplash* mit der witzigen Handlung nicht ganz mithalten. Viele Gegner sind nicht gerade mit einer gesunden KI gesegnet; oft stehen sie uninspiriert herum und können durch mehrmaliges Drücken der Angriffstaste schnell besiegt werden. Combos kommen so fast gar nicht zum Einsatz. Die Kamera verhält sich teilweise etwas störrisch und muss ständig manuell nachjustiert werden, was vor allem bei einem Jump & Run schnell frustrieren

kann. Auch beim Levelaufbau wurde geschlamps: Sind die Haupträume noch interessant, beginnen die sich ständig wiederholenden Sicherheitsgänge auf Dauer sehr nervig zu werden. Dies fällt noch schwerer ins Gewicht, da man des Öfteren eine neu erworbene Fähigkeit später im Spiel anwenden muss. Grafisch geht *Whiplash* in Ordnung; die Animationen der Helden sind sehr gut gelungen und zaubern dem Spieler oft ein Schmunzeln ins Gesicht. Viele ironische Details wie eine Hühnerkanone oder ein Dutzend Zitterraale, die in ihrem Aquarium ein überdimensionales S. O. S. formen, lockern die gegen Ende etwas eintönigen Levels auf. In puncto Sound bewegt sich das Spiel in der oberen Klasse. Die Hintergrundmelodien passen sehr gut zur Stimmung des Games und der Sprecher des Hasen hat mit seinen urkomischen Kommentaren in Eddie-Murphy-Geschwindigkeit einen Oscar verdient. Was am Ende bleibt, ist ein gutes Jump & Run mit einer ordentlichen Portion Humor und einem außergewöhnlichen Heldenpärchen. Hätte man mehr Augenmerk auf das Gameplay gerichtet, würde *Whiplash* in der obersten Liga mitspielen. Fans von ironischen Games, die nicht mit Gewalt gegen Kuschtierere geizen, schlagen zu.

WINFRIED RUDROF



## WHIPLASH

## GAMEPLAY ★★★★★

Das Heldenduo lässt sich gut steuern, leider schwankt das Leveldesign von sehr gut bis eintönig.

## KAMERA ★★★★★

Durchgehend manuelle Kontrolle. Manchmal etwas störrisch. Gelegentliche Kameraschwünge erhöhen die Atmosphäre.

## UMFANG ★★★★★

Ein überdimensionaler Komplex, der in Dutzende von riesigen Räumen unterteilt ist. Mit ca. 10 Stunden Spielzeit etwas mager.

## SOUND ★★★★★

Die Musikstücke unterstützen die Atmosphäre des Games perfekt. Der Sprecher des Hasen ist der Hammer!

## GRAFIK ★★★★★

Spanx und Redmond sind exzellent animiert, die Levelgrafik ist gut, aber nichts Besonderes.

## SCHWIERIGKEITSGRAD ★★★★★

Viel zu einfach; bis auf die Endgegner sehr unterfordernd.

## GESAMTWERTUNG

★★★★★



## RATCHET &amp; CLANK 2

## GAMEPLAY ★★★★★

Die Steuerung geht sehr gut von der Hand, das Leveldesign ist nicht mehr ganz so gelungen wie beim Vorgänger.

## KAMERA ★★★★★

Der Spieler kontrolliert per rechtem Stick selbst den Blickwinkel, was in der Praxis sehr gut funktioniert.

## UMFANG ★★★★★

Wer nur schnell bis zum Endboss will, muss mindestens 20 Stunden einplanen. Wer alles sehen will, sollte schon mal Urlaub nehmen.

## SOUND ★★★★★

Die Elektronik-Beats klingen genauso gut wie im Vorgänger, auch der Sound passt hervorragend.

## GRAFIK ★★★★★

Die Verwandtschaft zu *Jak II* ist unübersehbar. Grafisch spielt *Ratchet & Clank 2* in der ersten PS-Liga.

## SCHWIERIGKEITSGRAD ★★★★★

Ab der Mitte des Spiels wird's stellenweise recht frustig.

## GESAMTWERTUNG

★★★★★

## MEIN FAZIT GUT



Michael  
Pruchnicki  
steht auf Wiesel.

Was habe ich gelächelt! Der Humor dieses Games ist einzigartig. Oft habe ich mich dabei ertappt, mein Karnickel einfach so zum Spaß wieder und wieder an die Wand zu donnern, nur um noch einen der ironischen Kommentare zu hören. Leider zeigt *Whiplash* auf Dauer einige Schwächen. Die Levels wirken gegen Ende etwas lieblos und das ewige Rennen durch sich ähnelnde Gänge beginnt schnell zu nerven. Das ständige Justieren der Kamera trübt den Gesamteindruck ebenfalls. Sieht man über diese Schwächen hinweg, erhält man ein solides Jump & Run, das Hasenhasser voll zufrieden stellen wird.

## TEST WHIPLASH

Hersteller: Eidos Interactive

Entwickler: Crystal Dynamics

Genre: Jump &amp; Run

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: [www.whiplashgame.com](http://www.whiplashgame.com)

Spieler 1 Termin Februar

USK-Freigabe Ab 6 Jahren Preis Ca. € 60,-

- Geniale Hasenwaffe
- Witzig ohne Ende
- Dumme Gegner
- Lange Laufstrecken

## EINZELSPIELER

GRAFIK 72% SOUND 82% MULTI -% 78%

„Abgedrehtes Jump & Run mit viel Ironie und einem witzigen Heldenduo, aber Mängeln im Spieldesign“



VORSICHT Big  
Brother is  
watching you!

**AUSDAUERND** Manche Gegner müssen in einer speziellen Umgebung bekämpft werden.

**GRÜNES BLUT** Die anrückenden Mini-Ninjas müssen einiges mitmachen.



# I-Ninja

Kaum zu glauben: Michael Dudikoff ist nicht mehr der einzige **zum Brüllen komische Ninja**.

**U**ndank ist der Welten Lohn! Der kleine, namenlose Ninja rettet todesmutig seinen Meister und erhält trotzdem keine Anerkennung dafür. Okay, vielleicht hätte er diesen schicken, rot glühenden Stein besser nicht angefasst. Dann hätte er vermutlich auch nicht seine Emotionen außer Kontrolle geraten lassen und aus Versehen seinen Meister geköpft. Aber das kann doch nun wirklich mal passieren, kein Grund, gleich auszurasen! Als Geist

kann der altehrwürdige Sensei dem kleinen Hitzkopf schließlich immer noch seine Lektionen beibringen, um irgendwann ein ausgebildeter Ninja zu werden. Dazu gilt es, in insgesamt fünf Welten zahlreiche Levels zu meistern. In diesen metzelt sich der durchgeknallte Mini-Ninja mit seinem Schwert durch Horden von Gegnern hindurch. Dabei ist der Umgang mit den Widersachern nicht gerade zimperlich, doch die dargestellte Gewalt wird durch die unglaublich niedliche Optik stark entschärft und wirkt herrlich überzogen.



**KRANICH** Die Pausenanimationen des kleinen Ninjas sind passend.



**BONUS-SPIEL** An den roten Pfeilen muss die Kette ausgeworfen werden - schon geht's im Halbkreis um die Kurve.

DETAIL-CHECK I-NINJA

# Zwei gegen einen ist unfair!

Ein kleiner Ninja hat mit einem Lombax und seinem Roboter erstaunlich viel gemeinsam.



**I-NINJA**  
**GAMEPLAY** ★★★★★  
 Ausgeklügelte Hopsereien, hektische Schwertkämpfe und Rennspielpassagen, die an Super Monkey Ball erinnern  
**Steuerung:** Hervorragend, in den Kämpfen etwas hektisch  
**Leveldesign:** Zwar wird stellenweise recht schwer, es bleibt aber immer fair.  
**Spielverlauf:** Beim Ninja wird zu gleichen Teilen gehopst, gekämpft und durch die Gegend gerollt. Das Gehirn hat größtenteils Pause.  
**Schwierigkeitsgrad:** Hart, aber fair. Im zweiten oder dritten Anlauf darf man sich keine Fehler mehr leisten.

**UMFANG** ★★★★★  
 15 Stunden sollte man sich schon Zeit nehmen, allerdings muss man viele Passagen mehrmals spielen.  
**Story:** Gerenderte Zwischensequenzen fordern das Zwerchfell, richtig viel Storytiefe gibt's aber nicht. Auf Englisch klingt es besser.  
**Levels:** 5 Welten  
**Wiederspielwert:** Da man sowieso jeden Level mehrmals spielen muss, hält sich die Motivation später in Grenzen.

**GRAFIK & SOUND** ★★★★★  
 Starkes Filmmern und blasse Texturen können auf keinen Fall mit den Referenzen mithalten.  
**Darstellung:** Kein einziger Ruckler trübt das Spielvergnügen, dafür ist die Grafik auch recht unspektakulär und ein störendes Kantenflimmern trübt den ansonsten guten Eindruck.  
**Kamera:** Horizontal darf die Kamera frei gedreht werden, in den meisten Fällen sorgt dies auch für ausreichende Übersicht.  
**60-Hz-Modus:** Nein, sehr gute PAL-Anpassung  
**Sprachausgabe:** Die deutsche Sprachausgabe ist nicht schlecht, aber sie erreicht zu keinem Zeitpunkt die gute Qualität der englischen Vertonung.  
**Sound & Musik:** Passende Sounds und ohrwurmverdächtige Musikunterlegung sorgen für gute Noten.

GESAMTVERWERTUNG  
 ★★★★★



**RATCHET & CLANK 2**  
**GAMEPLAY** ★★★★★  
 Während die Steuerung leicht verbessert wurde, ist das Leveldesign nicht mehr ganz so gut gelungen.  
**Steuerung:** Präzise Kontrollen gehen leicht von der Hand.  
**Leveldesign:** Mehr Action, mehr Gegner, aber etwas weniger Liebe zum Detail.  
**Spielverlauf:** Der Schwerpunkt liegt auf fetzigen Ballereien und Kleineren Denksportaufgaben. Hüpfpassagen gibt's nur zwischendurch.  
**Schwierigkeitsgrad:** Ab der Mitte des Spiels wird's stellenweise doch recht frustig.

**UMFANG** ★★★★★  
 Wer nur schnell bis zum Endboss will, muss mindestens 20 Stunden einplanen. Wer alles sehen will, sollte schon mal Urlaub nehmen.  
**Story:** In witzigen Zwischensequenzen wird die gute alte Geschichte von zwei Helden, die auszugeln, um das Universum zu retten, erzählt.  
**Levels:** 20 Planeten  
**Wiederspielwert:** Dank zahlreicher Boni, Extras und Minispiele motiviert das Spiel auch auf lange Sicht.

**GRAFIK & SOUND** ★★★★★  
 Die Verwandtschaft zu Jak // ist unübersehbar. Grafisch spielt Ratchet & Clank 2 in der ersten PS2-Liga.  
**Darstellung:** Die Bilddate bleibt flüssig, nur bei sehr großen Gefechten fallen kleinere Ruckler auf. Angesichts der hervorragenden Grafik ist das aber kein Beinbruch.  
**Kamera:** Der Spieler kontrolliert per rechtem Stick selbst den Blickwinkel, was in der Praxis sehr gut funktioniert.  
**60-Hz-Modus:** Nein, sehr gute PAL-Anpassung  
**Sprachausgabe:** Sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch leisten die Sprecher sehr gute Arbeit. Einige Gags zünden in der Originalsprache noch einen Tick besser.  
**Sound & Musik:** Die Elektronik-Beats klingen genauso gut wie im Vorgänger, auch der Sound passt hervorragend.

GESAMTVERWERTUNG  
 ★★★★★



**MEIN FAZIT SEHR GUT**  
**Maik Bütefür**  
 spielt gern mit seinem kleinen Ninja.  
 Knapp verpasst. I-Ninja ist witzig, sehr gut spielbar, abwechslungsreich und liebevoll gestaltet. Leider wird der Spieler gezwungen, sämtliche Abschnitte mehrmals zu spielen, was ein wenig wie günstige Wiederverwertung wirkt und Anfänger frustrieren kann. Im zweiten oder dritten Anlauf wird's teilweise richtig schwierig, trotzdem kann man sich kaum vom Spiel lösen und gibt selbst nach mehreren Versuchen nicht auf. Die flimmern-de Optik ist nicht schön, aber dafür wenigstens immer flüssig.

**TEST I-NINJA**

Hersteller:	Namco/Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	15+ Stunden

Internet: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

Spieler 1	Termin 11. Februar
USK-Freigabe	Preis € 60,-
Ab 6 Jahren	

Witzige Charaktere  
 Abwechslungsreich  
 Flimmernde Grafik  
 „Level-Recycling“

GRAFIK	SOUND	MULTI
70%	83%	-%

**80%**

„Abgedreht und irre komisch – leider technisch nicht perfekt und für Anfänger stellenweise zu frustrierend.“

Um im Spiel voranzukommen, reicht es nicht, einfach nur durch einen Abschnitt zu rennen und das Ziel zu erreichen. Um neue Herausforderungen freizuschalten, muss man viele Levels mehrmals in Angriff nehmen und beim zweiten oder dritten Anlauf eine bestimmte Zeit unterbieten oder rote Münzen einsammeln. Dadurch wiederholen sich die Umgebungen schnell und verlieren etwas an Reiz.

IMMER WIEDER NEU  
 Dennoch spielt sich kein Level wie der andere und so viel Abwechslung durfte man zuletzt in Ratchet & Clank 2 erleben. Kein Wunder, zeigt sich I-Ninja doch stark von Insomniacs hervorragendem Genre-Mix inspiriert. Eine Kette lässt den kleinen Tausendassa über Abgründe schwingen, zwischen zwei Wänden genügt ausdauerndes Hin-und-her-Hopsen, um weiter nach oben zu gelangen, und per stationärer Schnellfeuerkanone werden ganze Gruppen von Kriegsschiffen auf den Meeresboden geschickt. Die jeweiligen Bosse verlangen ebenfalls nach immer neuen Methoden zur Bekämpfung der Gegner. Ob nun im Roboter-Boxkampf aus der Ego-Sicht oder per U-Boot mit Schnellfeuerkanone, Hauptsache am Ende geht das Gegenüber in Flammen auf. Leider ist die technische Darbietung nicht makellos und den putzigen Animationen stehen neben heftigem Kantenflimmern magere Texturen gegenüber. Dafür überzeugt der Sound mit markigen Kampfschreien, witzigen Dialogen und eingängigen Musik-Tracks. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte übrigens auch unbedingt diese Spracheinstellung wählen, da die deutsche Fassung nicht ganz die Klasse der Originalversion erreicht.

MAIK BÜTEFÜR





**STOCK UND STEIN** Geländearten können einen Vorteil verschaffen.

**PRÜGELKNABEN** In den actionreichen Echtzeit-Kämpfen bewegen Sie sich völlig frei umher.

Den etwas älteren Spielern unter Ihnen wird wohl das Herz aufgehen, wenn wir an dieser Stelle *Wrath Unleashed* mit dem Action-Strategie-Klassiker *Archon* vergleichen (siehe INFO *Archon*). Wie im C64-Vorbild ziehen Sie hier rundenbasiert, also Zug um Zug, mit einer schlagkräftigen Armee aus Fantasie-Wesen über ein Spielfeld. Wenn zwei Einheiten aufeinander treffen, wird in Echtzeit gekämpft. Gewonnen hat, wer die gegnerische Armee vernichtet

oder eine bestimmte Anzahl besonderer Felder erobert.

#### ALTES SPIEL, NEUE ELEMENTE

Natürlich wirkt ein so simples Spielprinzip aus heutiger Sicht etwas veraltet. Daher hat es sich Entwickler Collective nicht nehmen lassen, dieses etwas zu erweitern. So ist zum einen der Umfang gestiegen. Sie können mit vier Armeen einen Kampagnen-Modus bestreiten oder sich in 21 Einzel-Szenarien messen. Wenn Sie möchten, können Sie mit einem Editor auch eine eigene Streitmacht

# Wrath Unleashed

Nostalgiker aufgepasst! Ein C64-Klassiker neu aufgelegt.



**VORHERRSCHAFT** Eine Schlacht gewinnen Sie, indem Sie entweder den Gegner vernichten oder eine bestimmte Anzahl solcher Türme erobern.

**MULTI-KULTI** Im Multiplayer-Modus muss jeder Schritt wohl überlegt sein – dafür macht's mit menschlichen Mitspielern umso mehr Spaß.

zusammenstellen, die Sie in die Gefechte führen. Leider ermöglicht dieser Editor nur wenige Möglichkeiten bei der Gestaltung einer kampferprobten Truppe und dient bestenfalls dazu, möglichst viele Ihrer Lieblingseinheiten in die Armee aufzunehmen. Die Auswahl fällt dabei trotz einer relativ geringen Anzahl von Spielfiguren schwer, denn die Charaktermodelle sehen allesamt richtig cool aus. Besonders in den Kämpfen machen die Drachen, Titanen und Phantome einen tollen Eindruck.

### Die Kraft der Elemente

Ihre Kreaturen sollten Sie aber nicht einfach blind in den Kampf schicken. Dank der vier Elemente Erde, Wind, Wasser und Feuer können Sie sich in den Echtzeit-Raufereien nämlich entscheidende Vorteile gegenüber Ihrem Feind verschaffen. Jede Armee hat eine Affinität zu einem dieser vier Elemente. Kämpft eine Wasserkreatur nun auf einem Lavafeld gegen einen Feuerdrachen, ist Letzterer natürlich stark im Vorteil. Neben Kampfstärke ist daher taktisches Vorgehen der Schlüssel zum Erfolg.

### Hau Druff

Spaß machen die einfachen Schlachten mit den kleinen Neuerungen auch heute noch – besonders wenn Sie sie mit menschlichen Mitspielern austragen. Spielt man alleine, so leidet der Spielspaß jedoch etwas unter den zu simpel geratenen Prügelen. Hätte man sich hier etwas mehr Mühe gegeben und ein vernünftiges Beat-'em-Up-Kampfsystem eingebaut, wäre *Wrath Unleashed* ein echter Bringer. So können Sie allerdings nur zwei einfache Nahkampf-Attacken und zwei Magieangriffe ausführen sowie blocken und seitlich ausweichen – gerade gegen den Computergegner artet das oft in stupides Button-Gehämmere aus. Bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erlaubt sich die Gegner-KI in solchen Kämpfen etwas bei der taktischen Komponente kaum einen Fehler. Mit ein paar Freunden macht es da schon mehr Spaß, seinem „Zorn freien Lauf zu lassen“. Aber ob das reicht, um *Wrath Unleashed* – ähnlich wie zu seiner Zeit *Archon* – zu einem Klassiker zu machen? Das ist zu bezweifeln.

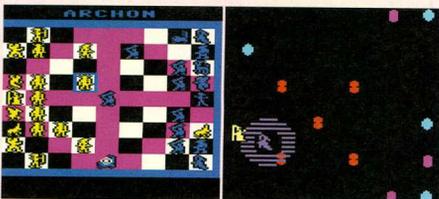
CHRISTIAN SCHÖNLEIN

### Info Archon

## Das große, alte Vorbild

Die Idee von *Wrath Unleashed* ist keine neue. Der Titel ist das Remake eines alten C64-Klassikers.

In *Archon* ziehen Sie entweder mit der „Light“- oder der „Dark“-Armee ins Feld und müssen leuchtende Punkte auf der Karte erobern oder die gegnerischen Truppen platt machen. Treffen zwei Figuren aufeinander, wird in Echtzeit gekämpft. Die verschiedenen Figuren haben dabei verschiedene Stärken und Schwächen. Gespenster fügen im Nahkampf großen Schaden zu, während andere Figuren nur feuern können. Diese ausgefallene Variante von *Schach* bot für damalige Verhältnisse viel Spieliefe und entwickelte sich schnell zum Klassiker. Der Nachfolger *Archon II – Adept* bot mit neuen Elementarangriffen sogar noch mehr Komplexität.



**SCHACHMATT** Das Spielfeld erinnert an ein Schachbrett.

**KAMPF** Solche Geister sind hervorragende Nahkämpfer.

## DETAIL-CHECK WRATH UNLEASHED

# Strategie von LucasArts

LucasArts mauert sich zum Strategiespiel-Macher.



### WRATH UNLEASHED

UMFANG ★★★★★

Die vier Elementargötter liegen im Zwiß miteinander. Sie tragen als einer dieser Götter Schlachten aus.  
**Spielfiguren:** 4 Hauptcharaktere, 7 Kämpfer aus 3 Kriegerklassen  
**Missionen/Kämpfe:** Kampagne mit 4x4 Missionen, 21 Mehrspieler-Karten  
**Multiplayer:** 4 Spieler, Coop und Duell, direkt anwählbar

### GAMEPLAY

Auf dem Spielfeldern bewegen Sie sich rundenbasiert. Wenn zwei Einheiten aufeinander treffen, wird in Echtzeit gekämpft.  
**Rollenspielaufbau:** Keiner.  
 Es wird weder gelevelt noch neue Ausrüstung, Magie etc. gekauft.  
**Kämpfe:** Das Echtzeit-Kampfsystem ist leider etwas unausgegoren und artet oft in simples Button-Mashing aus.  
 Lediglich gegen menschliche Mitspieler kommt Spaß auf.  
**Einstieg:** Einfaches Tutorial erklärt das Grundprinzip. Dank simplen Spielprinzips und einfacher Menüs leicht verständlich.

### TECHNIK

★★★☆☆  
 Grafik und Sound sind mehr als nur zweckdienlich, aber ebenfalls kein Highlight.  
**Grafik:** Tolle Modelle und Animationen, Texturen etwas trist.  
**Sound:** Musik bleibt angenehm im Hintergrund, gute Effekte und Vertonung  
**Lokalisierung:** Der Titel soll komplett lokalisiert werden (Texte und Sprachausgabe).

### GLADIUS

UMFANG ★★★★★

Im historischen Rom bestreiten Sie mit zwei spielbaren Charakteren rundenbasierte Gladiatorenkämpfe.  
**Spielfiguren:** 2 Hauptcharaktere, 35 rekrutierbare Kämpfer aus 6 Kriegerklassen  
**Missionen/Kämpfe:** 2x 500+ Kämpfe, 38 Auszeichnungen, 2 Kämpfe frei wählbar  
**Multiplayer:** 2 Spieler Coop und Duell, freispielfahr

### GAMEPLAY

Auf einer Landkarte wandern Sie von Arena zu Arena, wo Sie durch rundenbasierte Kämpfe Auszeichnungen gewinnen.  
**Rollenspielaufbau:** Hoch.  
 Stufenanstieg und Kauf neuer Ausrüstung sowie Attacken, Zauber etc.  
**Kämpfe:** Gelangen Sie während einer Zugphase auf ein Feld neben einem Gegner, so kann er angegriffen werden. Die Attacken sind also Teil der rundenbasierten Zugphasen.  
**Einstieg:** Einfaches Tutorial erklärt das Grundprinzip. Menüführung Anfangs etwas wirr, aber gute Lernkurve.

### TECHNIK

★★★☆☆  
*Gladius* wurde technisch gut umgesetzt, ist aber kein audiovisuelles Highlight.  
**Grafik:** Hübsche Modelle und Animationen, Texturen etwas trist  
**Sound:** Musik etwas eintönig, komplett vertont  
**Lokalisierung:** Deutsche Sprecher können leider nicht mit Originalsprechern mithalten.

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

### MEIN FAZIT



**GUT**  
**Christian Schönlein** spielt lieber *Archon*.  
 Leider konnte mich dieser Titel nicht so sehr fesseln wie seinerzeit *Archon*. Eigentlich spiele ich auch jetzt noch lieber das C64-Original. Mit ein paar Freunden machen der Mix aus Strategie und Echtzeitkampf kurzzeitig durchaus Spaß, gegen die KI entpuppt sich das Kampfsystem allerdings als recht unausgegoren. Zudem finde ich es schade, dass sich die durchaus cool gestalteten Figuren der Armeen zu sehr ähneln. Der Zahn der Zeit hat eben am *Archon*-Spielprinzip genagt. Und ohne den Nostalgie-Bonus ist *Wrath Unleashed* leider „nur“ ein solider Titel.

### TEST WRATH UNLEASHED

Hersteller: LucasArts  
 Entwickler: The Collective  
 Genre: Action-Strategie  
 Sprache: Deutsch  
 Video: 4:3  
 Audio: Stereo  
 Umfang: 16 Missionen + 21 Karten

Internet: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

Spieler 1-4  
 USK-Freigabe Ab 12 Jahren  
 Termin 12. Februar  
 Preis Ca. € 60,-

- **Simple**, aber spaßiges Spielprinzip
- **Cool** Einheiten ...
- ... **leider insgesamt sehr wenige**
- **Unfertiges** Kampfsystem



„Das unausgegorene Kampfsystem zehrt am Spielspaß. Nettes Remake, aber nicht so kultig wie das Vorbild.“



**SPLATTER** Mit rotem Lebenssaft wird nicht gezeugt.



**SCHROTFLINTE** Ob Axt oder Schusswaffe – Spawn ist bestens gerüstet.

# Spawn: Armageddon

Dämonen, Engel und mittendrin Sie – als **Todd McFarlanes Hellspawn!**



**D**ante hat es vorge-macht, Spawn tut es ihm gleich. In *Spawn: Armageddon* schlüpfert der Spieler in den hautengen Anzug des coolen Antihelden und tritt gegen die Mächte der Hölle und die des Himmels an. Eine epische Reise, so sollte man meinen. Aber der Titel entpuppt sich als dreister *Devil May Cry*-Klon ohne nennenswerte Neuerungen. Es wird gesprungen, gekämpft und nach bestandenen Levels werden Upgrades für Waffen und Spezialangriffe gekauft. Letztere erweisen sich bei Endbossen als nützlich, im Kampf gegen die „normalen“ Monsterhorden sind sie aber eher sinnlos. Spawn ist nämlich stark genug, um den Gegnern mit seinen zwei Standardwaffen, einer Axt und Ketten, den Garas zu machen. Will heißen: Das Spiel ist etwas zu leicht gera-

ten. *Spawn: Armageddon* steht also ganz klar im Schatten des großen Vorbildes *Devil May Cry*.

## FANPRODUKT

Fans werden trotzdem ihren Spaß haben. So eintönig das Gameplay auch ist, so abwechslungsreich sind zum Beispiel die Levels. Sie metzeln in den Straßen New Yorks, treffen Malebolgia in der Hölle und kämpfen im Himmel gegen Engel. Für die Story, die Sie durch diese Locations führt, zeichnet Todd McFarlane verantwortlich. Das düstere Feeling der Comics wurde durch die Zusammenarbeit mit dem *Spawn*-Schöpfer hervorragend eingefangen. Wem die deutsche Sprachausgabe nicht passt, der darf zudem auf die englische Originalversion zurückgreifen. Für Fans ist der Titel also durchaus empfehlenswert.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## TEST SPAWN: ARMAGEDDON

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	23 Levels

Internet: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)

Spieler	1	Termin	12. März
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren	Preis	Ca. € 60,-

- Cooler Charakter
- Abwechslungsreiche Levels
- Eintöniges Gameplay
- Zu leicht und kurz

## EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	67%
68%	71%	-%	

„Devil-May-Cry-Klon mit Gameplay-Schwächen. Für **Spawn-Fans** aber trotzdem interessant.“

## MEIN FAZIT GEHT SO



**Christian Schönlein**  
geht durch die Hölle.

*Spawn: Armageddon* ist okay. Kein Spiel, das in jede vernünftige Sammlung gehört, aber ein Titel, mit dem Fans des supercoolen Antihelden ihren Spaß haben werden. Die Anleihen zu Capcoms *Devil May Cry* sind offensichtlich, aber schon diesen Titel habe ich gerne gespielt. Wieso also sollte ich nicht auch mit *Spawn* Spaß an kurzweiliger Action haben? Auch das eintönige Gameplay kann nicht daran rütteln, dass der Titel für Fans durchaus interessant ist. Ist Ihnen *Spawn* kein Begriff, lassen Sie aber lieber die Finger von dem Titel und gehen mit Dante (in *Devil May Cry*) auf Dämonenjagd.



**COOL** Wehender Mantel, die Waffen im Anschlag – so sieht ein Antiheld aus.



**ALTE BEKANNTE** Der Violator macht Spawn das Leben schwer.

**GAMES  
UNLIMITED**

# Schon Action geladen?

Jetzt gratis<sup>1</sup> testen:  
Prince of Persia –  
The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus-Kunden:  
die kostenlose<sup>1</sup> Demoversion von  
Prince of Persia – The Sands of Time  
als Java-Game<sup>2</sup>. Die ultimative Fortsetzung  
des Videogame-Highlights garantiert  
packende Action und spannende Abenteuer  
für unterwegs. Einmal runterladen und  
immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder  
Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung  
Java-Games fürs Handy. Achtung, Suchtgefahr!



So gehts:  
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die  
Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000i	195003i
Nokia 3650, 7650	195001i	195004i
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002i	195005i

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM.



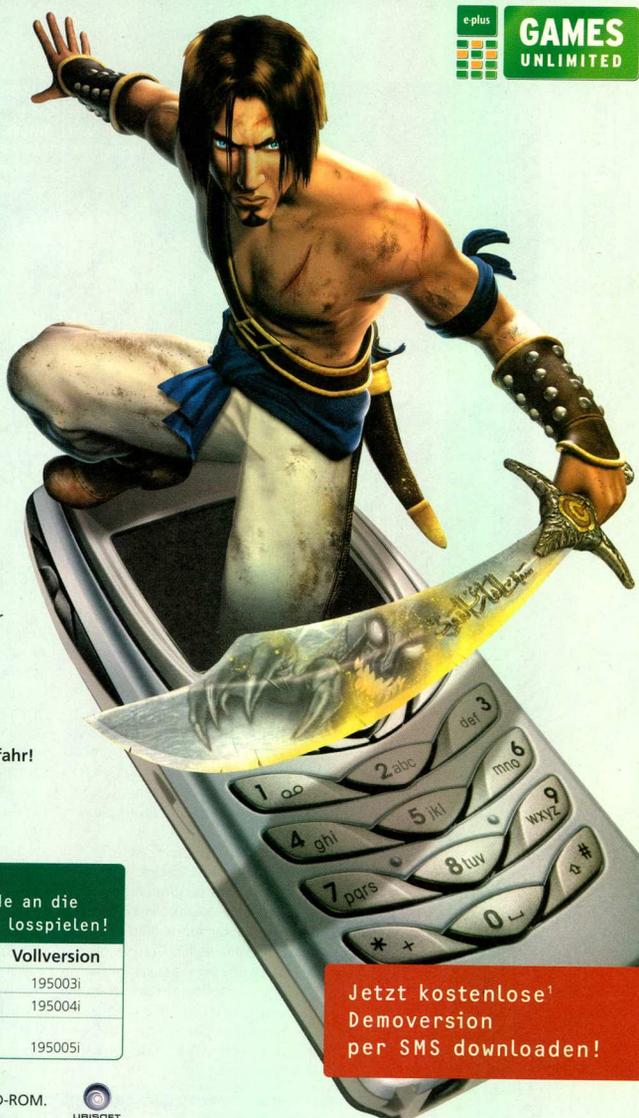
Games	Nokia										Siemens		
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075i	193073i	193076i	193074i	193075i	193075i	193075i	193075i	193075i	193075i	193074i	–	–
Rayman 3	–	–	193064i	193065i	–	–	–	–	–	–	193063i	–	–
Rayman Golf	193068i	193069i	193072i	193067i	193068i	193068i	193068i	193068i	193068i	193068i	193070i	193071i	193071i
Speed Devils	–	193077i	193080i	193081i	–	–	–	–	–	–	193081i	193078i	193079i
DFB Fussball Manager	193085i	–	193082i	193084i	193085i	193085i	193085i	193085i	193085i	193085i	193083i	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter:

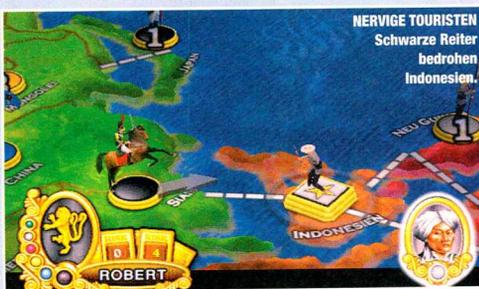
[WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE](http://WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE)

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sonderrn., Rufumleitung und Roaming) 5,- €. Inlandsgesprächspreise (ohne Sonderrn.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia, "PlayStation" and the "PS" aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

**e-plus<sup>+</sup>**  
Klingelt's?



Jetzt kostenlose<sup>1</sup>  
Demoversion  
per SMS downloaden!



# Risiko

Die **Mutter aller Strategiespiele** erobert die PS2!

**W**er das Brettspiel *Risiko* noch nicht kennt, muss sich das erfolgreiche Spielprinzip wie folgt vorstellen: Auf einer Weltkarte setzen Sie rundenbasiert Ihre Armeen von Land zu Land. Dabei müssen Sie versuchen, Ihre Gegner mit etwas Würfelglück zu schwächen und alle Länder in einem Kontinent zu erobern. Länderanzahl und Kontinente entscheiden schließlich darüber, wie viele Extra-Armeen Sie erhalten. Atari überträgt den Spielverlauf und die Regeln unverändert ins Videospielduniversum. Das recht trockene Brettspielflair will man mit kleinen, aber immer wieder identischen Animationen und einer recht

unterhaltsamen Sprachausgabe auflockern. Das größte Problem des Strategiespiels liegt aber in der fehlenden Abwechslung. An dem Kolonialkrieg hat man sich schnell satt gesehen und so reduziert man die Darstellung beizeiten auf das Wesentliche: Länder, Armeen und Zugrichtungen.

**AUF IN DIE SCHLACHT**  
Auch die drei Spielmodi stehen auf relativ verlorenem Posten. Neben der normalen Welteroberung bietet Atari Brettspielumsetzung lediglich Geheimmissionen und ein „Hauptstadt-Risiko“. Während es bei Letzterem wenig einflussreich gilt, alle Hauptstädte (und somit einfach nur spezielle Länder) der Kontrahenten

zu erobern, soll man bei den geheimen Aufträgen bestimmte Gegner vernichten oder vorgegebene Kontinente besetzen. Die launige Gegner-KI wechselt währenddessen zwischen Genialität und Irrsinn. Die Computerrivalen fallen zwar immer selbstständig in gegnerische Kontinente ein und sorgen somit für packende Schlachten, verteidigen ihre eigenen aber hin und wieder gar nicht. Zudem verteilen sie ihre Starttruppen oft recht unsinnig. Auf längere Sicht motivieren nur die freispielfähigen Charaktere, Würfel, Uniformen und Weltkarten. Und natürlich die Online-Gefechte gegen Strategen aus ganz Europa.

ROBERT HELLER

## MEIN FAZIT GUT



**Robert Heller**  
Heute Europa und morgen die Welt!

Schade! Auf der einen Seite hat mich als alten Strategiespieler Atari *Risiko* begeistert. Auf der anderen Seite stellt sich schon nach einigen Runden Ernüchterung ein. Es gibt so viele kurzweilige *Risiko*-Spielarten wie zum Beispiel reine Farbschlachten; doch der Atari-Titel schöpft die Möglichkeiten nicht aus und kann dadurch nicht dauerhaft fesseln.

## TEST RISIKO

Hersteller: Atari  
Entwickler: Cyberlore Studios  
Genre: Strategie  
Sprache: Deutsch  
Video: 4:3  
Audio: Stereo  
Umfang: 3 Spielmodi

Internet: [www.atari.de](http://www.atari.de)

Spieler 1 - 6 (online) Termin 12. Februar  
USK-Freigabe Ohne Beschränkung Preis Ca. € 40,-

- Kult-Strategie
- Steuerung und Optionsvielfalt top
- Zu wenige Spielmodi und Settings
- Fragwürdige Gegner-KI

**MULTIPLAYER**  
GRAFIK 60% SOUND 71% **76%** EINZEL 72%

„Fesselndes Strategieerlebnis für's Wohnzimmer, leider zu wenig Umfang, um dauerhaft zu motivieren.“



Betrete eine neue Welt.



## Wo zieht's dich zuerst hin?

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



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



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



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



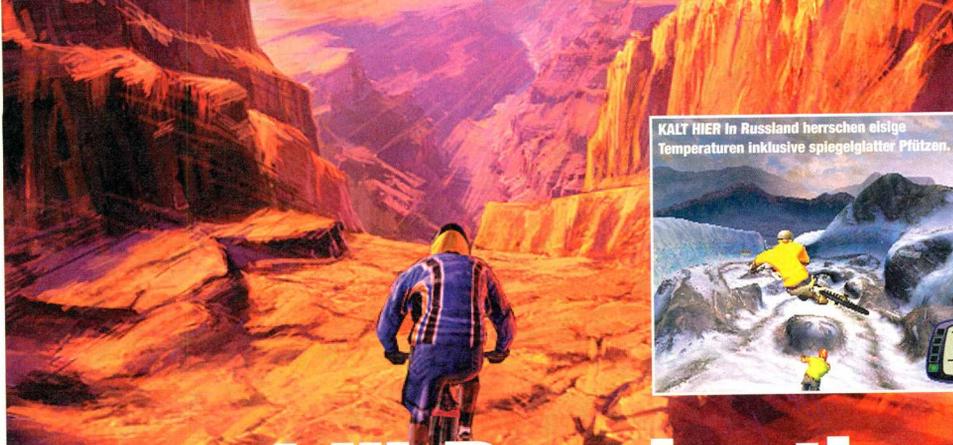
Challenge Everything  
www.diesims.de

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Die Sims, EA GAMES, EA GAMES Logo und EA GAMES sind Marken der Electronic Arts Corporation. EA, EA GAMES, EA GAMES Logo und EA GAMES sind eingetragte Warenzeichen der Electronic Arts Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES ist ein Markenname der Electronic Arts Corporation.



**KALT HIER** In Russland herrschen eisige Temperaturen inklusive spiegelglatter Pfützen.

# Downhill Domination

Die rasante Downhill-Raserei kommt in Deutschland über Codemasters und **macht immer noch Spaß!**

**B**ereits in Ausgabe 11/2003 nahmen wir die US-Version von *Downhill Domination* unter die Lupe. Offenbar war man bei Sony nicht von den Erfolgchancen des Spiels überzeugt und so schnappte sich Codemasters die Veröffentlichungsrechte. Die Entscheidung, das Spiel trotzdem auf den Markt zu bringen, kann man nur begrüßen, denn zum einen sind Mountainbike-Spie-

le eher selten und zum anderen ist der Titel auch für Rennspielfans durchaus attraktiv. Spielerisch orientierten sich die Entwickler zwar eindeutig an Spielen wie *SSX*, aber dennoch konnte man dem Titel einen sehr eigenen Charme verpassen. Todesmutige Downhill-Fahrer rasen mit einem Affenzahn talwärts und vollführen dabei absurde Tricks, die in der Realität vermutlich vor allem für gebrochene Knochen und

frühzeitiges Ableben sorgen würden. Zahlreiche Spielmodi bieten eine Menge Abwechslung, auch wenn's im Prinzip immer darum geht, möglichst schnell von ganz oben nach ganz unten zu gelangen. Diese Schnelligkeit ist teilweise schon fast zu viel des Guten; häufig kann man sich im Nachhinein kaum noch erklären, wie man die Abfahrt überhaupt geschafft hat. Gute Platzierungen werden mit dicken Preisgeldern be-

lohnt, mit denen man sich neue Ausrüstung, aber auch Bonusmaterial und Mehrspieler-Modi erkaufen kann. Bis zu vier Spieler dürfen sich dann per Splitscreen auf den Sattel schwingen, allerdings leidet hier die Übersicht stark unter dem kleineren Sichtfeld. Dessen ungeachtet bleibt die Optik wie auch im Einzelspieler-Modus angenehm flüssig und sieht ordentlich aus.

MAIK BÜTEFÜR



**SCHICK** Effektspielerleien wie dieser Blitz einschlag lassen die Strecken belebter wirken.



**WEITSPRUNG** Die Höhenunterschiede sind enorm und nichts für schwache Mägen.



**ABWECHSLUNG** Auch in der Tiefgarage wird um jede Position gekämpft.



**MUTIG** Solche Tricks bei 90 Sachen sind hier an der Tagesordnung.

## TEST DOWNHILL DOMINATION

Hersteller: Codemasters

Entwickler: Incog. Inc.

Genre: Rennspiel

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 9 Berge

Internet: [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Spieler 1-4 Termin März

USK-Freigabe Ab 16 Jahren Preis Ca. € 60,-

Saubere und flüssige Darstellung  
 Sehr umfangreich  
 Extrem schnell ...  
 ... und dadurch etwas hektisch

INZELSPIELER:

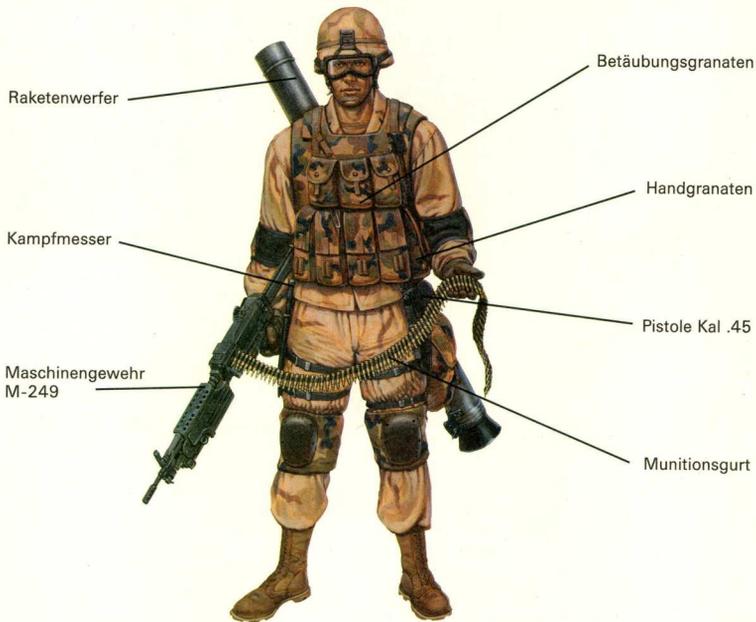
GRAFIK | SOUND | MULTI

82% | 80% | 75% | **80%**

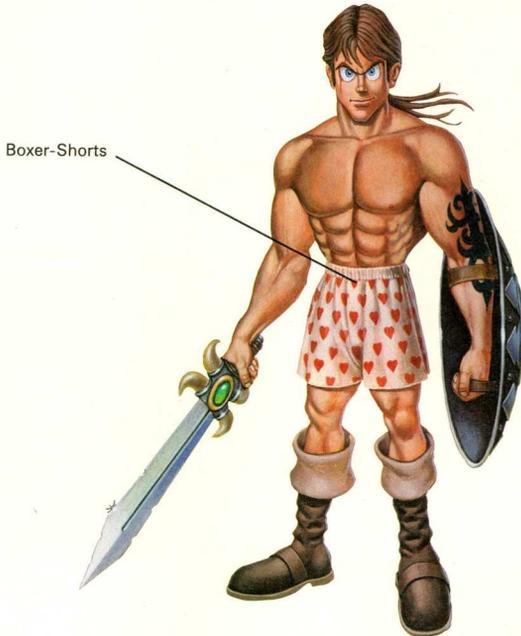
**„Preischnell und gut spielbar.**

Fetzig Downhill-Raserei mit leichten

Problemen bei der Übersicht.“



**Die Genfer Konvention hat viele Waffen erlaubt.  
Diese würde sie strengstens verbieten.**



Maximo ist zurück. Aus unzähligen Schlachten. In denen er die tödlichsten Waffen erobert und die kaltblütigsten Moves erlernt hat. Jetzt ist er bereit. Für den Feldzug seines Lebens. Gegen die grausamsten Kreaturen des Universums. Eine blutrünstige Übermacht. Die er nur ausrotten kann, wenn er auch die gewaltigste aller Waffen zum Einsatz bringt, die je ein Held benutzt hat - seine Boxer-Shorts.





# kill.switch

Wir verraten Ihnen, ob Sie bei **Namcos Action-Shooter** lieber in Deckung gehen sollten.

Sind Sie schon mal zu spät ins Kino gekommen? Wenn das passiert, muss man sich oft die verpassten Szenen irgendwie zusammereimen. Ähnlich ging es uns, als wir Namcos aktuellen Shooter *kill.switch* testeten. Das Spiel fängt gleich mit einem Tutorial an – dort lernen Sie neben akkuraten Schusstechniken auch, in Deckung zu gehen oder seitlich Gegnern auszuweichen. Storytechnisch tappen Sie aber nach wie vor im Dunkeln. Das ändert sich selbst nach ein paar Missionen nur bedingt. Sie wissen weder, wo Sie sind, noch, warum Sie überhaupt dort sind. Ist das schlimm? Bei einem Rollen-

spiel oder Adventure wäre die Antwort: ja, sogar unverzeihlich. Da es sich aber um einen Shooter handelt, sieht Namco das sehr locker, drückt Ihnen Waffen in die Hand und setzt Sie ohne weitere Vorbereitung oder ausführliche Briefings mitten im Kampfgetümmel aus – mal auf einem verlassenem Marktplatz, einem Gebäudekomplex in Fernost, einem Bunker oder einer Ölplattform. Nur langsam begreifen Sie, dass Sie in *kill.switch* den Bösen in die Hand spielen: Kryptische Funksprüche lassen Sie mutmaßen, dass die Drahtzieher der Missionen einen Krieg anzetteln wollen.

## MISSION: POSSIBLE

Die Missionsziele sind durchweg simpel, die Levels linear gestaltet und die Etappenziele deutlich sichtbar markiert – nur

der Weg dorthin wird von einer Menge Kisten, Gerätschaften und feindlichen Soldaten versperrt. Die künstliche Intelligenz der Gegner lässt sich nach den ersten Schusswechseln schnell vorhersagen. Sie müssen nur rechtzeitig hinter den zahlreichen Kisten, Wänden und Geräten in Deckung gehen und die Angreifer peu à peu mit Granaten, Scharfschützengewehr oder einer Maschinenpistole erledigen.

## UND DAS SOLL SCHWER SEIN ?

Nur an wenigen Stellen wird das Spiel zum stressig schwierigen Shooter – zum Beispiel wenn Sie unter Zeitdruck von einer zuvor verminten Bohrinnsel türmen müssen. Leider sind solche Situationen nicht die Regel und Soldaten tauchen immer an der gleichen Stelle

auf. Das reduziert den Wiederpielwert auf ein Minimum. Schade.

*kill.switch* ist ein unterhaltsamer, nicht besonders schwerer und recht kurzer Action-Shooter. Mit Taktik hat das Spiel so wenig zu tun wie der Finanzminister mit Unterwasser-Ballett. Man muss Namco allerdings zu Gute halten, dass das Schuss- und Deckungssystem besonders gut auskugelt ist. Mit etwas Feintuning, zum Beispiel bei der Kameraführung, gibt es genug her, um einen Nachfolger ins Leben zu rufen. An der Gegner-Intelligenz, den nicht zusammenhängenden Missionen und der fast abwesenden Storyline sollte man bei Teil 2 allerdings verstärkt arbeiten – sollte es ihn tatsächlich einmal geben.

BERND HOLTMANN



**VERSTECK DICH**  
Hinter Kränen, Säulen, Wänden oder – wie hier – hinter Kisten können Sie prima in Deckung gehen.



**BALLETSTUNDE**  
Das witzige Blindfeuer-Feature ist nicht sehr hilfreich, schützt Sie aber vor ungewollten Treffern.



**NICHT TÜRMEN**  
Wie die anderen Gegner sind auch die Wachen auf der Bohrinnsel nach ein, zwei Treffern erledigt.



**NACHRICHT VON SAM**  
Wer hier gleich den Geist speilt, wird sich zeigen.

TEST KILL SWITCH	
Hersteller:	Namco/Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	18 Missionen
Internet: <a href="http://www.killswitch.com">www.killswitch.com</a>	
Spieler 1	Termin 18. Februar
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kampf- und Deckungssystem</li> <li>● Streng lineares Leveldesign</li> <li>● Fade Hintergrundstory</li> <li>● Angriffslustige, aber dumme Gegner</li> </ul>	
<b>INZELSPIELER:</b>	
GRAFIK	SOUND
72%	69%
MULTI	
70%	
„Relativ kurzer Action-Shooter mit gutem Kampfsystem, wenig Gameplay-Überraschungen und magerer Story“	

## MEIN FAZIT GUT



**Bernd Holtmann**  
geht in Deckung.

Wer mit den beiden Analogsticks gut umgehen kann, wird an *kill.switch* sicherlich seine Freude haben – aber die währt nicht lange. Nur sieben bis acht Stunden kämpfen Sie sich durch die linearen Missionen – und werden dabei nicht einmal von einer nennenswerten Story motiviert. In Zeiten von fast filmreifen Spiele-Handlungen wie in *GTA Vice City*, *Mafia* und *Co.* macht *kill.switch* einen mageren Eindruck. Nach dem ersten Level haben Sie eigentlich schon alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. Schade, denn deshalb kann ich *kill.switch* auch nicht jedem empfehlen. Nur echte Action-Junkies kommen hier auf ihre Kosten.

# Hasta la vista, Baby!

Holen Sie sich jetzt sechs Ausgaben PLAYZONE im Abo. Als kostenloses Dankeschön erhalten Sie die **Ultimate Edition von Terminator 2**.

Terminator 2 – Ultimate Edition ist das vielleicht beste Action-DVD-Paket, und das gibt's ganz umsonst als Dankeschön, wenn Sie jetzt ein Halbjahresabo der PLAYZONE abschließen. Neben dem Originalfilm befindet sich auch die verlängerte Special Edition mit

zahlreichen neuen Szenen auf der ersten DVD. Am Audiokommentar sind insgesamt 26 Crew-Mitglieder beteiligt. Die Zusatz-DVD enthält Unmengen an Extras: drei Making-of-Beiträge, das englische Originaldrehbuch auf 574 Seiten, das 700 Szenen umfassende

englische Storyboard, 60 Video-clips und vieles mehr. Weitere Informationen dazu finden Sie unter [www.kinowelt.de](http://www.kinowelt.de).



Bequemer und schneller online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

**JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (6 Ausgaben)**  
(€ 30,-/6 Ausgaben; Ausland: € 35,-/6 Ausgaben; Österreich € 35,-/6 Ausgaben)

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:  
„Terminator 2 – Ultimate Edition“ (Art.-Nr. 002337)  
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere zwölf 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 Abonnementen \_\_\_\_\_

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug  
Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Barzahlung – keine Münzen oder Briefmarken!  
(Den Abo-Betrag füge ich dieser Bestellung bei.)

PZ HU 01



# Sonic Heroes



Der schnellste Igel der Welt gibt wieder **ordentlich Gas!**

**S**eit mehr als zehn Jahren flitzt der pfeilschnelle Sonic über die heimischen Bildschirme. Während der blaue Igel anfangs nur auf Sega-Systemen zu finden war und sich dort sogar zum Maskottchen der japanischen Traditionsfirma mauserte, treibt er beim neuesten Abenteuer auf allen aktuellen Konsolen sein Unwesen – auch auf der PlayStation 2.

## TEAMARBEIT

Beim aktuellen Titel stehen dem Spieler vier Mannschaften mit jeweils drei bekannten Charakteren aus der *Sonic*-Serie zur Auswahl. Mit dem gewählten Team hetzt der Spieler anschließend durch die 14 quitschbunten

und völlig abgedrehten 3D-Levels. Dabei müssen ständig die spezifischen Fähigkeiten der Mitglieder eingesetzt werden: Im Team Sonic ist z. B. der blaue Hauptheld für die Geschwindigkeitspassagen zuständig, während der kräftige Knuckles selbst noch so starke Hindernisse durchbricht und die zierliche Tails dank ihrer Flugkünste aushilft. Das ständige Wechseln der Helden geschieht per einfachen Knopfdruck und wird für den Spieler bereits nach wenigen Minuten zur Selbstverständlichkeit. Des Weiteren unterscheiden sich je nach Team die Aufgaben und Routen der Maps, wodurch eine gewisse Langzeitmotivation gesichert wird. Während das abgefahrene Leveldesign und die

rasante Spielbarkeit von *Sonic Heroes* den großartigen Vorgängern in nichts nachstehen, lässt die Grafik leider sehr zu wünschen übrig: Optisch wurde im Vergleich zum 1999er-Dreamcast-Titel *Sonic Adventures 1* nichts verbessert – eher verschlechtert! Die Texturen sind allesamt grob aufgelöst und die Anzahl der Polygone ist erschreckend niedrig. Zu allem Überfluss stören noch heftiges Kantensplimmern und viele Clipping-Fehler. Die verschiedenen Mehrspielermodi sind dagegen eine nette Dreingabe, auch wenn sie nicht sonderlich lange motivieren können. Die englische Sprachausgabe ist teilweise leider ziemlich kindisch und nervig.

OLIVER BECK

## MEIN FAZIT GUT



**Oliver Beck**  
... gibt Vollgas

Wie bei allen bisherigen *Sonic*-Spielen werden sich auch bei *Sonic Heroes* wieder die Geister in puncto Spielbarkeit scheiden: Für die einen ist es ein viel zu hektischer und stellenweise total konfusur Titel ohne Tiefgang, für die anderen ist es die adrenalingeladene Jump&Run-Erfüllung schlechthin. Ob man das Spielprinzip nun mag oder nicht, die technische Präsentation des Titels ist ein schlechter Witz: Selbst auf Segas längst beerdigtem Dreamcast haben die *Sonic*-Spiele weit besser ausgesehen!

## TEST SONIC HEROES

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	14 Welten

Internet: [www.atari.de](http://www.atari.de)

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

- Bekannte Charaktere
- Rasend schnell
- Schwache Texturen
- Lange Ladezeiten

EINZELSPIELER:			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	71%	67%	<b>74%</b>

„Sonic-Fans werden mal wieder begeistert sein, obwohl die Uralt-Grafik eine einzige Katastrophe ist.“



**HIGHTECH** Der böse Eggman hat sich wieder die schrilsten Fahrzeuge ausgedacht.



**NUN JA** Diesen quitschbunten Special Move haben sich unsere Helden beim letzten Christopher Street Day abgeschaut.

SIE HAT NERVEN AUS  
**STAHL**  
UND EIN HERZ AUS  
**GOLD.**

© 2001, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAKI CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTERNATIVE COSTUME DESIGN: TETSUJI USUKIMOTO. \*FINAL FANTASY\* is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. \*PlayStation\* and the \*PS2 Family\* logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

PlayStation 2 

  
**FINAL FANTASY X-2**

SQUARE ENIX

**SQUARE ENIX** PlayStation 2

[www.ffx2-europe.com](http://www.ffx2-europe.com)

# Kaena

## Unausgegorene Versoftung eines Animationsfilms

**K**aena ist nicht nur der Titel des Spiels, sondern auch der Name des jungen Mädchens, dessen Rolle sie in dem Action-Adventure spielen. Das Sci-Fi-Abenteuer spielt in einer vertikalen Welt namens Axis, die langsam zugrunde geht. Die Menschen in Kaenas Dorf verbringen ihre Zeit damit, aus Wurzeln Saft zu gewinnen, der den Göttern geopfert wird. Nach einem Streit mit dem Hohepriester der Siedlung sieht sich Kaena gezwungen, ihr bisheriges Leben

hinter sich zu lassen und herauszufinden, was in ihrer Welt nicht stimmt. Auf ihrem Weg ins Zentrum von Axis muss sie die zahlreichen, feindlich gesinnten Bewohner der verschiedenen Ebenen bekämpfen. Dafür stehen ihr eine Hand voll Waffen zur Verfügung, mit denen sich mächtige Combos ausführen lassen. Aufgrund fixer, unübersichtlicher Kameraperspektiven und der rein digitalen Steuerung der Heldin gestaltet sich die Ausführung dieser Attacken nicht immer einfach. Unglücklich gewählte Spei-

cherpunkte und der stellenweise extrem hohe Schwierigkeitsgrad sorgen für zusätzlichen Frust. Alles in allem wirkt Kaenas streng lineare Hatz durch vorberechnete Umgebungen ziemlich altbacken und langweilig. Einzig die grafische Umsetzung der fantastischen Welt und die atemberaubenden, aus dem gleichnamigen CGI-Film entlehnten Zwischensequenzen sorgen dafür, dass man die spielerischen Mankos eine Zeit lang in Kauf nimmt.

WOLFGANG FISCHER



**GELENKIG** Die Hauptakteurin ist eine gute Kämpferin.



**FANTASTISCH** Die Filmsequenzen sind erstklassig.

# Midway Arcade Treasures

## Alte Spielhallen-Hits neu aufgelegt!

**W**er wehmütig an die guten alten Zeiten und damalige Arcade-Hits wie Gauntlet, Marble Madness oder Roadblasters zurückdenkt, sieht diese Spiele oft durch die rosa Brille der Nostalgie. Man hat vergessen, wie unzeitgemäß die Grafik im Vergleich zu heutigen Standards aussah und wie piepsig die Sound-Ausgabe damals war. Wird man nach langer Zeit mal wieder mit diesen Uralt-Hits konfrontiert, ist der Schock im ersten Moment groß. Wenn

man sich aber davon erholt hat, macht es einfach unheimlich viel Spaß, für ein paar Stunden in die einfach texturierten, zweidimensionalen Welten einzutauchen. Einzig das Fehlen von speziellen Spielautomaten-Accessoires, beispielsweise der Trackball bei Marble Madness, fällt negativ auf. Die Kugel steuert sich mit dem Controller einfach nicht ganz so optimal. Hat man sich erst mal satt gespielt, was bei den mehr als 20 Titeln eine ganze Weile dauern kann, dann warten jede Menge

Bonus-Features darauf, durchforstet zu werden. Neben Bildern der Original-Spielhallen-automaten gibt es zahlreiche Interviews und andere spielspezifische Goodies. Selbst Spieler, die mit Retro-Gaming normalerweise nichts am Hut haben, sollten bei dieser äußerst preisgünstigen Arcade-Compilation ruhig mal einen Blick und eine Partie riskieren – und sei es nur, um die Wurzeln so manchen aktuellen Spiele-Hits zu Gesicht zu bekommen.

WOLFGANG FISCHER



**ANSTURM** Bei Gauntlet sind die Gegner stets in der Überzahl.



**KUGELBAHN** Marble Madness macht immer noch Spaß.

MEIN FAZIT GEHT SO



**Wolfgang Fischer** hasst die Steuerung.

Das Hauptproblem bei Kaena ist die unglaubliche Diskrepanz zwischen guter Grafik und eintönigem, teilweise unfairem Gameplay. Nur für Fans des Trickfilms wirklich interessant.

TEST KAENA

Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Untertitel
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	7 Welten

Internet: [www.namco.com](http://www.namco.com)

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	INTELSPIELER
83%	78%	—%	68%

„Eintöniges Action-Adventure, dessen einziges Highlight die absolut fantastischen Zwischensequenzen sind“

MEIN FAZIT GEHT SO



**Wolfgang Fischer** wird nostalgisch.

Es ist nicht leicht, diese Compilation fair einzuschätzen. Trotz eines guten Preis-Leistungs-Verhältnisses sollten selbst Retro-Gamer Probe spielen.

TEST KAENA

Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Untertitel
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	7 Welten

Internet: [www.namco.com](http://www.namco.com)

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	INTELSPIELER
8%	26%	37%	67%

„Praktisch nur für Retro-Gaming-Fans interessant, die mit diesen Spiele-Oldies aufgewachsen sind“

SIE RAUBT DIR  
**MEHR**  
ALS NUR DEIN  
**HERZ.**



© 2002, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MARK CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTER EGO COSTUME DESIGN: TETSU TSUMAMOTO. FINAL FANTASY is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. "FF" Family logo and logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

PlayStation 2

**FINAL FANTASY X-2**

SQUARE ENIX

**SQUARE ENIX** PlayStation 2

[www.ffx2-europe.com](http://www.ffx2-europe.com)

# Puyo Pop Fever



Da kleben die Daumen am Gamepad: quirlige Puzzlespiel-Variante mit **Sucht-Garantie**

**P**uyo Pop Fever ist im Prinzip eine flexiblere Abwandlung von *Tetris*: Man positioniert Knäuel von bunten Wassertropfen – Puyos genannt – auf seiner Bildhälfte. Berühren sich mehr als drei gleichfarbige Puyos, lösen sie sich auf und höher gelegene

Puyos rutschen an ihren Platz. Indem man verschachtelte Kettenreaktionen auslöst, füllt man das Feld seines Gegners mit Ballast. Diverse Modi bieten ausreichend Abwechslung, allerdings verschenkt der Titel mangels Vierspieler-Modus viel von seinem Party-

spiel-Potenzial. Während die Mimik der wabbeligen Puyos zum Lachen reizt, zerren die Sprüche der Manga-Figuren und der Japano-Soundtrack an den Nerven. Zum Sparpreis von 30 Euro ein netter Dauerbrenner!

STEFANIE SCHETTER



**COMBOS** verbauen das Feld des Gegners mit Puyos.



**DIE ZEIT LÄUFT** Erfüllen Sie die gestellte Aufgabe!

# Dance Europe

Der **Dancing-Stage-Klon** wartet mit interessanten Ideen auf, kann aber nicht mit der Vorlage mithalten.

**I**m Grunde funktioniert *Dance Europe* so wie *Dancig Stage*: Im Rhythmus der Musik betätigen Sie auf einer Tanzmatte Pfeiltasten. Der große Unterschied besteht darin, dass man bei *Dance Europe* acht statt nur vier Pfeile hat und diese nicht

von unten nach oben über den Bildschirm fliegen, sondern aus der Tiefe kommen. Darunter leidet die Übersicht und *Dance Europe* ist nicht so gut spielbar wie das große Vorbild von Konami. Zudem ist die zusätzliche Hardware nicht optimal ausgefallen. Die

Tanzmatte verrutscht und das Mikrofon ist kompliziert anzuschließen. Mit Letzterem können Sie eine Karaoke-Funktion aktivieren. Diese zeigt allerdings nur zu singende Wörter an und hat leider kein Punktesystem.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**TIEFFLIEGER** Die Übersicht geht oft verloren.



**BLEIB FIT** Sogar einen Workout-Modus hat man kopiert.

## MEIN FAZIT GUT



**Stefanie Schetter**  
jongliert lieber ohne Sound.

Schläfriger blinzelnde Gelee-Kugeln, die mit entsetztem Blick explodieren: Diese fesselnde *Tetris*-Abwandlung ist wohl die auch die niedrigste. Die quäkig vertonten Kuller-Charaktere wirken da eher störend.

## TEST PUYO POP FEVER

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Genre:	Denkspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Stereo
Internet:	www.atari.de

Spieler	1-2	Termin	26. Februar
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung	Preis	Ca. € 30,-

- Hoher Sucht-Faktor
- Putzige Animationen
- Arg kindische Manga-Präsentation
- Kein Vierspieler-Modus

MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
65%	55%
75%	
EINZEL	
73%	

## MEIN FAZIT GUT



**Christian Schönlein**  
ist voll erfreut.

Bei *Dancing Stage* stehe ich wirklich gerne auf der Tanzmatte. Besonders weil man es schon beinahe wie Extremsport betreiben kann. Bei *Dance Europe* hingegen fehlt die Übersicht und so die Motivation.

## TEST DANCE EUROPE

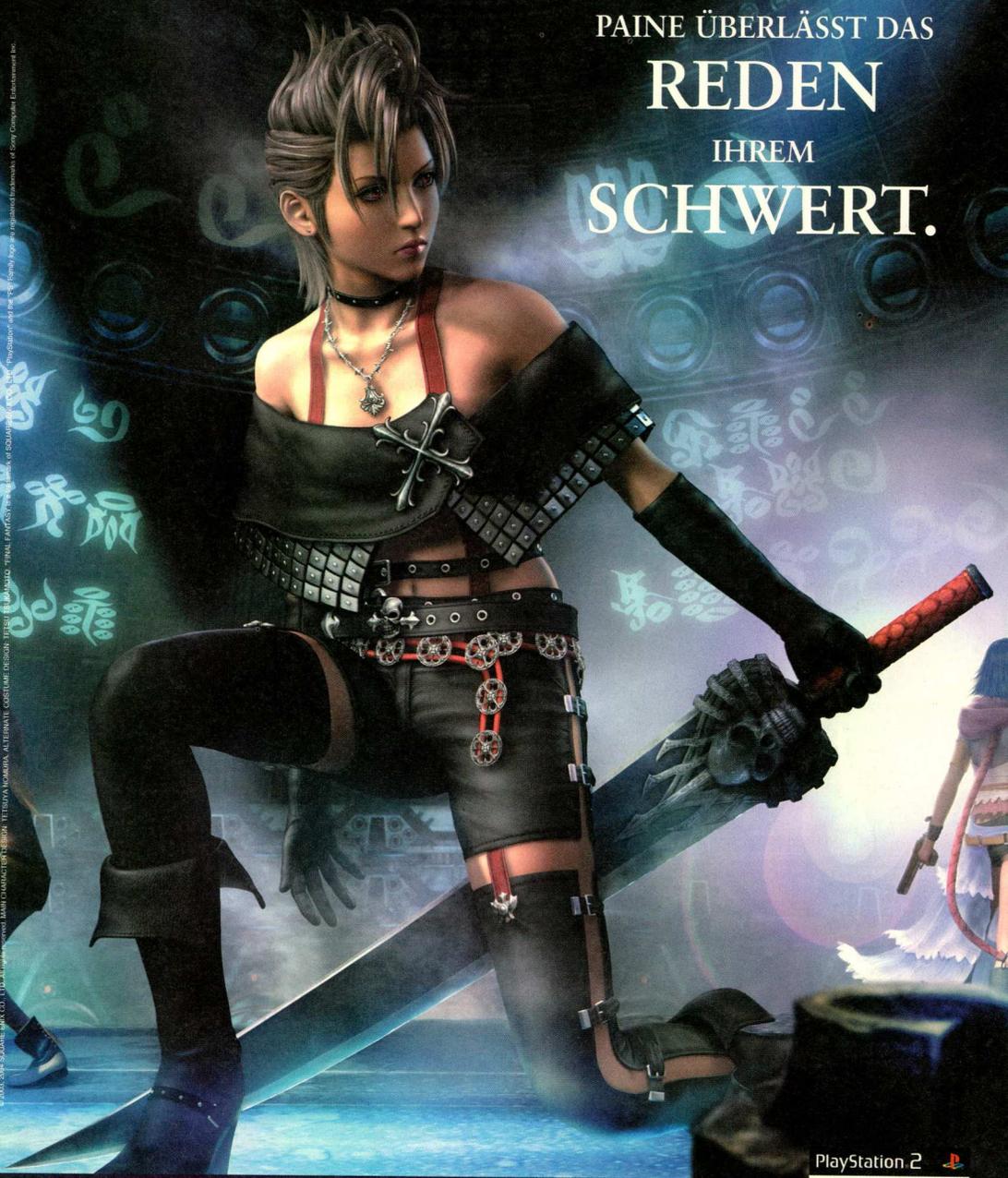
Hersteller:	BigBen
Entwickler:	Broadword Interactive
Genre:	Tanzspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.danceuk-thegame.com

Spieler	1-2	Termin	Erhältlich
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung	Preis	Ca. € 40,-

- Große Songauswahl
- Unübersichtliche Pfeil-Anzeige
- Unständliche Zusatz-Hardware
- Billige Karaoke-Funktion

MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
25%	72%
72%	
EINZEL	
67%	

PAINE ÜBERLÄSST DAS  
REDEN  
IHREM  
SCHWERT.



© 2004 Square Enix. All rights reserved. SQUARE ENIX, FINAL FANTASY, FINAL FANTASY X, and SQUARE ENIX are registered trademarks or Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation 2



Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

FINAL FANTASY X-2

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX PlayStation 2

www.ffx2-europe.com

# Resident Evil Outbreak

## Online ist die Hölle los!

Allerdings nur in Japan,  
Importeure gehen leer aus.

**A**ls *Resident Evil Outbreak* erstmals angekündigt wurde, erregte das die Gemüter der Fangemeinde. Die Möglichkeit, jetzt auch online auf Zombiehatz zu gehen, klang verlockend. Zudem ist *Outbreak* nach etlichen Spielen für den GameCube der erste „richtige“ neue *Resident Evil*-Titel für die PS2. Die Vorfreude war dementsprechend groß und der Erfolg des Spiels schon so gut wie sicher. Leider kam der etwas schleppende Verkauf des Netzwerk-Adapters für die PS2 dazwischen und Capcoms Befürchtungen, dass sich deswegen zu wenige Zombiejäger online tummeln würden, führte zu der Entscheidung, einen Offline-Modus in das Spiel einzubauen. Allerdings merkt man zu jedem

Zeitpunkt, dass *Outbreak* als Online-Titel konzipiert war und in dieser Form für Einzelspieler einfach nicht so gut funktioniert. Als Zusatz zu den Online-Szenarien ist das zwar trotzdem ein netter Zeitvertreib, sollte *Outbreak* hierzulande aber ausschließlich offline erscheinen, wäre das ein großer Verlust für europäische Spieler.

### FÜNF SZENARIEN UND KEINE STORY

*Outbreak* ist in fünf unterschiedliche Szenarien unterteilt. Diese sind lediglich dadurch miteinander verbunden, dass sie alle in Raccoon City spielen. Eine durchgehende Story wie in den alten *Resident Evil*-Titeln gibt es nicht. Dies ist einer der Hauptgründe, warum *Resident Evil Out-*

#### INFO DIE RESI-RÄTSEL

## Typisch Resident Evil

Es gibt immer wiederkehrende Elemente in den *Resident Evil*-Spielen. So funktioniert ein typisches *Resident Evil*-Rätsel:



In einem gefundenen Dokument befinden sich ein Zifferncode und der Hinweis auf zwei Mittel, die wir zu einer Chemikalie mischen können. Den Code geben wir in ein nahe liegendes Computerterminal ein ...



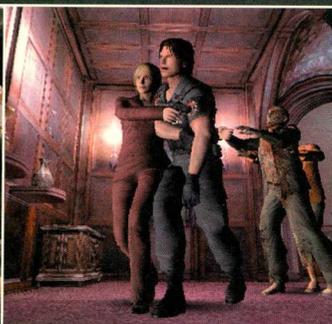
... um einen Schrank zu öffnen, der das erste Mittel namens VP-017 enthält. Jetzt gilt es das zweite Mittel zu finden, das wir für unsere Chemikalie benötigen. Hinweise gibt es aber keine. Nach kurzem Suchen ...



... finden wir das UMB No. 3 dann aber in einem kleinen Forschungsraum. Hier gibt es allerdings keine Zahlenrätsel, sondern nur einen aggressiven Zombie, der uns an die Gurgel will. Haben Sie sich das zweite Mittel erkämpft, ...



**ERWISCHT** Kevin wurde von einigen Zombies **HILFSTELLUNG** Alyssa rettet den verletzten Kevin überannt und ist ihnen hilflos ausgeliefert. Im letzten Moment und hilft ihm bei der Flucht.



**TAUSCHGESCHÄFTE** Gegenstände können mit anderen Spielfiguren ausgetauscht werden.

break im Online-Modus zwar gut funktionieren könnte, offline aber nicht halb so aufregend ist wie alte Teile der Serie. Daran ändert auch der Wiederspielwert nichts: Es gibt insgesamt acht Charaktere, mit denen Sie jedes Szenario spielen können, sowie zahlreiches Bonusmaterial, das aber erst einmal freigeschaltet und anschließend mit Punkten, die Sie als Belohnung für jedes Szenario erhalten, erkauf werden muss.

**HALT DEN MUND UND LADE ENDLICH**

Die Spielmechanik selbst hingegen funktioniert recht gut. Kenner der Serie werden sich dank einer nur wenig veränderten Steuerung und typischer Resident Evil-Rätsel schnell zurechtfinden, wobei viele Rätsel sogar einfach nur recycelt und beinahe 1:1 aus alten Teilen der Serie übernommen wurden. Hier hätte Capcom ruhig ein bisschen einfallsreicher sein können. Ein echtes neues Element hingegen ist die Möglichkeit zur Kommunikation. Auch wenn Sie offline spielen,

werden Sie von zwei weiteren Charakteren begleitet. Von diesen können Sie Items anfordern oder Sie können sie um Hilfe im Kampf gegen die Zombiehorden bitten. Allerdings besteht auch hier ein Problem: Es gibt nur einige wenige Standardkommandos, die Sie mit dem rechten Analogstick erteilen. Die Macher von *Outbreak* haben sich gegen eine Headset-Funktion entschlossen, um die Atmosphäre des Online-Spiels nicht durch Privatgespräche der Spieler zu gefährden. Das klingt verständlich, aber wenn die computergesteuerten Charaktere im Offline-Spiel permanent selbst sinnlose Befehle oder Ausrufe von sich geben, wirkt sich das wohl negativer auf die Atmosphäre aus als ein freundliches „Und, was machst du so am Wochenende?“ eines menschlichen Mitspielers. Ansonsten funktioniert die KI aber ganz gut und nur selten verflucht man das Verhalten der virtuellen Gefährten. Auch auf eben angesprochene Befehle reagieren die anderen Figuren in den meisten Fällen recht schnell.



**LURCHI, DER LURCHI**  
Solche richtig gruseligen Momente gibt es in *Outbreak* leider nur wenige.

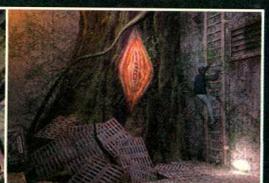
**GRÖSSEMUNTERSCHIED** Den Zombie konnte George mit der Krücke niederschlagen – aber ob er auch das Blutegelmonster schafft?



... begeben Sie sich in einen Raum, der bislang von den Ranken einer mutierten Pflanze versperrt war. Wie in dem gefundenen Dokument angemerkt, können wir nun aber das VP-017 und UMB No. 3 zu der Chemikalie V-Jolt mischen. Den Unkrautvernichter mischen wir direkt im Inventar-Bildschirm. Kenner des ersten *Resident Evil* wissen, dass dieses Mittelchen besonders bei solchen riesigen, mutierten Pflanzen eine vernichtende Wirkung erzielt.



Das hat sich auch in *Outbreak* nicht geändert. In einer kurzen Zwischensequenz sehen wir, wie die Pflanze abstirbt. Das wird in dem Video ziemlich eklig durch den Ausfluss undefinierbarer Säfte dargestellt.



Die von der Pflanze versperrte Leiter ist jetzt wieder frei und wir können sicher passieren. Wer alte *Resident Evil*-Titel gespielt hat, wird leider viele solche recycelten Rätsel wiedererkennen. Hier hätte Capcom etwas einfallsreicher sein dürfen.

INFO DIE SZENARIEN

# Hier geht's auf Zombiehatz

**Resident Evil Outbreak ist in fünf voneinander unabhängige Szenarien unterteilt.**



発生  
outbreak

Das kürzeste und einfachste Szenario soll als Einsteiger-Level herhalten. So ziemlich jedes alte und neue Spiel-Element hat es in diesen kompakten Level geschafft. Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bleibt aber kaum, denn gleich zu Beginn stürmen blutdurstige Zombies die Kneipe, in der das Spiel beginnt. Dieses Szenario führt Sie aber auch in die Straßen von Raccoon City, in denen sich hunderte von Untoten tummeln.

**SZENARIO 1:  
OUTBREAK**

Das kürzeste und einfachste Szenario soll als Einsteiger-Level herhalten. So ziemlich jedes alte und neue Spiel-Element hat es in diesen kompakten Level geschafft. Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bleibt aber kaum, denn gleich zu Beginn stürmen blutdurstige Zombies die Kneipe, in der das Spiel beginnt. Dieses Szenario führt Sie aber auch in die Straßen von Raccoon City, in denen sich hunderte von Untoten tummeln.



零下  
below freezing point

In der Forschungsanlage treffen Sie auf alte Bekannte. Hier treiben sich gefährliche Hunter, gigantische Pflanzen und ein Tyrant herum. Für dieses Szenario gibt es übrigens zwei Lösungswege. Je nachdem, welchen Charakter Sie zu Beginn wählen, starten Sie an einem anderen Punkt. Wer will, kann aber auch beide Lösungswege mit einem Charakter abklappern und alle Rätsel lösen, um auch wirklich alles vom Spiel zu sehen.

**SZENARIO 2:  
BELOW FREEZING POINT**

In der Forschungsanlage treffen Sie auf alte Bekannte. Hier treiben sich gefährliche Hunter, gigantische Pflanzen und ein Tyrant herum. Für dieses Szenario gibt es übrigens zwei Lösungswege. Je nachdem, welchen Charakter Sie zu Beginn wählen, starten Sie an einem anderen Punkt. Wer will, kann aber auch beide Lösungswege mit einem Charakter abklappern und alle Rätsel lösen, um auch wirklich alles vom Spiel zu sehen.



巢窟  
the hive

In diesem Krankenhaus treffen Sie auf einen besonders widerlichen Gegner. Ein ganz und gar mit Blutegeln überzogener Arzt macht Ihnen das Leben schwer – ähnlich wie Nemesis in *Resident Evil 3*. Nach dem Lösen eines simpler Zahlenrätsels sollten Sie aber auch diesen Gegner mithilfe einer Temperatorkammer schnell beseitigen können. Nun steht Ihnen nur noch ein gefährlicher Endboss im Weg, der im Kellergewölbe auf Sie wartet.

**SZENARIO 3: THE HIVE**

In diesem Krankenhaus treffen Sie auf einen besonders widerlichen Gegner. Ein ganz und gar mit Blutegeln überzogener Arzt macht Ihnen das Leben schwer – ähnlich wie Nemesis in *Resident Evil 3*. Nach dem Lösen eines simpler Zahlenrätsels sollten Sie aber auch diesen Gegner mithilfe einer Temperatorkammer schnell beseitigen können. Nun steht Ihnen nur noch ein gefährlicher Endboss im Weg, der im Kellergewölbe auf Sie wartet.



獄炎  
hellfire

Räumen drücken müssen, nicht gerade einfacher. Besonders in diesem Level, in dem Sie häufig einzelne Räume untersuchen müssen, fallen die hohen Ladezeiten negativ auf.

**SZENARIO 4:  
HELLFIRE**

In diesem flammenden Inferno lauern neben Zombies auch die gefährlichen Licker auf Sie. In den verwinkelten Gängen verirrt man sich schnell – das macht das Lösen eines Rätsels, in dem Sie Knöpfe in verschiedenen Räumen drücken müssen, nicht gerade einfacher. Besonders in diesem Level, in dem Sie häufig einzelne Räume untersuchen müssen, fallen die hohen Ladezeiten negativ auf.



決意  
decisions, decisions

Im letzten Kapitel erforschen Sie eine Universität und das Gelände eines Hafens. Hier treffen Sie zu guter Letzt übrigens auf einen klassischen *Resident Evil*-Gegner: einen Tyrant. In *Outbreak* besiegen Sie die ersten am einfachsten, indem Sie ein Medikament namens „Dailight“ erstellen und auf das Ungetüm schießen. Dieses Gegenmittel kann auch den Ausbruch des Virus in Ihrem Körper stoppen. Verdrödeln Sie also keine Zeit und finden Sie die Zutaten für das Mittelchen, wenn Sie überleben wollen.

**SZENARIO 5:  
DECISIONS, DECISIONS**

Im letzten Kapitel erforschen Sie eine Universität und das Gelände eines Hafens. Hier treffen Sie zu guter Letzt übrigens auf einen klassischen *Resident Evil*-Gegner: einen Tyrant. In *Outbreak* besiegen Sie die ersten am einfachsten, indem Sie ein Medikament namens „Dailight“ erstellen und auf das Ungetüm schießen. Dieses Gegenmittel kann auch den Ausbruch des Virus in Ihrem Körper stoppen. Verdrödeln Sie also keine Zeit und finden Sie die Zutaten für das Mittelchen, wenn Sie überleben wollen.

Weniger flott geht allerdings der Wechsel von einem Raum in einen anderen vorstatten. Sie denken, die Türanimationen vergangener *Resident Evil*-Zeiten seien nervig gewesen? Die waren nicht halb so schlimm wie der zehn Sekunden lange Blick auf einen schwarzen Bildschirm. Solche Ladezeiten sind nicht akzeptabel, besonders nicht bei einem Spiel, in dem man ständig durch Türen schreiten muss. Das geht sogar so weit, dass Sie bei manchen raumübergreifenden Kombinationsrätseln mehr Zeit vor dem Ladebildschirm als mit dem Lösen des Rätsels selbst verbringen werden. Wer die Ladezeiten verkürzen will, kann sich in Japan die Festplatte für die PS2 besorgen, für den europäischen Markt ist diese aber noch nicht angekündigt.

**WO BITTE GEHT'S HIER ONLINE?**

Obwohl die Offline-Variante von *Outbreak* im Schatten des Online-Spiels steht, ist der Titel dennoch absolut kein Reinfall. Die Tatsache, dass *Outbreak* – wie bereits erwähnt – spielmechanisch stark den Vorgängern ähnelt, verschiedene Schwierigkeitsgrade den Titel für jeden Spieler fordernd gestalten und die einzelnen Szenarien sehr kurz und storytechnisch nicht verknüpft sind, macht den Titel sozusagen zum „*Resident Evil*-Snack für zwischendurch“. Wenn Sie Lust auf eine Zombiehatz haben, aber nicht gleich mehrere Stunden für ein ganzes Abenteuer aufbringen

können oder wollen, sind die kurzen Szenarien von *Outbreak* optimal. Neue Spiel-Elemente wie die Möglichkeit, sich in Schränken und unter Betten zu verstecken, oder zerbrechende Nahkampfwaffen verleihen *Resident Evil* Detailreichtum und einen realistischen Touch. Auch die Zombie-Gauge ist eine gelungene Neuerung. Diese Anzeige steigt kontinuierlich während des Spiels. Wenn sie 100 Prozent erreicht, dürfen Sie online für kurze Zeit als Zombie umherstreifen, in der Offline-Variante geben Sie allerdings gleich den Löffel ab. Diese neuen Elemente rechtfertigen aber wohl kaum einen teuren Import. Denn ein solcher käme hierzulande einem Release ohne den Online-Modus gleich. Die japanische Version von *Outbreak* ist nur mit einem japanischen Netzwerk-Adapter und einem bezahlten Account spielbar. Dieser kostet umgerechnet etwa 8 Euro im Monat. Die onlinefähige US-Version wird hingegen kostenlos zu spielen sein. Auf die Frage, in welcher Form *Outbreak* nun in Europa erscheinen wird, konnte uns Capcom allerdings noch immer keine Antwort geben. Ende Januar – leider nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe – findet eine Pressekonferenz statt, in der die Entscheidung bekannt gegeben werden soll. Im nächsten Heft können wir Ihnen also hoffentlich mehr dazu erzählen. Bis dahin heißt es warten und Daumen drücken.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**MEIN FAZIT GUT**



**Christian Schönlein**  
will's endlich online spielen.

Ich habe mich riesig auf die japanische Version von *Outbreak* gefreut. Umso enttäuschender war es, als ich feststellen musste, dass man den Titel hierzulande auch als Import nicht online spielen kann. Hoffentlich bringt Capcom dieses Spiel auch in Europa mit Online-Modus heraus. Man merkt dem Spiel einfach an, dass es als Online-Titel konzipiert ist. Mit ein paar menschlichen Mitspielern und den neuen Elementen fällt sicherlich auch die dreiste Wiederverwertung von Uralt-Rätseln nicht so auf. Egal in welcher Form dieser Titel nun in Deutschland erscheint, den Import der japanischen Version können Sie sich sparen.

IMPORT-TEST		JAPAN
<b>RESIDENT EVIL OUTBREAK</b>		
Genre:	Action-Adventure	
Hersteller:	Capcom	
Entwickler:	Capcom	
Sprache:	Engl. Audio, jap. Texte	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	5 Szenarien	
Internet:	www.capcom.co.jp	
Spieler	Europa-Termin	1 off-, 3 online
	2. Quartal	
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">●</span> Klassische <i>Resident Evil</i>-Kost ...</li> <li><span style="color: red;">●</span> ... mit recycelten Rätseln</li> <li><span style="color: red;">●</span> Ladezeiten</li> <li><span style="color: red;">●</span> Keine zusammenhängende Storyline</li> </ul>		
7/10/10/10/10		
GRAFIK	SOUND	MULTI
86%/10	88%/10	-%
<b>78%</b>		
<p>„Die Online-Version klingt vielversprechend, offline taugt <i>Outbreak</i> nur als Resi-Snack für zwischendurch.“</p>		



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

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

ENTER: N-ZONE.

WIRENUTS

NINTENDO GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

# N-ZONE

DER NINTENDOSPIEL-BOSS

**JAMES BOND**  
007 ALLES ODER NICHTS  
1993 Das Geheimnis der Casino



**DONKEY KONGA**  
1991 Das Kartell der...  
1992 Das Geheimnis der...

2004 Rückkehr der Legenden  
**MARIO, ZELDA & MEHR**

WIRENUTS



PFUI! Was wurde da wohl unter den Teppich gekehrt?



# Fatal Frame II Crimson Butterfly

„Bitte lächeln!“ mal anders: mit Kamera auf Geisterjagd!

Was tun zwei minderjährige Zwillingsschwestern mit süßen Zöpfen nachts, wenn ihnen stinklangweilig ist? Antwort: Sie rennen in einen nebligen Wald, entdecken ein verschwundenes Dorf, das eine blutige Vergangenheit hat, und mischen mittels einer Kamera ein paar hundert Geister auf! In dem Survival-

Horror-Spiel *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* übernehmen Sie die Kontrolle über das Geschwisterpärchen Mio und Mayu, die dem dunklen Geheimnis des Örtchens „All God's Village“ auf die Spur kommen wollen. Wie seine großen Vorbilder *Silent Hill 3* und *Resident Evil* setzt auch der zweite Teil von *Fatal Frame* auf ein düsteres und beklemmendes Szena-

rio, das besser niemand alleine in seinem dunklen Zimmer erforschen sollte.

#### ALTBEKANNTES UND EIN WENIG NEUES

Bis auf ein paar Details wurde der Vorgänger (bei uns als *Project Zero* erschienen) in Sachen Gameplay 1:1 kopiert. Sie steuern größtenteils das Schulmädchen Mio durch düstere Wälder, knarzi-

ge Holzhäuser und feuchte Keller. Dabei ist die Kamera genretypisch meistens fest an einem Punkt verankert, was bei plötzlichem Erscheinen eines Gegners für den einen oder anderen „In-die-Hose-mach-Effekt“ sorgt. Auf Schritt und Tritt folgt Ihnen dieses Mal Mios fußkranke Zwillingsschwester Mayu; sie lässt sich allerdings nur selten steuern und ist durch

Album Back

Album = 1

No. 10

No. 9 No. 11

Place Connecting Corridor

Time 12/31/03 01:34:34 Subj.

Points 0 pts.

**GEKNICKT** Persönliche Geisterfotos werden im Album abgelegt.

RÜCHEL Wer Kinder würgt, wird exorziert.

FILM-TYPE-34 40

**SCHAUDER** Die Zwischensequenzen gehen unter die Haut.



Equip Spirit Orbs x 00  
1028 pts.

Add Spirit Orbs

Function Power-Up

**LINSENPOWER**  
Die Kamera kann man aufrüsten.

Range	Level 1	2000 pts
Accumulation	Level 1	10000 pts
Sensitivity	Level 1	24000 pts
Power-Up Lens	Level 1	17000 pts
Stun	Level 0	8000 pts

Upgrade: Increases exorcismal power and range. (Raises damage to spirits and shot range.)

ihre ängstlichen Zwischenrufe eher ein atmosphärisches Beiwerk als eine Hilfe. Der Rätselanteil beschränkt sich wieder auf das gelegentliche Lösen von Schalterrätseln und das Aufsammlen von Schlüsseln. Ein wirkliches Problem sind die Gegner: keine nach menschlichen Gehirnen dürstenden Zombies, sondern kugeldurchlässige Geister stellen sich Ihnen in den Weg.

**KLICK UND WEG**  
Wer denkt, dass man bei einem Survival-Horror-Game unbedingt Messer, Schrotflinten und Raketenwerfer braucht, um sich den Feinden entgegenzustellen, der wird bei *Fatal Frame II* eines Besseren belehrt. Um die Astralwesen zu bekämpfen, verwenden die Schulmädchen eine exorzismusfähige Kamera. Kündigt sich ein Geist durch schlürfende Geräusche an, so zieht man per Tastendruck den Apparat aus der Tasche und visiert den Übeltäter aus der Egoperspektive heraus an. Je länger man den Sucher auf das Opfer anlegt, desto mehr Schaden wird

nach dem Betätigen des Auslösers verursacht. Wenn der Spuk zu nahe kommt, kann man entweder zur Seite gehen oder die Kamera wieder einpacken und schnell etwas mehr Luft zwischen sich und den Angreifer bringen. Der Geisterbestrafer kann im Laufe des Spiels durch diverse Linsen, Zusätze und so genannte „Spiritual Orbs“ verbessert werden. So erhöht man die Blendeweite, den verursachten Schaden, setzt Zielhilfen ein oder löst fotografische Combo-Attacken aus. Bei jedem Treffer erhält man weiterhin Geisterpunkte, die man zum Aufwerten der verschiedenen Komponenten verwenden kann. Munition findet man in Form von unterschiedlichen Filmen, welche sich in Schadenswirkung und Aufladezeit unterscheiden. Was sich in der Theorie vielleicht etwas langweilig anhört, ist in der Praxis ein äußerst spannendes Unterfangen: die Photo-Shoot-outs sind durchdacht und unterstützen die Gruselatmosphäre gekonnt. Auch bei den Rätseln muss die Kamera zum Einsatz gebracht

werden: Leuchtet die Fotolampe blau auf, so deutet ein schnell geschossenes Bild auf einen gesuchten Raum oder ein verstecktes Objekt hin. In einem Menü können die vielen Bilder einzeln gespeichert und jederzeit bewundert werden. Ein Missionsmodus, zwei weitere Schwierigkeitsgrade und neue Garderobe für die Charaktere motivieren zum erneuten Durchspielen. *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* kann mit der Konkurrenz durchaus mithalten. Die Grafik ist sehr gut und erzeugt in Kombination mit den durchgeknallten Zwischensequenzen, einer Story, die unter die Haut geht sowie dem außergewöhnlichen Kampfsystem eine Gruselatmosphäre der Spitzenklasse. Auch die Musik ist vom Feinsten: Beklemmende Orchesterstücke mischen sich gekonnt mit schaurig-schönen Melodien. Geisterstöhnen, Bodenknarzer und unheimliche Lacher aus den Wänden runden die Soundkulisse ab. Wer auf Survival-Games steht, wendet sich bitte umgehend an den Import-Dealer seines Vertrauens.

WINFRIED RUDROF

**MEIN FAZIT** **GUT**



**Wolfgang Fischer**  
fürchtet sich im Dunkeln.

Huch! Was war das? Wer ist da in meinem Wohnzimmer? Schnell das Licht anmachen. Solche Szenen spielen sich in meinem Zuhause ab, als ich *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* durchspielte. Anfangs befürchtete ich, den hundersten *Silent Hill*-Klon in meinen Händen zu halten. Doch bereits nach ein paar Spielminuten wurde ich eines Besseren belehrt. Das Kampfsystem ist einfach genial und unterstreicht das Gruselambiente optimal. Vor allem das Warten auf den perfekten Schnappschuss ist immer wieder ein Schocker. Auch die düstere Grafik und der Gänsehaut-Sound sind gelungen und tragen zu der Horroratmosphäre bei. Wer auf Survival-Horror-Spiele im Stil von *Silent Hill 3* steht und des Englischen mächtig ist, sollte zuschlagen – spätestens bei der PAL-Version namens *Project Zero II*, die Ubisoft im April veröffentlicht!

**DÜSTER** Das Spiel ist für den Nachteinsatz zu empfehlen.



**UND TSCHÜSSI!**  
Auch ein Geist kann sterben!



**IMPORT-TEST** **USA**

**FATAL FRAME II**

Genre: Action-Adventure  
 Hersteller: Tecmo  
 Entwickler: Tecmo  
 Sprache: Englisch  
 Video: 4:3  
 Audio: Stereo  
 Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: [www.fatalframe2.com](http://www.fatalframe2.com)

Spieler: Europa-Termin April

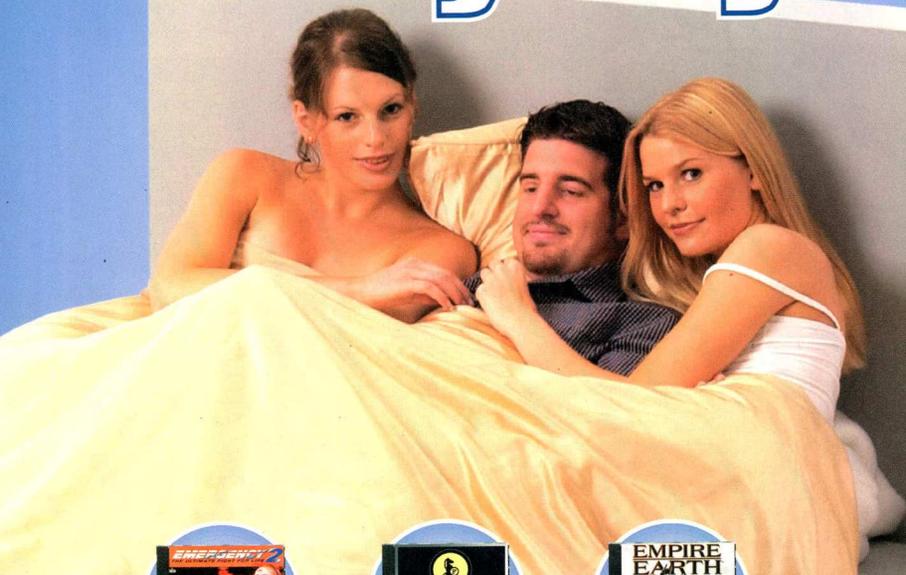
- ⊕ Einzigartiges Kampfsystem
- ⊕ Super Schocker-Atmosphäre
- ⊕ Sehr gute Soundeffekte
- ⊕ Lange Laufstrecken

**INTERNETZWEILER**

GRAFIK 82% | SOUND 84% | MULTI - **83%**

„Sehr gutes Survival-Horror-Adventure mit abgefahretem Kampfsystem und gruseliger Atmosphäre.“

# Playboy?



**12** Emergency 2



**eidos** Fritz 7



**SIERRA** Empire Earth



**randomedia** Rotlicht Tycoon



**EA** Delta Force 2



**SIEMENS** Anno 1602 Königsaktion



**PC-Software**  
10,- €/je Titel\*



**ACTIVISION** Spiderman



**UBISOFT** Rouge Spear



**EA** Alarmstufe Rot

Die Pyramide findest Du fast überall.  
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt,  
Schaulandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!

Copyright: EDPU, ak, tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers. Unverbindliche Preisempfehlung

# Playboy!



Playstation 1  
15,-€ / Je Titel\*



phenomedia... Moorhuhn Kart XXL  
PlayStation



BISOFT Donald Duck Quack Attack  
PlayStation



eidos Legaia 2



UBISOFT Der Anschlag



eidos Deus Ex



Codemasters Prisoner of War



eidos Way of the Samurai



SIERRA Herr der Ringe



eidos Wer wird Millionär? 2  
PlayStation



Playstation 2  
20,-€ / Je Titel\*



Die Pyramide®  
Spiel dir Einen

# HARDWARE

## Mad Catz Blaster



**LIGHTGUN** Anlegen und Feuer: Der Blaster ist eine der präzisesten Lightguns im Handel.

**L**ightgun-Spiele sind eine Nische, für die sich die Hardware-Industrie offensichtlich mehr und mehr interessiert: In den letzten Wochen sind nicht weniger als drei Lichtpistolen in der Redaktion eingetroffen. Als Erstes testen wir den Blaster der amerikanischen Controller-Spezialisten von Mad Catz – in der nächsten Ausgabe widmen wir uns den anderen Modellen.

### WAS KANN DIE DENN?

Auf den ersten Blick wirkt der blaue Blaster wie eine Gummiewaffe aus einem Comic-Film – glücklicherweise täuscht der Eindruck. Der Blaster besteht aus robustem und sorgfältig verarbeitetem Plastik. Das Design ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder ausgelegt und wurde von dem Xbox-Blaster übernommen. Mit einer Länge von 2,5 Metern fällt das Anschlusskabel sehr großzügig aus – Sie sollten also selbst bei großen Fernsehgeräten keine Pro-

bleme haben, etwas Abstand zu halten. Angeschlossen wird das Gerät wahlweise am Controller-Steckplatz oder USB (nur Gun-Con2-Modus).

### AUF DEM SCHIESSTAND

Neben der großzügigen Grifffläche mit eingebauter Feuertaste und der Nachladetaste C am unteren Griffende bietet die Blaster-Lightgun eine echte Innovation: Unter dem Lauf befindet sich ein weiterer Plastikgriff in Form eines Maschinengewehr-Magazins. Wenn Sie nun auch die zweite Hand zum Schießen einsetzen, entlasten Sie einen Arm, stabilisieren dafür die Waffe und treffen deshalb etwas genauer. Bei der Auswahl der Schussmodi gibt sich Mad Catz etwas konservativ und baut an jeder Waffenseite lediglich einen leuchtenden Knopf ein, mit dem Sie zwischen „Auto-Nachladen“, „Auto-Feuer und Auto-Nachladen“ sowie dem Modus „Normal“ wechseln können.

### DAS LIGHTGUN-FAZIT

Zugegeben, für 40 Euro ist der Blaster ein recht teures Spiel-

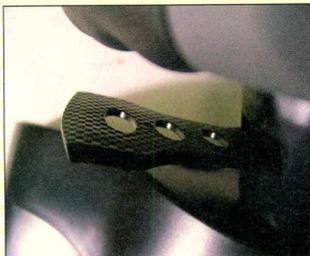
zeug – aber ein verdammt gutes, wenn Sie schon mit Lightgun-Shootern eingedeckt sind. Besonders der zweite Griff gibt eine hervorragende Zielhilfe ab. Auf neue Lightgun-Techniken wie den stets angezeigten weißen Punkt hat Mad Catz zwar verzichtet, dafür fährt die Plastikwaffe Bestnoten in den Bereichen Verarbeitung und Design ein. Unser Fazit: nickelodeon-bunt, aber für Fans von Lightgun-Spielen besonders empfehlenswert. (bh)

### ALLES DRAN

Mini-Digipad für den Daumen, Nachladeknopf an der Unterseite, Feuertasten an beiden Seiten.



**HANDLICH** Hier können Sie den Blaster mit der zweiten Hand stabilisieren.



**TRICKREICH** Start- und Select-Taste sind vor dem Abzug in das Gehäuse eingelassen.



**EIN KNOPF** Den beleuchteten Modus-Schalter finden Sie auf beiden Seiten der Lightgun.



**ANSCHLUSSFREUDE** Den Blaster verbinden Sie per USB oder Controller-Anschluss mit der PS2.

### TEST BLASTER

Typ: Lightgun  
 Hersteller: Mad Catz  
 Info-Telefon: 01805-62444533  
 Internet: [www.madcatz.com](http://www.madcatz.com)

Preis: Ca. € 40,-  
 Preis-Leistung: Gut

- ✔ Verarbeitung/Genauigkeit
- ✔ Beleuchtete Modus-Tasten
- ✔ Beidhändig einsetzbar
- ✔ Sehr gut verarbeitet

### GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG | EIGENSCHAFTEN | LESTUNG  
 83% | 86% | 90% | **87%**

**RUTSCHIG** Die Unterseite ist besonders auf Fliesen und Parkettboden rutschig.

# Dance Europe Tanzmatte

**TANZMATTE** Acht Tasten, poppiges Design – da tanzt das Brot.

Konsolenspieler sitzen gerne auf der Couch – so die landläufige Meinung von Nicht-Spielern. Dass dem aber nicht so ist, beweist Bigben Interactive mit einer neuen Tanzmatte, die genau auf das Spiel *Dance Europe* ausgelegt ist. Wir haben die Produkte miteinander getestet.

## ZU VIEL LOS?

Das Besondere an dieser poppig-bunten Tanzmatte sind ihre diagonal ausgelegten Zusatztasten – Sie dürfen also nicht nur vor, zurück sowie nach links und rechts hüpfen, sondern müssen die Füße zum Beispiel auch nach links oben oder rechts unten bewegen. Aber mehr ist nicht unbedingt auch besser. Nicht nur Anfänger, sondern auch erfahrene Tanzmatten-Spieler sind im Profi-Modus vermutlich etwas überfordert – so geschehen mit unserem Tanzmattengott Christian Schönlein. Profis wie auch Anfänger werden sich übrigens gleichermaßen über die rutschige Unterseite der Dance Europe Tanzmatte ärgern. Wenn Sie einmal etwas länger tanzen, verknüllt sich die Matte außerdem schnell – auch dafür gibt es deftigen Punktabzug.

## TROTZDEM SPIELBAR

Selbst auf einem Teppich und ohne Schuhwerk konnten wir auf der Matte nicht ganz pro-

blemlos abtanzen – die Tasten reagieren zwar allesamt sehr genau, waren aber sehr rutschig. Als Erweiterung können Sie sich übrigens für 50 Euro noch ein kabelloses Mikrofon zulegen, mit dem Sie auch auf der Tanzmatte die Karaoke-Funktion des Spiels *Dance Europe* ausnutzen können. Fazit: Tanzmatten sind ein großer Spaß, wenn sie gut verarbeitet sind und nicht verrutschen. Wenn Sie auf einer Party aber die Dance Europe Tanzmatte auspacken, kann die Stimmung leicht in den Keller gehen, wenn der erste Spieler plötzlich neben der Matte liegt. Für 25 Euro ist die Dance Europe Tanzmatte kein besonders teures Zubehör, aber auch keine besonders gutes. (bh)

### TEST DANCE EUROPE TANZMATTE

Typ: **Tanzmatte**  
 Hersteller: **Bigben Interactive**  
 Info-Telefon: **0700-227877678**  
 Internet: **www.bigben-interactive.de**

Preis **Ca. € 25,-** Preis-Leistung **Gut**

- ⊕ **Angepasst an Dance Europe-Spiel**
- ⊕ **Acht gut verarbeitete Zusatztasten**
- ⊖ **Nicht rutschfest**

**GESAMTWERTUNG**  
 AUSSTATTUNG ERGÄNZUNGEN LEISTUNG  
**77% 73% 71% 74%**

# Analog Controller 2

**CONTROLLER** Besser gut kopiert als schlecht selber gemacht.

Wäre da nicht die andere Farbe, könnte man den Analog Controller 2 glatt mit dem Original von Sony verwechseln. Tatsächlich wurde das Design des Sony-Controllers fast komplett übernommen. Bei der Verarbeitung und den verwendeten Tasten, den Ministicks und dem digitalen Steuerkreuz hat man aber generell an Geld gespart. Die Tasten des Analog Controllers sind etwas höher, machen aber einen robusten Eindruck, dafür lassen sich die Mini-Joysticks nur mit viel Kraft drücken. Das transparente, silberne Kabel ist nur rund 2 Meter lang – Sony hat da mit 2,5 Metern die Nase vorn. Fazit: eine günstige Alternative zum Sony-Original. Für 10 Euro ist er nicht nur spottbillig, sondern liegt fast genauso gut in der Hand wie der von Sony für 35 Euro. (bh)

### TEST ANALOG CONTROLLER 2

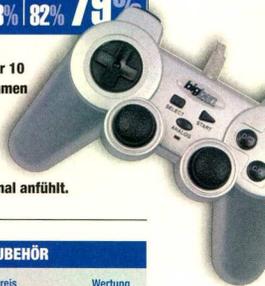
Typ: **Controller**  
 Hersteller: **Bigben Interactive**  
 Info-Telefon: **0700-227877678**  
 Internet: **www.bigben-interactive.com**

Preis **Ca. € 10,-** Preis-Leistung **Sehr gut**

- ⊕ **Silbernes Design**
- ⊕ **Zu kleine Tasten**
- ⊖ **Ungünstige Tastenplatzierung**
- ⊖ **Kurzes Kabel (ca. 2 Meter)**

**GESAMTWERTUNG**  
 AUSSTATTUNG ERGÄNZUNGEN LEISTUNG  
**75% 78% 82% 79%**

**FAST 1:1** Für 10 Euro bekommen Sie einen Controller, der sich fast wie Sonys Original anfühlt.



### INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
<b>Controller:</b>			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
Lynx Wireless	Madcatz	Ca. € 50,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%
<b>Lenkräder:</b>			
Fanatec Speedster 3	Bigben/Endor	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
<b>Force-Feedback-Lenkräder:</b>			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 65,-	94%
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
<b>Fernbedienungen:</b>			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	–
<b>Sonstige Controller:</b>			
Shadowblade Arcade Stick	Interact	Ca. € 90,-	90%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
<b>Memory Cards:</b>			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Madcatz	Ca. € 40,-	–
<b>Soundssysteme:</b>			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic 3	Ca. € 200,-	89%
<b>Schummelmodule:</b>			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–

### INFO TANZMATTEN

## Tanzmatten-Spiele für Einsteiger

Die aktuellen Spiele im Überblick

Hersteller	Spieltitel	Geeignet für Tanzmatten
Konami	Dancing Stage Megamix	mit 4 Tasten
Konami	Dancing Stage Fever	mit 4 Tasten
Bigben Interactive	Dance Europe	mit 8 Tasten
Pointsoft	Fame Academy	mit 4 Tasten

# X-PORT

**PLAYZONE**  
AUSSAUBE 03/2004



## 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.

**D**as X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

### DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der

PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.

**AUF DER PLAYZONE-DVD**  
Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

**Need for Speed: Underground:**  
Alle Basisfahrzeuge und technischen Tuning-Maßnahmen sind mit diesem Spielstand verfügbar.



**True Crime:** Wir haben uns für Sie durch L.A. geballert und sämtliche Levels absolviert. Als Bonus gibt's ein lustiges Video mit Kang und Masterson in der Disco.



**Tiger Woods 2004:** Nicht nur Tiger Woods hat finanziell ausgesorgt, sondern mithilfe unseres Spielstands auch Sie.



**Weitere Spielstände und Extras:**

Spiel	Effekt
007 Nightfire	Alle Levels
Bloody Roar 3	Alle Kämpfer
Dead or Alive 2	Alle Kostüme
Micro Machines	Alle Meisterschaften
Shinobi	Freie Levelwahl
Spy Hunter	Alle Levels
Twisted Metal Black	Alle Fahrzeuge und Levels

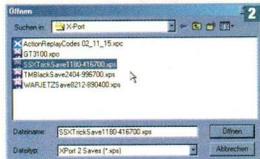
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände vornehmen.



**1** Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



**3** Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



**2** In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



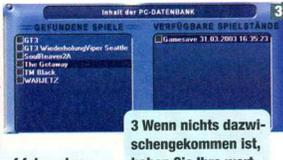
**4** Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



**1** Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



**2** Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



**3** Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.



Jump'n'Run kommt  
einfach gut.



**SILVER BLUE GAMEPAD**  
Dual Vibration Gamepad



**16mb Mega**  
Memory Card



**PS2 BULLFROG PAD**  
Dual Vibration Gamepad



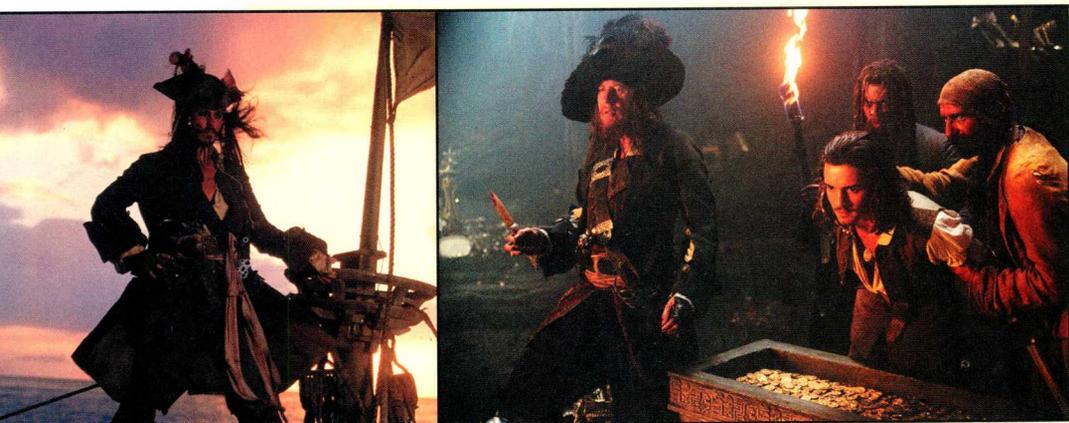
**4 IN 1 FORCE FEEDBACK**  
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

[www.SPEED-LINK.com](http://www.SPEED-LINK.com)

# DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



## Fluch der Karibik

Disney lässt grüßen! Knallig buntes Piratenabenteuer mit Starbesetzung.

<b>ORIGINALTITEL</b> Pirates of the Caribbean
<b>LAUFZEIT</b> Ca. 137 Minuten
<b>TERMIN</b> Erhältlich
<b>FSK</b> Ab 12 Jahren
<b>DARSTELLER</b> Johnny Depp, Orlando Bloom, Geoffrey Rush, Keira Knightley
<b>FAZIT:</b> „Gelungener Action-Film mit erstklassigen Effekten und guten Darstellern“
<b>AUSSTATTUNG</b> Deutsch (DD 5.1/DTS)/Englisch (DD 5.1)/THX, 2 DVDs, 16:9-Format, Specials, Features, unveröffentlichte Szenen, Audiokommentare u. v. m.

Als Piraten unter Führung des unberechenbaren Captain Barbossa (Geoffrey Rush) das karibische Port Royal angreifen, erhält das paradiesische Leben in der britischen Hafenstadt einen jähen Dämpfer. Die Freibeuter rauben die Kolonie aus und entführen Elizabeth Swann (Keira Knightley), die bildschöne Tochter des Gouverneurs. Das kann der Schmiedehrling Will Turner (Orlando Bloom), der Elizabeth seit seiner Kindheit kennt und insgeheim unsterblich in sie verliebt ist, natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Der Einzige, der ihm helfen kann, ist Jack Sparrow (Johnny Depp), ein mit allen Wassern gewaschener Pirat, der allen Grund hat, Barbossa

hinterherzujagen. Schließlich hat dieser ihm nicht nur seine Crew und seine Schätze gestohlen, sondern auch sein geliebtes Schiff: die Black Pearl. Dummerweise sitzt Sparrow in einer Gefängniszelle und soll am nächsten Morgen hingerichtet werden. Will bleibt keine andere Möglichkeit: Er befreit Jack aus der Zelle. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg nach Tortuga. Dort befinden sich alle Reichtümer, die von den Piraten auf ihren Beutezügen angehäuft wurden. Auf dem Weg erfährt Will von Jack Sparrow, dass sein Vater ein berüchtigter Pirat war. Dicht auf den Fersen ist ihnen der britische Commodore Norrington (Jack Davenport) mit seinen Soldaten, der natürlich nicht zulassen

kann, dass die beiden entkommen. Die Tatsache, dass es sich bei Barbossa und seinen Leuten nicht um gewöhnliche Piraten handelt, erschwert die Aufgabe von Will und Jack zusätzlich. Auf den Freibeutern liegt der Fluch von Cortez, der sie zu lebenden Toten gemacht hat und dafür sorgt, dass sie sich im Mondlicht in Skelette verwandeln. Ebenso witzig und gelungen wie der Action-Film sind die umfangreichen Bonus-Features, deren Gesamtspielzeit über zehn Stunden beträgt. Neben 20 zusätzlichen Szenen erfährt man alles über die Produktion des Piratenspektakels und kommt in den Genuss zahlreicher Audiokommentare, die jede Szene ins rechte Licht rücken. (wf)

# American Pie – Jetzt wird geheiratet



**ORIGINALTITEL**  
American Wedding

**LAUFZEIT**  
Ca. 99 Minuten

**TERMIN**  
Erhältlich

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Jason Biggs, Alyson Hannigan,  
Seann William Scott



Im dritten Abenteuer mit der *American Pie*-Clique dreht sich alles um die Hochzeit von Tollpatsch Jim und Nymphomannin Michelle. Die Freunde Stifer, Kevin, Finch und Co. sorgen dafür, dass der von Pleiten, Pech und Pannen gesäumte Weg zum Traualtar für alle Beteiligten zum unvergesslichen Erlebnis wird.

**FAZIT:** „Coole Komödie, geniales Bonusmaterial – *American Pie*-Fans kommen an dieser DVD nicht vorbei.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Featurettes, Audiokommentare, zusätzliche Szenen u. v. m.

# Fear Dot Com



**ORIGINALTITEL**  
FEARdotCOM

**LAUFZEIT**  
97 Minuten

**TERMIN**  
19. Februar

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Stephen Dorff, Natascha  
McElhone, Stephen Rea



Eine Reihe dubioser Todesfälle im Zusammenhang mit einer Internetseite führt dazu, dass sich Terry Huston vom Gesundheitsamt und Polizist Mike Reilly zusammenschließen, um das Mysterium aufzuklären. Jeder, der fear.com aufruft, hat nur noch 48 Stunden zu leben und muss sich seinen schlimmsten Ängsten stellen.

**FAZIT:** „Durchschnittlicher Horror-Thriller mit flacher Story und oberflächlicher Charakterdarstellung“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Chinesisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Interviews, Biografien u. v. m.

PLAYZONE DVD

# Wie werde ich ihn los in 10 Tagen



**ORIGINALTITEL**  
How to lose a guy in 10 days

**LAUFZEIT**  
112 Minuten

**TERMIN**  
Erhältlich

**FSK**  
Ab 6 Jahren

**DARSTELLER**  
Matthew McConaughey,  
Kate Hudson



Ein provokativer Zeitungsartikel und eine dubiose Wette führen Journalistin Andie und Werbeprofis Benjamin zusammen. Leider steht ihre Beziehung von Beginn an unter keinem guten Stern, da beide unseriöse Absichten haben und den anderen benutzen, um auf der Karriereleiter nach oben zu klettern.

**FAZIT:** „Nette Liebeskomödie mit guten Schauspielern. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Deleted Scenes, Audiokommentar u. v. m.

## GEWINNSPIEL FLUCH DER KARIBIK

In Zusammenarbeit mit Buena Vista verlosen wir folgende attraktive Preise:

**3x DVD *Fluch der Karibik***  
**3x VHS *Fluch der Karibik***

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende einfache Frage beantworten:

**Wer spielt den Piraten Jack Sparrow in *Fluch der Karibik*?**

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 13“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ 13 Chris Rock“) an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:  
D: 0190 658 650, € 0,41/Min.  
CH: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:  
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 13,  
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

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



■ = SPITZENKLASSE ■ = GELINGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

# DVD-CHARTS

Powered by  
**WIDESCREEN**

**Platz 1:**

Born 2 Die



**STUDIO:**  
Warner

**Platz 2:**

DhDr: Die zwei Türme



**STUDIO:**  
Warner

**Platz 3:**

DhDr: Die Gefährten



**STUDIO:**  
Warner

**Platz 4:**

The Transporter



**STUDIO:**  
Universum

**Platz 5:**

Good Bye, Lenin!



**STUDIO:**  
Warner

# LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreiben Sie an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion PLAYZONE  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth  
E-Mail: pszone@computec.de

## INFO MEINUNG PER SMS

### Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hgät sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

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

## TERMINCHAOS

Hallo PLAYZONE-Team!

Loben tut euch jeder, daher halte ich mich hier mal in Grenzen, wenn ihr nicht gut wärt, hätte ich eure Zeitschrift schließlich nicht abonniert. Heute muss ich nach all den Jahren aber auch einmal meinem Ärger Luft machen, auch wenn ihr direkt gar nichts dafür könnt. Es geht um die Veröffentlichungstermine der Spiele. Da wartet man sehnsüchtig auf ein Spiel und verlässt sich auf die VÖ-Termine, die ihr angebt – und Pustekuchen, kommt nicht. Das ist aber nicht das eigentliche Problem, sondern: zweite Zeitschrift durchgeblättert, anderer Termin, dritte Zeitschrift, wieder anderer Termin, Internet geschaut: 10 Seiten – 10 verschiedene Termine. Was soll dieser Wirrwarr? (Beispiel: BGDA 2 – die Termine reichen von „bereits erschienen“ über 5. Dezember bis 20. Februar 04!!! Das sind drei Monate!!!!) Wollen die Entwickler uns Spieler nicht ernst nehmen? Oder sind wir den Spielernachern egal? Schließlich leben die von uns, da wäre ein wenig genauere Information doch wohl angebracht. Warum gibt es nicht eine offizielle Anlaufstelle, wo die Entwickler definitiv Termine (und deren Verschiebungen) angeben? So eine Art zentrales Internetportal für VÖ-Termine! So wie es im Moment läuft, ist es unzumutbar! Trotzdem schöne Grüße und macht weiter so mit eurer Zeitschrift ...

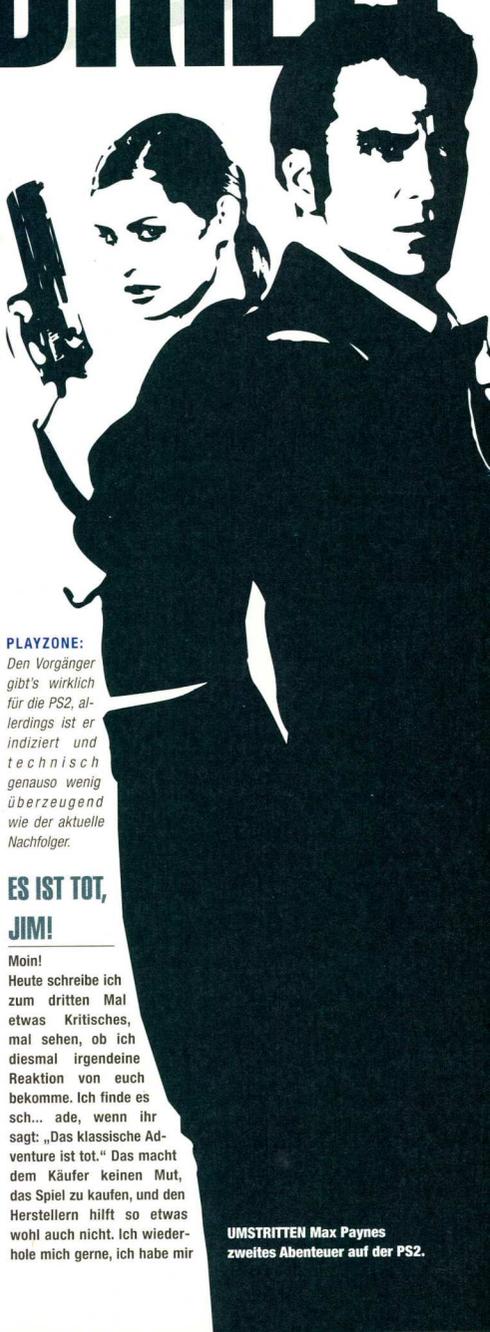
MICHAEL

## SCHMERZVOLL

Zuallererst ein fettes Hallo!

Max Payne 2 ist ja kürzlich für die PS2 erschienen. Ich habe es schon auf dem PC gespielt, versteh allerdings die Handlung nicht. Nun glaube ich, den Vorgänger für die PS2 für nur € 30,- gesehen zu haben. Könnt ihr mir sagen, ob das nur eine Hallu war? Und wenn es dieses Spiel wirklich gibt, ob sich er Kauf wirklich lohnt (Ich = Actionfan)?

LAST HERO AUS WENDISCH-RIETZ



## PLAYZONE:

Den Vorgänger gibt's wirklich für die PS2, allerdings ist er indiziert und technisch genauso wenig überzeugend wie der aktuelle Nachfolger.

## ES IST TOT, JIM!

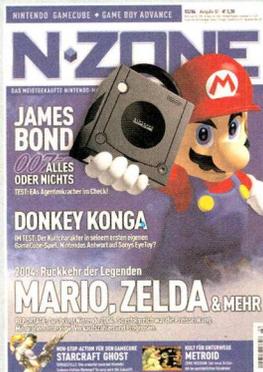
Moin!

Heute schreibe ich zum dritten Mal etwas Kritisches, mal sehen, ob ich diesmal irgendeine Reaktion von euch bekomme. Ich finde es sch... ade, wenn ihr sagt: „Das klassische Adventure ist tot.“ Das macht dem Käufer keinen Mut, das Spiel zu kaufen, und den Herstellern hilft so etwas wohl auch nicht. Ich wiederhole mich gerne, ich habe mir

UMSTRITTEN Max Paynes zweites Abenteuer auf der PS2.



# Lesefutter für Konsolenfans!



## N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Nintendo will's noch mal wissen und fährt im Jahr 2004 schweres Geschütz auf. Wir werfen einen Blick auf die potenziellen Hits und zeigen die Chancen für den harten Kampf gegen die Konkurrenz. In der großen Vorschau samt Interview erfahren Sie alles Wissenswerte zu Starcraft: Ghost. Der Testbereich wird dominiert von James Bond: Alles oder nichts, dem witzigen Sphinx und der endlich eingetrudelten Umsetzung von TDKs World Racing. Jetzt im Handel!



## XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Wir konnten Warren Spector exklusiv interviewen und zahlreiche interessante Informationen zum kommenden Deus Ex 2 in Erfahrung bringen. Im Vorschaubereich werfen wir vorab einen Blick auf Star Wars Battlefront und wir drehen in Mafia bereits erste Runden durch die fiktive Stadt Lost Heaven der 30er-Jahre. Im Testbereich beleuchten wir das heiß ersehnte GTA Doppelpack, James Bond: Alles oder nichts, Legacy of Kain: Defiance und viele andere Titel. Jetzt im Handel!

denken müsst! Eine „hübsche Verpackung“ hat doch jedes Spiel oder hebt sich *RoboCop* da etwa ab? Ich würde es verstehen, wenn die Verpackung im Dunkeln leuchten würde oder Ähnliches, aber ich denke mir mal, es ist eine gewöhnliche Hülle wie jede andere auch. Vielleicht habt ihr ja auch einfach eure Bewertungskriterien geändert und achtet seit kurzem mehr auf Äußerlichkeiten als auf die Qualität des Spiels? Ich habe meine kleinen Spitzel mal vorge-schickt und diese haben mir schon mal eine Bewertung gezeigt, wie diese in Zukunft aussehen werden.

BRIAN AUS HALLE

## ALLES LÜGE?

Hallo PLAYZONE-Redaktion, habe soeben eure Ausgabe 01/2004 durchstöbert und bin auf den Import-Test zu *Legacy of Kain: Defiance* gestoßen. Und was da als Wertung angegeben ist, wundert mich schon sehr. Fette 90 % in Grafik, Sound und Einzelspieler! Das scheint ja der kommende Topitel zu sein. Oder soll der Kommentar hier geblendet werden? Dank des weltweiten Mediums Internet hatte ich mich schon im Vorfeld über *Legacy of Kain: Defiance* gefreut, weil ich es kaum erwarten konnte, endlich einen würdigen Nachfolger für *Soul Reaver* zu bekommen, da *Soul Reaver 2* ja leider schon mit kurzer Spielzeit und Einfallsslosigkeit glänzte, *Blood Omen 2* hingegen ganz gut war, aber oftmals an ein Breakdance-Event erinnerte, weil es doch arg viel geerickelt hat. Aber zurück zum neuesten *Legacy of Kain*. Bei diversen Online-Magazinen in den USA hat *Defiance* durchweg mitelmäßige bis schlechte Wertungen bekommen. Zudem schneidet das Game auch in vielen Spielereisen sehr mager ab und gerade diese Foren sind doch eine recht zuverlässige Quelle, denn die Meinung von tausenden Konsumenten sagt meistens mehr aus als irgendwelche Wertungen und Hersteller-Informationen!

PLAYZONE: Zunächst einmal sind die 90 % in allen Bereichen absolut gerechtfertigt. Das Spiel sieht hervorragend aus, klingt super und spielt sich klasse. Gerade Fans der Vorgänger sollten sich diesen Teil nicht entgehen lassen. Dass du amerikanischen Online-Magazinen offenbar mehr Vertrauen schenkst als uns, ist schade. Fakt ist: Die so oft bemängelte Kamera funktioniert

sehr gut und nur selten gibt's Übersichtsprobleme. Das Kampfsystem ist das beste, was es in dieser Serie jemals zu spielen gab, die Story ist endlich auch mit Antworten versehen und gewohnt dramatisch. Bis zum Abspann ist man locker zwölf bis 15 Stunden beschäftigt ist. Wie du siehst, können wir die niedrigen Wertungen unserer amerikanischen Kollegen absolut nicht nachvollziehen.

Habt ihr das Import-Game überhaupt gespielt? Oder euch einfach auf Hersteller-Infos verlassen? Oder soll den deutschen Kunden hier was vorgegaukelt werden, um die Umsatzzahlen der Spiele steigen zu lassen. Weil eines steht ja wohl jetzt schon fest: Die deutsche Version wird sich wohl kaum von der US-Version unterscheiden – ganz im Gegenteil, wir bekommen ja oftmals noch geschnittene Spiele, die durch die PAL-Balken dermaßen gestaucht sind, dass man nicht gerade von einer verbesserten Version reden kann.

JÖRG WEHWOJSKY

PLAYZONE: Diesen Verdacht wollen wir einfach mal nicht gelesen haben. Maik hat sich sofort nach Erhalt des Spiels damit auseinandergesetzt und nach zwei Tagen den Abspann genossen. Auf unserer letzten DVD war übrigens auch der entsprechende Spielstand. Gerade so wichtige Titel werden gewissenhaft durchgespielt, was mitunter auch recht unangenehm werden kann. Bis zum Abspann von *Max Payne 2* ist es auf der PS2 nämlich ein recht steiniger Weg.

## FAHRFEHLER

Sagt mal, habt ihr schon mal von einem Lenkrad gehört, das die PS2 zerstört? Nein? Ich schon! Dieses Ding nennt sich Speedster 3! Ich als *Gran Turismo*-Fan finde es nun mal toll, meine Rennspiele mit einem Wheel zu spielen. Da mein Geldbeutel aber

öffers zu mir sagt „Fütter mich, ich fühl mich so leer!“, musste ich leider zum so hoch gepriesenen Speedster 3 greifen. Dafür könnte ich mir heute noch in die Fresse hauen. Eine Zeit lang funktionierte das Ding tadellos, bis ich festgestellt habe, dass meine Vibrationsfunktion verschwunden war. Zunächst dachte ich, das Lenkrad wäre kaputt. Am nächsten Tag setzte ich mich wieder vor meine PS2, um ein wenig *Tony Hawk* zu spielen. Da es für mich wichtig ist, beim Gritzen eine Vibration zu spüren, fiel mir sofort auf, dass diese nicht vorhanden war. Im Optionsmenü stellte ich fest, dass diese aber eingeschaltet war. Auf einmal lief mir ein eiskalter Schauer über den Rücken. Nach drei Stunden Heulen sah ich ein, dass meine PS2 schon recht alt war. Ich hab sie liebevoll beerdigt und eine neue besorgt. Meine Wunden waren noch nicht verheilt, als mir dasselbe mit der neuen Konsole passierte. Könnst ihr euch vorstellen, was das für ein Schock war? Jetzt war mir bewusst, wer daran schuld war: das Speedster 3! Das Lenkrad ist jetzt nur noch als Puzzle und Mahmal im Schrank, meine hart erarbeitete PS2 konnte ich zum Glück umtauschen. Trotzdem bin ich gezeichnet und verdiene Mitleid (ein wenig).

DELRIOUS AUS PAREY

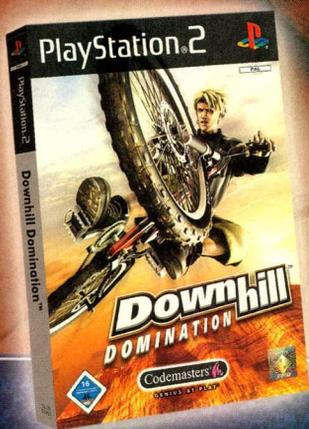
PLAYZONE: Na, wir hoffen natürlich, dass dein Name nicht Programm ist und du im Delirium daherausfahst. Wir können deinen Unmut verstehen, die Probleme mit dem Lenkrad aber nicht bestätigen. Wir benutzen dieses Lenkrad regelmäßig und es ist noch nie zu derlei Problemen gekommen. Bist du sicher, dass du Lenkrad und Pad jeweils ordnungsgemäß angeschlossen hast und nicht etwa während des Betriebes der Konsole Peripherie umgesteckt hast? Das kann nämlich tatsächlich zu Störungen führen.



WUCHER Haben wir Defiance Legacy of Kain: Defiance zu hoch bewertet?

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

# Downhill DOMINATION™



**INCOCNC**  
entertainment



PlayStation 2



[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

**Codemasters™**

GENIUS AT PLAY™

# FEEDBACK



In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de) gerne tun.

## Mann gegen Mann

17%

Mit Tyler Durden fiese Prügeleien auszutragen, klingt doch verlockend.

45%

Oh Gott, wie kann man so einen genialen Film nur zu einem Prügelspiel degradieren?

Vivendi kündigte vor kurzem ein Spiel zum Film *Fight Club* an.

38% Ich fand den Film blöd, das Spiel interessiert mich nicht.

## Innovationsstopp

9%

Find ich prima, *Ridge Racer* könnte ich sowieso noch nie ausstehen.

39%

Ein Grund mehr, auf *Gran Turismo 4* zu warten.

*R: Racing Evolution* entpuppt sich als mäßiger *Gran Turismo*-Klon.

23%

Rennspiele sind so oder so langweilig.

29%

Namco geht den Bach runter! Ich will ein neues *Ridge Racer*.

## Verwirrung

3%

COOL! Jetzt freu ich mich gleich noch viel mehr drauf.

54%

Die sollen das Spiel fertig machen, der Name ist doch total egal.

*Driver 3* heißt neuerdings *Driv3r*.

43%

Ich freu mich schon total auf „*Splint3r C3i!*“ und „*M3tal G3ar Solid!*“.

## Schmerzlich

6%

Ich spiel's auch mit den Ruckeleinlagen.

15%

Schade, ich hab keine Xbox und hätte es gerne gespielt.

*Max Payne 2* enttäuscht auf der PS2.

22%

*Max Payne 2* ist doch sowieso nur stumpfes Geballer.

57%

War doch klar. PC-Umsetzungen sind immer problematischer.

## Eiskalter Glatzkopf

21%

Die Vorgänger haben mir nicht so gefallen, ich bin eher skeptisch.

*Hitman 3* lässt nicht mehr lange auf sich warten.

32%

Wen interessiert schon *Hitman*? Ich will ein neues *Freedom Fighters!*

47%

Super! Ich kann's kaum noch erwarten.

# Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



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

**P** **LAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer**  
Das neue **PLAYZONE-Sonderheft** bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

**P** **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**  
Auf 100 Seiten stehen die **Tipps&Tricks-Profis** Ihnen mit hilfreichen Ratschlägen, Lösungen und Tipps zur Seite. In diesem Kompendium finden Sie außer detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps noch zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen des Sommers und Frühjahrs wie z. B. **Tomb Raider: Angel of Darkness**, **Splinter Cell**, **Silent Hill 3** oder **Enter the Matrix**.

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

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.play-zone.de**

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



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

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

**Absender**

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
Straße, Nr. \_\_\_\_\_  
Telefonnummer (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
E-Mail-Adresse (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

- Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Hefchen ankreuzen)
- „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
  - „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002346)
  - „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (Art.-Nr. 002327)
- (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten \_\_\_\_\_  
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:  
 Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)  
Kreditinstitut: \_\_\_\_\_  
Konto-Nr. \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_  
Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir **PLAYZONE** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

# James Bond 007

## Alles oder Nichts

Wir haben die **schwierigsten und spannendsten Bond-Augenblicke** für Sie zusammengefasst.

### Allgemeine Tipps:

- Versuchen Sie in Kämpfen auf den Kopf des Gegners zu zielen, da einige Feinde kugelsichere Kleidung tragen. Ein einziger Kopftreffer aus jeder beliebigen Waffe legt jeden Gegner lahm.
- Suchen Sie sich eine Deckung, bevor Sie sich auf ein Feuergefecht einlassen.
- Feinde, die sich verschanzen, blicken in regelmäßigen Abständen in Ihre Richtung. Merken Sie sich, an welcher Stelle der Kopf sichtbar wird, und platzieren Sie dort das Fadenkreuz. Jetzt müssen Sie nur noch abwarten, bis der Gegner erneut nach dem Rechten sieht.
- Erkunden Sie die Gegend mit Ihren Spinnen und beseitigen Sie die Soldaten per Explosion oder Betäubungspfeil.
- In fast jedem Fahrzeugabschnitt gibt es Abkürzungen. Halten Sie nach Feldwegen und Pfaden Ausschau.

Wir haben das neue Spiel um James Bond auf allen Schwierigkeitsgraden gespielt, um jeden Bond-Moment zu finden. Mit unseren Taktiken besiegen Sie die Endgegner problemlos. Die Namen der einzelnen Missionen beziehen sich auf die US-Version des Spiels.

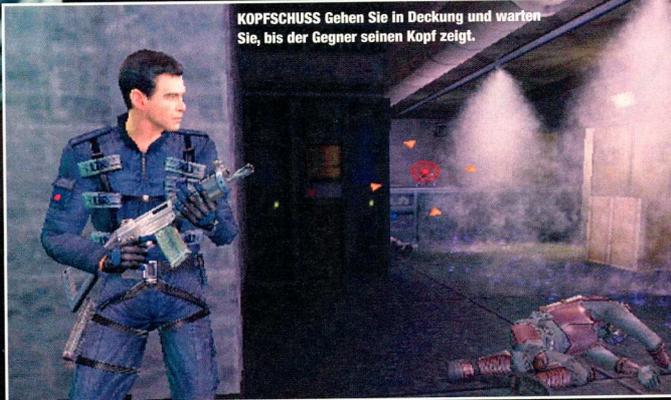
### INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen:

0190 - 756762 - 301	Dark Chronicle (2 Seiten)
0190 - 756762 - 302	Jak II: Renaissance (10 Seiten)
0190 - 756762 - 303	Primal (12 Seiten)
0190 - 756762 - 304	Final Fantasy X – Teil 1 (14 Seiten)
0190 - 756762 - 305	Final Fantasy X – Teil 2 (16 Seiten)
0190 - 756762 - 306	Silent Hill 3 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 307	Pro Evolution Soccer 3 (2 Seiten)
0190 - 756762 - 308	XIII (8 Seiten)
0190 - 756762 - 309	True Crime (8 Seiten)
0190 - 756762 - 310	Battlestar Galactica (3 Seiten)
0190 - 756762 - 311	Prince of Persia (2 Seiten)
0190 - 756762 - 312	Tomb Raider (12 Seiten)
0190 - 756762 - 313	Indiana Jones (10 Seiten)
0190 - 756762 - 314	Freedom Fighters (10 Seiten)
0190 - 756762 - 315	Kingdom Hearts – Teil 1 (8 Seiten)
0190 - 756762 - 316	Kingdom Hearts – Teil 2 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 317	Mission: Impossible – OS (8 Seiten)
0190 - 756762 - 318	Bachmanns Fluch 3 (6 Seiten)
0190 - 756762 - 319	Splinter Cell (20 Seiten)

\*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24.

**KOPFSCHUSS** Gehen Sie in Deckung und warten Sie, bis der Gegner seinen Kopf zeigt.



## Extras und Cheats

Extras erhalten Sie, wenn Sie nach Missionen mit Gold belohnt werden. Sie bekommen erst Zugriff auf die Gallery, wenn Sie alle Missionen mindestens mit Gold abgeschlossen haben. Für die Cheats müssen Sie die Missionen in Platinum durchspielen. Diese können erst benutzt werden, wenn Sie sie tatsächlich erspielt haben. Erledigen Sie die Gegner schnell und präzise. Je genauer Sie schießen und je weniger Kugeln Sie benötigen, desto mehr Punkte erhalten Sie. Es bringt Ihnen gar nichts, wenn Sie ein volles MG-Magazin auf einen Panzer abfeuern. Versuchen Sie, die Gegner mit den Fäusten zu besiegen, da Sie auf diese Weise Gegner ausschalten, aber kaum Munition verbrauchen. Dadurch können Sie bei der Abschlusswertung oft über 100 Prozent Waffen-Effektivität erreichen. Des Weiteren wirken sich die benötigte Zeit, die Bond-Momente und der Schwierigkeitsgrad auf die Punktzahl aus.

## Walkthrough

### Ground Zero

■ Nachdem Sie den Koffer aufgehoben haben, wird eine der Türen entriegelt und Sie haben Zugang zu dem Balkon. Betreten Sie das Treppenhaus und halten Sie vor der Ecke an. Eilen Sie wieder nach draußen und benutzen Sie das Seil, um auf den Balkon zu gelangen. Jetzt überrumpeln Sie den schwer bewaffneten Soldaten und kümmern sich um den Harrier.

## Ägypten

### A Long Way Down

Nach der Zwischensequenz seilen Sie sich ab und laufen nach links. Am Ende der Röhre finden Sie einen Hebel, mit dem Sie Dampf ablassen können. Warten Sie so lange, bis

genügend Feinde auf dem Gitter stehen, um möglichst viele Gegner zu paralysieren. Mit dieser Taktik können Sie die gegnerischen Soldaten gezielt lahm legen und sparen jede Menge Munition.

### Train Chase

■ Halten Sie sich immer links und fahren Sie durch den Steinbogen die Rampe nach oben. Am Ende der Straße fliegt der Hubschrauber, den Sie zerstören müssen.

■ Fahren Sie direkt in den Tempel und überwinden Sie die Säulen per Sprungchance.

■ Auf der Hauptstraße gelangen Sie dann nach oben zu den Gleisen, indem Sie an der Statue hochspringen.

### An Old Friend

■ In dieser Mission müssen Sie schleichen, wenn Sie den Abschnitt im Bond-Stil meistern wollen. Vermeiden Sie es, im ersten Wagen Alarm auszulösen.

■ Die drei folgenden Waggons müssen Sie ungesehen überwinden.

### An Old Friend – Endgegner

Gehen Sie dem Beißer aus dem Weg und warten Sie ab, bis er die Träger herausreißt. Weichen Sie den Angriffen mit einer Hechtrolle aus. Machen Sie sich den Strom zunutze, um Ihren Gegner zu bezwingen. Stellen Sie sich vor eine der zerstörten Säulen und warten Sie darauf, dass der Beißer auf Sie zustürmt. Wenn Sie eine Rolle zur Seite machen, läuft Ihr Feind direkt in den Strom. Alternativ bearbeiten Sie den Beißer mit ein paar Faustschlägen, sodass er ins Taumeln gerät. Mit dieser Taktik können Sie den Riesen ebenfalls in den Strom schubsen.

### Sand Storm

■ Folgen Sie immer dem Fluss und zerstören Sie alle drei Boote. Ob Sie

Bomben oder Raketen einsetzen, ist bei diesem Bond-Moment egal.

■ Jagen Sie die Brücke in die Luft, auf der die beiden Jeeps stehen.

■ Sobald Sie den General verfolgen, müssen Sie den Flammenstößen ausweichen, um den nächsten Bond-Moment auszulösen. Am Ende der Mission nehmen Sie die drei Schildgeneratoren unter Beschuss und demolieren anschließend die Plattform.

## Südamerika

### Serena St. Germaine

■ Nachdem Sie im Versteck von 003 waren, fahren Sie über die unbewachte Straße ins Dorf. Dort biegen Sie zweimal links ab, fahren an der Grünfläche vorbei und in die nächste Straße auf der rechten Seite. In der markierten kleinen Nische stellen Sie das Fahrzeug ab und aktivieren eines der RC-Fahrzeuge. Steuern Sie das kleine Auto auf die andere Straßenseite und fahren Sie die Treppe nach oben. Durch den Lüftungsschacht erreichen Sie den Lagerraum des Geschäfts. Bearbeiten Sie die Feuerwerkskörper mit dem Laser.

■ Sobald Sie zu der zweiten Jeep-Straßensperre kommen, springen Sie nach links in die Seitengasse.

### Vertigo

■ Schleichen Sie durch die erste Etage.

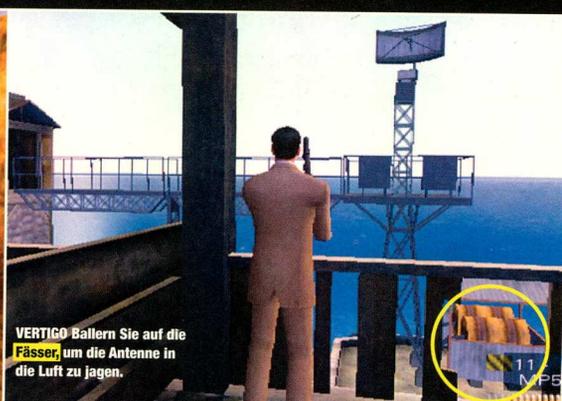
■ Sobald Sie den Raketen soldaten ausgeschaltet haben, geht's nach unten weiter. Am Ende des Ganges finden Sie einen Raketenwerfer.

■ Klettern Sie wieder nach oben und gehen Sie in die Nische auf der rechten Seite. Die unterste Holzlatte können Sie mit einem Schuss entfernen und eine Spinne hineinschieken, die Ihnen die Tür öffnet.

■ Sobald Sie das fehlende Teil bekommen und eingesetzt haben, zerstören Sie die Fässer unterhalb der Antenne.



ND STORM Zerstören Sie die Brücke, auf der die Jeeps entlangfahren.



VERTIGO Ballern Sie auf die Fässer, um die Antenne in die Luft zu jagen.

### The Ruined Tower

- Erledigen Sie alle Wachen innerhalb des ersten Raums, ohne bemerkt zu werden.
- Von der Halle aus gehen Sie nach rechts, wo Sie mit dem Seil an der Wand nach oben klettern. Dort oben finden Sie einen Gegner und ein Präzisionsgewehr.
- Benutzen Sie eine der Q-Spinnen, um in die Stellung des Raketenwächters zu gelangen.

### Death of an Agent

- Schicken Sie eine Spinne durch den engen Tunnel, um die Feinde zu erledigen.
- In den Katakomben ist ein Raketenwerfer versteckt.
- Für einen weiteren Bond-Moment jagen Sie drei Gegner mit einem Propangasbehälter in die Luft.
- Bond-Moment 4 lösen Sie aus, indem Sie einen Gegner per Gasbehälter von der Klippe katapultieren.
- Feuern Sie auf das Dynamit, während Sie von der Klippe fallen, um einen weiteren Gegner nach unten zu werfen.

### A Show of Force

- Zerstören Sie den ersten Jeep, um das Tor in die Luft zu sprengen.
- Sobald Sie in die Seitengasse fahren, ballern Sie auf die Fässer und erledigen so die beiden Soldaten.
- Nach der Zwischensequenz jagen Sie die Tankstelle in die Luft.
- Wenn Sie mit dem Motorrad unterwegs sind, behalten Sie die rechte Straßenseite im Auge. Zwischen einigen Bäumen finden Sie eine Abkürzung.
- Die letzte Blockade überwinden Sie mit einem Sprung über den Laster.

## New Orleans

### Mardi Gras Mayhem

- Nach dem Telefongespräch verlassen Sie den Park und fahren nach rechts. Folgen Sie dem Verlauf der Straße, bis Sie eine Grünfläche erreichen. Bleiben Sie auf der rechten Seite, damit Sie die Abkürzung nicht verpassen.
- Sobald Sie den Sportwagen wieder

haben, fahren Sie durch die Betonröhre und springen durch die Scheibe des angrenzenden Gebäudes.

- Die Limousine stoppen Sie mit Säure.
- Fahren Sie Ihren Vanquish in den kleinen Transporter.

### Kiss Kiss Club

- Im ersten Raum geben Sie der Frau eine Massage.
- Bei dem Kampf an der Tanzfläche laufen Sie nach links und betätigen den Hebel, damit die Scheinwerfer auf die Gangster fallen.
- Anschließend erledigen Sie die Feinde im oberen Stockwerk. Wenn einer der Gegner über das Geländer nach unten stürzt, wird der dritte Bond-Moment ausgelöst.

### Death's Door

- Besiegen Sie den Scharfschützen auf dem Turm mit Ihren Fäusten.
- Zerstören Sie den Sicherungskasten mit dem Präzisionsgewehr.
- Halten Sie die Wächter davon ab, das Eisentor zu öffnen.

### Death's Door – Endgegner

Achten Sie während des Kampfes auf Mya. Ihr Gegner versucht, die Maschine erneut auszuschalten, sobald er einen ruhigen Moment hat. Um zwei weitere Bond-Momente auszulösen, schwächen Sie Ihren Gegner, indem Sie die Gasrohre und Fässer zur Explosion bringen.

### Battle in the Big Easy

- Lassen Sie eine Rauchwolke aus den Auspuffrohren ab, um einen Ihrer Verfolger abzuschütteln.
- Wenn Sie nur ein RC-Fahrzeug benötigen, um die Anlage zu sabotieren, wird ein weiterer Bond-Moment ausgelöst.
- Danach bringen Sie Mya in Rekordzeit zu ihrem Appartement.

### Faded Splendor

- Begeben Sie sich auf den Dachboden, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.
- Klettern Sie nach oben zur Scharf-

schützenstellung und schleichen Sie nach rechts. Schicken Sie eine Spinne unter den Holzlatzen hindurch und öffnen Sie den Geheimraum.

- Im großen Saal ballern Sie auf den Kronleuchter und legen damit verschanzte Feinde lahm.

### The Machinery of Evil

- Auf der unteren Ebene ballern Sie auf das Rohr, um beide Gegner auszuschalten.
- Unter dem Kontrollraum finden Sie zwei rote Rohre, die an der Wand enden. Dazwischen liegt ein Raketenwerfer.
- Zerstören Sie die vierte Kammer mit einer Q-Spinne.

### The Pontchatrain Bridge

- Fahren Sie nach rechts ins Wasser und springen Sie über das Tor, ohne es dabei zu berühren.
- Bei der nächsten Abzweigung fahren Sie nach rechts und zerstören die Hütte mit Raketen. Nachdem Sie die ersten vier Motorräder abgehängt haben, wechseln Sie auf die linke Spur. Nach einiger Zeit sehen Sie eine Sprungschanze, über die Sie auf die Gegenfahrbahn gelangen. Fahren Sie bei der zweiten Möglichkeit wieder auf die richtige Fahrbahn.
- Nach der kurzen Zwischensequenz rasen Sie auf den Tanklaster zu und führen das Spezialmanöver aus.

## Südamerika

### A Simple Exchange

- Gehen Sie in der Lobby zu dem Durchgang auf der linken Seite. In dem hinteren Abschnitt öffnen Sie den Geheimgang hinter dem Schnapschrank. Deaktivieren Sie zudem die Lasersensoren, deren Kontrollmechanismus Sie im selben Raum finden.
- Legen Sie die Überwachungskamera mit den EMP-Granaten lahm.

### Red Line

- Nach der ersten Kurve, in der die Fässer stehen, folgt ein kleiner Sprung auf



**KLIPPE** Ballern Sie auf das Dynamit, das neben dem Feind steht.

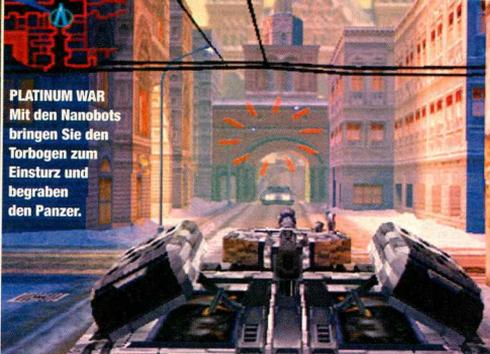


**KISS KISS CLUB**  
Legen Sie diesen Hebel um, damit die Gegner von den Lampen erschlagen werden.



**VERFOLGUNGS-JAGD**  
Mit einer Rakete sprengen Sie die Hütte in die Luft.

Rockets 48



**PLATINUM WAR**  
Mit den Nanobots bringen Sie den Torbogen zum Einsturz und begraben den Panzer.

der rechten Seite. Achten Sie auf den Baum. Gleich danach wechseln Sie auf die linke Seite und fahren zwischen der Wand und dem Felsen vorbei.

- Kurz vor der Zielgeraden kürzen Sie ein weiteres Mal ab.

#### Ambushed

- Kämpfen Sie sich zu dem Zimmer vor, in dem Sie den Rennfahrer gefunden haben. Gehen Sie auf den Balkon und schalten Sie Ihren Bond-Sinn ein. Zerstören Sie das markierte Kontrollgerät.
- Werfen Sie einen Ihrer Gegner über das Gelände in der oberen Etage.

#### The High Road

- Nutzen Sie die Treppen des Feuerwerkkladens, um über die blockierte Straße zu springen.
- Nutzen Sie die Treppen des Hotels, um über die Blockade zu springen.
- Sobald Sie durch die Brücke stürzen, führen Sie das Motorrad-Spezialmanöver aus.

#### Diavolo's Plan

- Erledigen Sie die Gegner auf der gegenüberliegenden Plattform mithilfe eines Propantanks.
- Im Kontrollraum gehen Sie unter die Treppe und holen sich die Schutzweste, indem Sie eine Spinne losschicken.
- Öffnen Sie die Tür und sprengen Sie eine weitere Spinne zur Hand. Steuern Sie den Metallkrabber unter den Laserstrahlen hindurch und sprengen Sie den Türmechanismus.

## Moskau

### The Platinum War

- Sobald Sie auf den ersten Panzer treffen, feuern Sie eine Ladung Nanobots auf den Torbogen ab.
- Biegen Sie nach links in die Seitenstraße ab und jagen Sie den Tanklastler in die Luft.

### Dangerous Descent

- Zerstören Sie das Laserkontrollsystem des Aufzugschachtes.
- Den Bunkerwächter erledigen Sie mit einem Lähmungspfeil der Q-Spinnen.
- Jagen Sie drei Gegner mit einer einzigen Spinne in die Luft.

### Dangerous Descent – Endgegner

Verstecken Sie sich hinter den beiden Kisten, wenn der Beißer seinen Flammenwerfer benutzt. Sobald die Kiste glüht, bringen Sie sich mit einer Hechtrolle aus der Gefahrenzone und nutzen die zweite Kiste als Deckung. Wenn der Beißer an seiner Waffe herumfummelt, feuern Sie auf die Tanks, die er auf dem Rücken trägt. Weichen Sie den Feuerbällen mit einigen Rollen aus und warten Sie auf die nächste Gelegenheit, um den Beißer zu verletzen.

### Red Underground

- Stoßen Sie einen gernerischen Soldaten vom Steg.
- Übernehmen Sie einen der Platinumpanzer und räumen Sie in der Halle auf.
- Setzen Sie den Raketensoldaten mit

einer Blind-Granate außer Gefecht.

- Auf der oberen Ebene besprühen Sie die Feinde mit Platinump.

### The Final Card

- Übernehmen Sie eines der beiden Geschütze und zerstören Sie damit das andere automatische Geschütz.
- Erledigen Sie alle auftauchenden Gegner mit dem Geschütz.
- Die Gegner in der letzten Kammer sprengen Sie mit einer Ihrer Q-Spinnen in die Luft.
- Deaktivieren Sie den Nanoanzug eines getarnten Soldaten mit einer EMP-Granate.

### The Final Guard – Endgegner

Lassen Sie sich von dem Flugzeug nicht beeindrucken und verringern Sie die Distanz zwischen Ihnen und dem Gegner. Jetzt schnappen Sie sich den Raketenwerfer und nehmen die einzelnen Raketen des Jets unter Beschuss. Anschließend zerstören Sie die Bombe.

### Everything or Nothing

Arbeiten Sie sich nur langsam vor und warten Sie auf Ihre Gegner. In der großen Halle lauert eine ganze Armee von leicht und schwer bewaffneten Soldaten auf Sie. Unterstützt wird diese Übermacht von getarnten Einheiten und verschanzten Scharfschützen. Ein guter planter Hinterhalt bringt Sie in dieser Mission oft weiter.

- Ballern Sie in der großen Lagerhalle auf den Container, der an dem Kran hängt.



Jaws

**BEISSER** Wenn die Kiste glüht, machen Sie sich mit einer Hechtrolle aus dem Staub.



Left Missile

**HARRIER** Schießen Sie auf die Raketen und die Bombe des Flugzeugs.

# Baldur's Gate:

Eine neue Gefahr bedroht die Bürger der Stadt Baldur's Gate. Diesmal bekommen es die Helden mit einem Vampir und seiner Untoten-Armee zu tun.



Mit unseren Tipps und Strategien besiegen Sie die zahlreichen Feinde mit Leichtigkeit. Außerdem finden Sie Hinweise auf versteckte Levels und Bonusabschnitte in der Komplettlösung. Für Bastler haben wir eine Liste aller Juwelen zusammengestellt.

## Allgemeine Tipps

Die Minikarte am rechten Bildschirmrand ist besonders wichtig. Sie hilft Ihnen bei der Orientierung in großen Spielabschnitten. Sogar sämtliche Geheimräume sind auf der Karte eingezeichnet. Lassen Sie sich die versteckten Schätze nicht entgehen!

Setzen Sie die Abwehrfunktion bei jedem Kampf ein. Falls Sie auf eine neue Gegnerart treffen, blocken Sie zunächst alle Schläge ab und prägen sich die Angriffsfolge ein. Sobald der Feind seine Attacken unterbricht, starten Sie einen

Gegenangriff. Mit dieser Taktik besiegen Sie fast alle Gegner.

Setzen Sie die Teleportations-Elixiere häufig ein und holen Sie sich beim Händler genügend Heil- und Mana-Tränke. Spätestens wenn Sie mit prall gefülltem Rucksack durch die Gegend laufen, sollten Sie schleunigst in die Stadt zurückkehren und unnütze Gegenstände verkaufen.

Sie können die Umgebung oft zu Ihrem Vorteil nutzen. Wenn Sie von einer großen Monsterruppe verfolgt werden, stellen Sie sich in einen engen Durchgang oder hinter eine Tür. Mit dieser Strategie können Sie sich die Gegner einzeln vorknöpfen.

Verstecken Sie sich hinter Kisten, damit Sie nicht von Pfeilen getroffen werden. Einige Kisten können Sie sogar herumschieben und somit als mobile Deckung benutzen.

Kistenwände können Sie oft mithilfe von Holzfasern überwinden. Suchen Sie die Umgebung nach beweglichen Fasern ab und basteln Sie sich so eine kleine Treppe. Solche Rätsel einlagen

## INFO CHEAT

### Der Geld-Cheat

**Rüstungsteile, Waffen und magische Juwelen sind teuer. Mit diesem Trick sind Ihre Geldsorgen vorbei:**

Speichern Sie das Spiel ab und werfen Sie Ihre teuersten Gegenstände auf den Boden. Jetzt gehen Sie in das Pausemenü und wählen die Option „Charakter importieren“. Wählen Sie jetzt den Spielstand aus, den Sie gerade angefertigt haben. Die Figur wird eingeladen und trägt Rüstung und Waffen. Deren Duplikate, die Sie mit der anderen Figur auf den Boden geworfen haben, liegen immer noch dort. Jetzt können Sie zum



Händler laufen und die guten Stücke verkaufen. Speichern Sie die Figur erneut ab. Dieser Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Besonders schnell geht das Geld verdienen, wenn Sie ein paar besonders mächtige Gegenstände besitzen.

# Dark Alliance II

werden oft mit einem stattlichen Geldbetrag belohnt.

Durchstöbern Sie alle Spielabschnitte mehrmals, da Sie so oft noch einen Bonus-Level entdecken, dessen Eingänge nicht auf der Übersichtskarte eingezeichnet sind. In diesen Abschnitten können Sie meist noch zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln oder Ihren Geldbeutel füllen.

## Die Charaktere

Legen Sie besonderes Augenmerk auf die passiven Fertigkeiten, wenn Ihre Figur einen Level aufsteigt. Die passiven Fähigkeiten verbrauchen keine Zauberenergie und müssen nicht aktiviert werden. Der Barbar und die Dungelelfen sind reine Kämpfer. Der mächtige Menschekrieger setzt dabei seine unglaubliche Kraft ein, während die Elfe ihre Schnelligkeit ausspielt. Der Zwerg verlässt sich auf Distanzwaffen und kann sich vor den Gegnern verstecken. Die Priesterin ist eine Mischung aus Krieger und Magier. Sie verfügt über viele Schutz- und Heilzauber und kann Untote vertreiben. Der Nekromant ist ein reiner Magier und kann nur für kurze Zeit blocken. Diese Schwäche gleicht er mit seinem Skelettzauber aus. Das Skelett, das der Magier erschaffen kann, ist der Puffer zwischen Monstern und Magier. Auf diesen Zauberspruch dürfen Sie nicht verzichten. Schutz- und Unterstützungszauber (wie Hast) helfen nicht nur dem Nekromanten, sondern auch dem Skelett.

## INFO GEGENSTÄNDE

### Rüstungen und Waffen bauen

Um Rüstungen aufzuwerten, brauchen Sie als Basis immer Runensteine, damit Sie zusätzliche Juwelen einsetzen können. Diese Runensteine bestimmen, wie mächtig die Magie des Gegenstands werden kann. Wenn Sie also vier Juwelen einsetzen möchten, brauchen Sie auch vier Runensteine. Falls Sie nur zwei Runensteine und dennoch vier Juwelen einsetzen, verpufft die Wirkung der zwei zusätzlichen Juwelen.

#### Ring, Halskette und Stiefel

Runenstein	Rüstungsklasse
Jade	Konstitution
Diamant	Segen
Coral	Ignore Knock-Back
Amethyst	Charisma
Aquamarin	Intelligenz
Perle	Weisheit
Jet	Sanctuary
Mondstein	Sprint
Saphir	Sunder
Topaz	Geschicklichkeit
Jacinth	Stärke
Smaragd	Eiserner Wille
Rubin	Great Fortitude

#### Waffe und Handschuhe

Runenstein	+ Trefferchance und Schaden (außer bei Handschuhen)
Jade	Säureschaden
Diamant	% auf Untote zerstören
Coral	+ auf minimalen Schaden

Amethyst	Mehr Schaden bei einem kritischen Treffer
Aquamarin	Kälteresistent
Perle	+ verbesserter, kritischer Treffer
Jet	+ auf Rüstungsklasse für jedes Rüstungsteil
Mondstein	+ Kampfreflexe
Saphir	+ Cleave
Topaz	Blitzschaden
Jacinth	Feuerschaden
Smaragd	% von verursachtem Schaden wird in Mana umgewandelt
Rubin	Gegner blutet für kurze Zeit und verliert Lebenspunkte

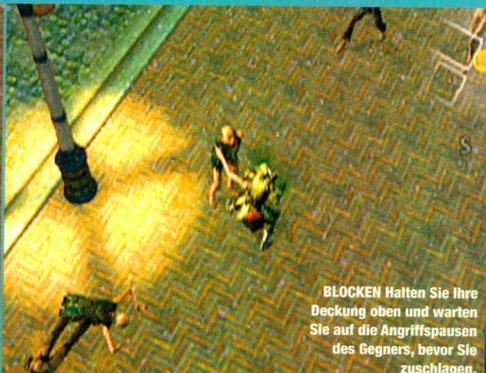
#### Brustpanzer, Helm und Schild

Runenstein	+ Rüstungsklasse
Jade	+ Säure- und Giftresistenz
Diamant	+ Feuer-, Kälte-, Blitz-, Säure- und Giftresistenz
Coral	+ Schild Experte
Amethyst	+ Schadensresistenz
Aquamarin	Kälteresistent
Perle	Mehr Schätze
Jet	+ Lebenspunkte
Mondstein	Man bleibt nur für kurze Zeit gelähmt
Saphir	+ Power Attack
Topaz	Blitzresistenz
Jacinth	Feuerresistenz
Smaragd	+ Mana, weniger Gewicht
Rubin	Reflektiert Nahkampf-Schadenspunkte

Die Namen der Fertigkeiten beziehen sich auf die US-Version des Spiels.



**ENGSTELLE** An solchen Durchgängen knöpfen Sie sich die Gegner einzeln vor.



**BLOCKEN** Halten Sie Ihre Deckung oben und warten Sie auf die Angriffspausen des Gegners, bevor Sie zuschlagen.



**SPINNENKAMMER**  
Bleiben Sie dicht an der Wand und locken Sie einzelne Spinnen an.



**DORFBEWÖHNER**  
Erlauben Sie alle Monster, die sich bei den Bewohnern aufhalten.

## Kapitel I – Baldur's Gate

### Goblins

In der Goblinhöhle finden Sie gleich zwei zusätzliche Abschnitte, in denen Sie Erfahrung und Wertgegenstände sammeln können. Am östlichen Ende der Behausung finden Sie eine Fledermaushöhle und im Norden der Schatzkammer befindet sich der Eingang zu dem Brutabschnitt der Spinnen. Dort dürfen Sie sich nur langsam am Rand der Höhle fortbewegen, da Sie sonst acht oder mehr Spinnen auf einmal am Hals haben.

### Goblin-Endgegner

Kümmern Sie sich zuerst um die Magier und das restliche Kleinvieh, bevor Sie sich um den Hauptgegner kümmern. Blocken Sie seine Angriffe und kontern Sie mit schnellen Schlägen.

### Das kleine Dorf

Den mächtigen Kämpfer im Wirtshaus erledigen Sie mit der üblichen Blocken-und-Kontertaktik. Wie gewohnt kümmern Sie sich zuerst um seine Schergen und schlagen danach auf den Endgegner ein. Sprechen Sie anschließend mit den NPCs.

### Baldur's Gate

Endlich haben Sie Gelegenheit, Ihre Beute zu verkaufen. Decken Sie sich zudem mit genügend Heiltränken ein und erwerben Sie brauchbare Rüstungsteile, da in Baldur's Gate jede Menge Aufgaben auf Sie warten. Am Haupteingang steht der Hauptmann der Wache, der Ihnen den Auftrag gibt, die Kanalisation von Monstern und Ungeziefer zu säubern. Zudem können Sie sich in dem Gasthaus zwei Missionen von der Karawanenführerin abholen. Entscheiden Sie sich für die Entführungen, da dies eindeutig die leichtere Mission ist.

### Die Entführungen

Sämtliche Geiseln befinden sich im ersten Stockwerk der Lagerhalle. Die Gegner sind keine echte Bedrohung. Selbst den Endgegner können Sie einfach und schnell besiegen. Wichtig dabei ist, dass Sie sich zuerst um seine Helfer kümmern. Notfalls ergreifen Sie die Flucht und versuchen, die Feinde voneinander zu trennen. So können Sie die Kerle einzeln bezwingen. Den Endgegner selbst bezwingen Sie mit der üblichen Block-und-Kontertaktik. Notfalls verstecken Sie sich hinter den Kisten.

### Die Morde

Die Bediensteten halten sich alle im ersten Stockwerk auf. Die Notenblätter sind allerdings über den ersten und zweiten Stock verteilt. Behalten Sie die Übersichtskarte im Auge, da hinter vielen Regalen Geheimgänge versteckt sind, die Sie auf der Karte erkennen. Einige Notenblätter finden Sie in versteckten Räumen. Durchsuchen Sie den Dachboden des Anwesens. Dort sind einige Kistenbarrieren, die Sie überwinden, indem Sie die kleinen Kisten als Treppe nutzen. Als Belohnung für Ihre Mühen finden Sie dort oben jede Menge Gold. Im Labor werden Sie mit zwei besonderen Kreaturen konfrontiert. Blocken Sie permanent und schlagen Sie immer nur ein einziges Mal zurück, solange Sie gegen zwei Monster kämpfen. Sobald der erste Gegner erledigt ist, können Sie die übliche Strategie anwenden.

### Die rote Königin

Der Bossgegner des ersten Kapitels ist keine große Herausforderung. Wie gewohnt erledigen Sie zuerst die kleinen Gegner und kümmern sich dann um den Hauptgegner. Hüten Sie sich vor den Flammensäulen.

**KISTENSTAPEL** An manchen Stellen können Sie fette Beute machen, wenn Sie den mühsamen Weg über die Kistenmauern einschlagen.



**LABOR** Blocken Sie permanent ab und schlagen Sie nur einmal zurück, solange Sie gegen beide Monster kämpfen.





**SPINNENWESEN**  
Nehmen Sie sich vor den Giftpfeilen dieser Feinde in Acht.



**ZWISCHENGEGNER**  
Dieser Magier ist kein großes Problem mehr, nachdem Sie seine Helfer ausgeschaltet haben.

## Kapitel II – Die vier Artefakte

Beschaffen Sie die vier magischen Artefakte. Die Aufträge können Sie sich in der Lagerhalle abholen, in der Sie zuvor die Diebesgilde vertrieben haben. In dem Nebenraum in der Nähe der Eingangstür wartet Ihr Kontaktmann. Er verrät Ihnen, wo Sie nach den Artefakten suchen müssen.

### Der Lich

Für diese Aufgabe ist eine Knock-Back-Resistenz von Vorteil, allerdings kommen Sie auch ohne diesen Schutz zurecht. Sobald Sie vom dem Toten verfolgt werden, arbeiten Sie sich zum Keller des Anwesens vor. Bleiben Sie wachsam, da der Lich versucht, Sie in einen der zahlreichen Abgründe zu stoßen. Sobald Sie die Gruft erreicht haben, beginnt der Kampf gegen den Hausherrn. Seine Geschosse blocken Sie ab, seinen Zaubern weichen Sie aus. Leider reichen Ihre Waffen nicht aus, um den Gegner zu verletzen. Sie müssen die einzelnen Urnen zerstören. Sobald Sie eines dieser Gefäße zertrümmern, fällt eine der Energiebarrieren und gibt weitere Urnen frei. Achtung: Jedes Mal wenn Sie eines der Gefäße

zertrümmern, reagiert der Lich besonders aggressiv und lässt einen Eishagel auf Sie los. Nach einiger Zeit erhalten Sie Zugang zu dem kleinen Raum. Dort finden Sie die sterblichen Überreste Ihres Gegners und der Kampf ist vorüber.

### Hall of Hammers

Bevor Sie zu den Zwergenminen aufbrechen, sollten Sie einen Abstecher in die Taverne machen. Der Zwerg überlässt Ihnen den Schlüssel, der die Schatzkammern der Minen öffnet – vorausgesetzt Sie verfügen über das nötige Kleingeld. Am Ende der Hallen erwartet Sie eine Chimäre. Bleiben Sie auf Distanz und nehmen Sie sich vor den magischen Angriffen und Odemwaffen in Acht. Sobald das Monstrum landet, gehen Sie in die Offensive. Die Chimäre kommt auf den Boden zurück, sobald Sie sich entfernen. Decken Sie sich vor dem Kampf mit genügend Heiltränken ein.

### Dragonspear Castle

Am Eingang der Gewölbe unterhalten Sie sich mit dem Priester. Er gibt Ihnen eine Nebenquest, die Sie natürlich dankend annehmen. Das verlorene

Symbol von Tempus finden Sie im ersten Stockwerk. Um diesen Gegenstand zu finden, durchsuchen Sie alle Skelette, die in einer Zelle liegen. Der Boss des Dungeons hat jede Menge Helfer um sich geschart. Ziehen Sie sich in die Nischen zurück und erledigen Sie die Schergen des Endgegners einzeln. Oberhalb des Kampfplatzes finden Sie eine große Nebenkammer, in der Sie mehr Platz zum Kämpfen haben. Sobald nur noch der Bossgegner übrig ist, haben Sie schon so gut wie gewonnen. Prügeln Sie einfach auf Ihren Kontrahenten ein, da er nur wenig Lebenspunkte hat.

### See Tempel

Hier gibt es viele geheime Türen. Lassen Sie die Minikarte stets eingeblendet, damit Sie keine Räume oder Gegenstände übersehen. Das gesuchte Artefakt finden Sie auf dem Schrein, sobald Sie ihn untersuchen. Springen Sie in die Luft und schnappen Sie sich die 3.000 Goldstücke, die auf dem Schrein liegen. Weiter hinten betreten Sie den Geheimraum, um dort weitere 3.000 Goldmünzen abzukassieren. Der Endgegner ist nicht der Rede wert – zeigen Sie dem Vieh, was eine Harke ist!



**GEHEIMGANG**  
In dem Wassertempel sind die Geheimgänge gut versteckt.



**DIEB** Der Kerl in dem blauen Anzug trägt das gestohlene Artefakt bei sich.



**WINDEBENE** Die Schatzkisten sind in diesem Abschnitt sehr gut getarnt.



**ERDEBENE** Sie müssen sich die Wege selbst freischaufeln. An welchen Stellen Sie weiterkommen, erkennen Sie an der verfärbten Erde.

## Kapitel III – Die Elementarebenen

In diesem Kapitel müssen Sie auf vier elementare Ebenen reisen und dort den jeweiligen Endgegner besiegen. Die Bossgegner in diesem Kapitel sind schon eine kleine Herausforderung. Sprechen Sie mit dem Magier in Baldur's Gate, um Zugang zu diesen Abschnitten zu erhalten. In diesen Welten entdecken Sie ebenfalls Kisten. Allerdings passen diese Behälter vom Aussehen her so gut zu der Umgebung, dass Sie sie nicht auf den ersten Blick erkennen. Im Erdabschnitt sehen die Truhen beispielsweise wie Tropfsteine aus, während Sie die Schätze im Luftabschnitt aus Felsbrocken holen können.

### Wind

Auf dieser Ebene sind Rüstungsteile von Vorteil, die Sie gegen Blitzzauber schützen. Kaufen Sie sich einen großen Vorrat an Heiltränken. Sie müssen in Bewegung bleiben, da Sie sonst vom Wind über den Rand der Plattformen geschoben werden. Rechnen Sie immer mit einem Angriff oder Geschossen – oft erscheinen Steine wie aus dem Nichts und fliegen auf Sie zu. Wenn Sie dem Endgegner

gegenüberstehen, machen Sie zuerst die Bogenschützen unschädlich. Danach widmen Sie Ihre volle Aufmerksamkeit dem Boss dieser Ebene. Sobald der Feind in die Lüfte steigt, bringen Sie sich vor den Pfeilen in Sicherheit. Wenn das Ungeheuer landet, müssen Sie sich auf einen Gift-, Eis- oder Meteorzauber gefasst machen. Weichen Sie zur Seite aus und stürmen Sie anschließend auf das Biest ein. Mit etwas Geduld gewinnen Sie den Kampf mit Leichtigkeit.

### Erde

Auf der Erdebene gibt es ein Wiedersehen mit den lästigen Metallfressern. Deswegen kaufen Sie sich vor Antritt der Reise im Waffenladen einen billigen Lederpanzer und packen Ihre teure Metallrüstung vorerst in den Rucksack. Die Gänge auf der Erdebene müssen Sie meist selbst freischaufeln – achten Sie dabei auf die verschiedenen Farbtöne der Wände. Ein paar Hiebe mit der Waffe bringen die lockere Erde zum Einsturz. Die Monster und der Boss in diesem Level sind einfache Gegner. Deswegen werden Sie keinerlei Schwierigkeiten haben, diese Ebene zu meistern.

### Feuer

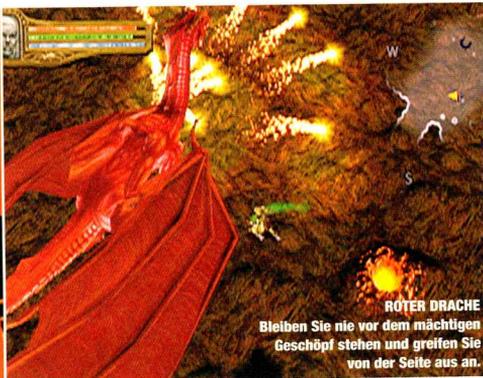
In einer solchen Umgebung ist Resistenz gegen Feuer Gold wert, besonders gegen den Feuerdrachen, den Sie am Ende des Levels bekämpfen müssen. Auf dem Weg dorthin müssen Sie aufpassen, dass Sie nicht in die Lava treten. Gehen Sie besonders aggressiv gegen den Drachen vor und gönnen Sie ihm keine Pause. Nehmen Sie so viele Heiltränke mit, wie Sie tragen können. Als Nahkämpfer dürfen Sie nie direkt vor dem Maul des alten Drachen stehen bleiben, es sei denn, Sie wünschen sich einen schnellen Tod. Attackieren Sie ihn deshalb immer von der Seite und ziehen Sie sich zeitweilen zurück.

### Wasser

Der Wasserlevel ist der einfachste der vier Elementarebenen. Mit Elektrizitätsangriffen setzen Sie den Gegnern ordentlich zu. Schützen Sie sich vor Kältezaubern. Sie können sich im knietiefen Wasser nur langsam fortbewegen. Gleichen Sie diese Schwäche mit rechtzeitigen Blockmanövern wieder aus. Der Endgegner hat nicht viel zu bieten: Nachdem Sie alle Standardgegner neutralisiert haben, erlösen Sie die Hexe von ihrem Leid.



**LAVASEE** Laufen Sie keinesfalls durch den Lavasee, da Sie sonst Schaden nehmen.



**RÖTER DRACHE** Bleiben Sie nie vor dem mächtigen Geschöpf stehen und greifen Sie von der Seite aus an.

# ENDLICH

## MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



„Eines der komplexesten und besten Action-Spiele aller Zeiten.“  
*ComputerBild Spiele*

[www.mafia-game.de](http://www.mafia-game.de)

PlayStation®2



© 2004 Illusion Software. Mafia, das Mafia Logo, Illusion Software und das Illusion Software Logo sind Warenzeichen von Illusion Software. Gathering und das Gathering Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software. „PlayStation“ und das „PS“ Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



**ORGEL** In dem Vampirschloss können Sie auf dieser Orgel spielen, um einige Gegenstände abzustauben.



**XANHAST** Nehmen Sie sich vor seinem Vampirangriff in Acht. Ihr Gegner steckt das Schwert in den Boden, bevor er diese Attacke einsetzt.

## Kapitel IV – Vampirjagd

Es ist an der Zeit, dem untoten Gesindel Einhalt zu gebieten. Sparen Sie Ihr Geld für Zaubersprüche auf, da die kommenden Levels anspruchsvoller sind.

### Keep of the Pale Knight

Hier treffen Sie zum ersten Mal auf den Vampirlord. Geschützt wird der Kerl von zwei Nightstalkern, die sich ein Stück hinter dem Hauptgegner befinden. Machen Sie diese Monster einzeln unschädlich. Nachdem Sie diese Gefahr gebannt haben, kümmern Sie sich um den Blutsauger. Bleiben Sie ständig in Bewegung und schlagen Sie ab und zu auf die ungeschützte Seite Ihres Gegners. Vermeiden Sie Situationen, in denen Sie direkt vor dem Endgegner stehen. Dieser versucht, Ihnen mithilfe eines Angriffs Lebensenergie zu rauben.

### Onyx Tower

Nachdem Sie sich durch die Zombiehorden gemetzelt haben, stehen Sie Randalla gegenüber. In diesem Kampf verlassen Sie sich wieder auf die übliche Blocktaktik. Bleiben Sie immer bei

der Sache und gönnen Sie Ihrer Gegnerin keine ruhige Sekunde. Sie verfügt über einen Zauberspruch, mit dem sie sich komplett heilen kann. Sobald Sie ihr eine Atempause gewähren, setzt sie diesen Spruch ein. Nach dem Kampf füllen Sie Ihren Rucksack mit Heilungs- und Manatränken und betreten den Onyxturnm.

### Xanhast

Diesmal muss der Scherge des Vampirlords dran glauben. Erneut kommen Sie mit der Blocktaktik gut voran. Umkreisen Sie den Gegner, damit er keine Gelegenheit hat, seinen Vampirzauber zu sprechen. Sie erkennen diesen Zauberspruch daran, dass Xanhast sein Schwert in den Boden rammt. Nachdem Sie Xanhast besiegt haben, speichern Sie Ihren Spielstand, da im nächsten Raum der letzte Endgegner auf Sie wartet.

### Der Vampirlord

Für den Kampf brauchen Sie Geduld und jede Menge Heiltränke. Besonders Resistenzen gegen Knock-Back, Gift und Säure helfen Ihnen weiter. Für den Fall, dass Sie noch ein wenig Gold

übrig haben, basteln Sie sich ein paar wirkungsvolle Rüstungsteile. Der Endgegner erhält Hilfe von einem Schatten, der lediglich zur Unterstützung des Feindes da ist. Er heilt den Vampir und lähmt und vergiftet Sie. Leider ist dieser Plagegeist unbezwingbar und verschwindet erst, wenn sein Meister gefallen ist. Prügeln Sie auf die Schattengestalt ein, um sie für kurze Zeit zu vertreiben. Dennoch müssen Sie sich auf einige wirkungsvolle Angriffe des Vampirs gefasst machen. Trinken Sie sofort einen Heiltrank, sobald Sie schwer getroffen werden, und überlassen Sie nichts dem Zufall. Besonders verheerend ist der Zauber, mit dem der Vampir Lebensenergie stehlen kann. Diesen Angriff führt der Untote mit seinem Schwert aus. Dieser Attacke können Sie weder ausweichen, noch können Sie sie abblocken. Durch den Heilzauber des Schattens und den Vampirzauber wird die Lebensenergie des Vampirlords innerhalb von kürzester Zeit aufgefüllt. Bieten Sie ihm deshalb nur wenige Angriffsmöglichkeiten. Mit etwas Geduld und vielen Heiltränken durchkreuzen Sie die Pläne des Vampirlords.



**SCHATTEN** Diese Schattengestalt ist unsterblich und beharrt Sie ständig mit Zaubersprüchen. Mit ein paar Schlägen machen Sie das Wesen für kurze Zeit kampfunfähig.



**BOSSGEGNER Solange** Sie Ruhe vor dem Schatten haben, können Sie sich um den Hauptgegner kümmern.

**PACK DIE GANZE ACTION!**  
**(LEICHTER, ALS DEN GOLDENEN SCHNATZ™ ZU FANGEN.)**



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything™



www.harrypotter.ea.com  
 www.harrypotter.com  
 www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAMEBOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.  
 WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s03)

# Maximo

## vs. the Army of Zin

So gelangen Sie ganz **sicher bis zum Abspann!**



Außer den Endgegnerstrategien, die Sie auch als Video auf der aktuellen DVD finden, haben wir hier noch hilfreiche Tipps abgedruckt, die Ihnen Maximos neuestes Abenteuer erleichtern. Die Tipps wurden auf der Normal-Schwierigkeitsstufe erstellt.

### Allgemeine Spielertipps:

#### Wie finde ich versteckte Schätze?

Hierfür haben Sie Ihre Schatzsucher-Boxershorts, die das Pad vibrieren lassen, sobald Sie in der Nähe eines Schatzes sind. Schlagen Sie dann mit der Sprungattacke auf den Boden, damit die Schatzkiste sichtbar wird. Außerdem sollten Sie Baumstümpfe, Gras, Schilder, Zäune und alles, was sich zerstören lässt, zerschlagen. Sie werden fast immer mit Münzen dafür belohnt. Nachdem Sie einen Menschen vor den Zin gerettet haben, sollten Sie diesen immer ansprechen, da Sie häufig eine Belohnung erhalten.

#### Wie bereite ich mich auf schwere Kämpfe vor?

In Boxershorts brauchen Sie gegen keinen Endboss antre-

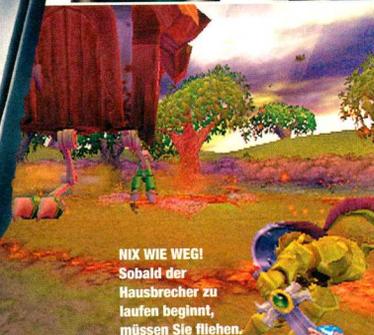
ten. Deshalb sollten Sie zuvor in eine der ersten Stages zurückkehren und dort die leichten Gegner ausschalten und Schätze einsammeln, damit Maximo Rüstungsteile bekommt. Alternativ können Sie auch Bares bei den Händlern investieren. Wenn Sie sich für die sparsame Variante entscheiden wollen, so bietet sich die „Kein Heiligtum“-Stage an. Der Abschnitt ist nur sehr klein und außerdem finden Sie hier mit Ihren Schatzsucher-Boxershorts eine Rüstung und ein Extra-Leben. Sobald Maximo wieder von einer Rüstung geschützt wird, speichern und verlassen Sie das Spiel, laden Sie den Spielstand und Sie können gut gepanzert in den Kampf ziehen.

#### Wie kann ich Kämpfe leicht gewinnen?

Wenden Sie ununterbrochen Ihre Sprungattacke an, wenn Sie viele Treffer landen, dabei aber nicht verletzt werden wollen. Solange Sie sich in der Luft befinden, sind Sie vor den meisten Attacken Ihrer Gegner geschützt. Diese Taktik können Sie alternativ zum Rundschlag anwenden, wenn Sie von Gegnern umzingelt sind.

#### Wie meistere ich Jump&Run-Abschnitte?

In Jump&Run-Abschnitten müssen Sie sehr präzise hüpfen. Zuerst sollten Sie die Kamera immer so ausrichten, dass



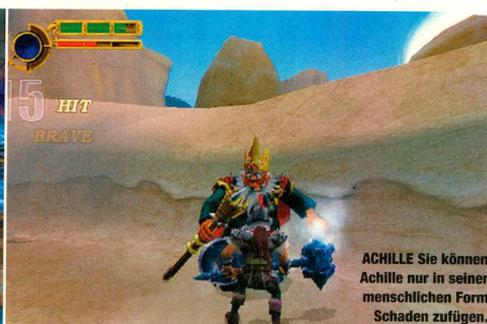
**NIX WIE WEG!**  
Sobald der Hausbrecher zu laufen beginnt, müssen Sie fliehen.



**CYCLOCKS**  
Springen Sie über die Attacken des Monsters.



**AUTSCH** Gegen den Arthieb hilft keine Deckung! Fliehen Sie stattdessen!



Sie Maximo von hinten sehen und die Fläche, auf die Sie springen wollen, direkt vor ihm liegt. Wenn Sie eine größere Distanz überspringen wollen, müssen Sie so spät wie möglich abspringen und den Doppelsprung am höchsten Punkt Ihrer Flugbahn auslösen. Wenn Sie Probleme haben, die nächste Plattform zu erreichen, probieren Sie andere Absprungpunkte aus oder versuchen Sie, noch später abzuspringen.

## Endgegner-Strategien:

### Der Hausbrecher

Eilen Sie nach Kampfbeginn auf das Ungetüm zu und blocken Sie die erste Attacke. Kontern Sie dann mit schnellen Schlagkombinationen, bis der Kopf des Monsters auf dem Boden liegt und Sie Ihre starken Sprungattacken platzieren können. Sobald der Hausbrecher seinen Kopf in den Häuschen versteckt, laufen Sie um Ihr Leben. Bleiben Sie stets in Bewegung und wiederholen Sie den Vorgang, bis der Metallflattermann das Haus an seinem Körper abschüttelt. Im zweiten Teil des Kampfes bleiben Sie ebenfalls ständig in Bewegung und greifen den Gegner an. Springen Sie, um nicht von dem MG-Feuer getroffen zu werden.

### Cyclocks

Im zweiten Bosskampf legt sich Maximo mit Cyclocks an. Halten Sie sich anfangs von der vorderen Wand des Gebäudes fern. Sobald das Auge im Kampfanzug die Wand eingerissen hat, greifen Sie ununterbrochen mit der Sprungtacke an. Springen Sie so, dass Sie nicht von den Hieben und Strahlen verletzt werden. Nach wenigen Treffern verschwindet Cyclocks und reißt die nächste Wand des Gebäudes ein. Greifen Sie auch dann kontinuierlich mit der Sprungtacke an. Wenn Sie sich auf freiem Feld bekämpfen, benutzen Sie Maximos Schild, sobald das Auge mit Strahlen auf Sie schießt oder nach Ihnen schlägt. In der Offensive führen Sie wie zuvor ständig die Sprungtacke aus.

### Der Baron

Gegen den Baron muss Maximo tiefer in die Trickkiste greifen als gegen die vorherigen Bossgegner. Das Blaublut greift Sie mit normalen Schwerthieben an, die Sie zuerst blocken und dann sofort kontern. Außerdem beschwört der Baron während des Kampfes ständig Geister, die Sie entweder mit Axt- und Schwerthieben oder Pfeilen angreifen. Den ersten beiden Attacken entkommen Sie nur durch Springen oder Flucht, die Pfeile können Sie mit dem Schild abwehren. Benutzen Sie Ihre Sprungtacke – so werden Sie nur selten getroffen.

### Wächter der Tiefe

Maximo bekommt es diesmal mit einem Seeungeheuer zu tun. Wenn das Biest Sie mit seinem Kopf schlagen will, müssen Sie unbedingt blocken, um nicht in das schädliche Wasser gestoßen zu werden. Danach gehen Sie sofort zur Offensive über. Schlagen Sie schnell mit vertikalen Schwert- oder Axthieben zu, bevor das Monster nach wenigen Treffern wieder untertaucht. Seine zweite Angriffsform ist ein giftiger, grüner Nebel. Solange Sie halbwegs gut gepanzert sind, können Sie getrost auch kurz aus dem Nebel angreifen. Wenn der Drache Maximo mit Feuer einheizen will, bleiben Sie in Bewegung. Dann eilen Sie sofort auf ihn zu und platzieren einige Schläge. Gegen Ende des Kampfes schnappt die Bestie nach Ihnen. Hier bleiben Sie ständig in Bewegung und kontern, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Beeilen Sie sich – mit jedem Angriff des Monsters verlieren Sie mehr sicheren Boden unter den Füßen.

### Zin

Endlich können Sie dem Oberbösewicht Zin in den Allerwertesten treten. Hierfür reichen primitivste Mittel. Attackieren Sie ihn einfach ununterbrochen mit der Sprungtacke. Noch schneller besiegen Sie das Blechmonster, indem Sie zur Eisaxt greifen und die

Zitterschuss-Attacke ausführen. Die kleinen Gegner, die Zin zu Hilfe kommen, hinterlassen nach ihrem unfreiwilligen Ableben hin und wieder Extras, die Sie nur zu gut gebrauchen können. Wie Sie sehen, ist Zin nicht leicht zu besiegen: Nachdem Sie seine Energieleiste abgebaut haben, füllt er diese wieder mithilfe seiner lebensmüden Schergen. Aber auch im zweiten Teil des Kampfes können Sie mit Ihrer alten Taktik fortfahren. Benutzen Sie die Sprungtacke und bearbeiten Sie ihn ununterbrochen, sodass er kaum Angriffe ausführen kann. Falls er Sie mit einem Energiefeld wegstoßen will, benutzen Sie Ihren Schild. Über die Bodenwellen und Schwerthiebe springen Sie einfach hinweg.

### Achille

Jetzt tritt Maximo zum letzten Kampf gegen seinen alten Erzfeind Achille an. Greifen Sie den Untoten sofort mit schnellen Kombinationen an, damit dieser viele Seelen verliert, die Ihre blaue Grim-Leiste füllen. Sobald sie voll ist, verwandeln Sie Maximo in Grim und schlagen mit ihm auf den Gegner ein. Nach genau zehn Treffern verwandelt sich Achille und wird verwundbar. Bearbeiten Sie ihn ununterbrochen und springen Sie, wenn er zum Schlag ausholt. Seine Schüsse können Sie mit dem Schild blocken. Wenn er sich zurückverwandelt, wiederholen Sie die ganze Prozedur. Vorsicht – Achilles Angriffe werden jedes Mal, nachdem er sich verwandelt hat, noch stärker. Falls Sie im Kampf gegen Achille Probleme haben, empfiehlt es sich, erst neumal mit Grim zuzuschlagen, sich in Maximo zurückzuverwandeln und dann wieder die Seelenleiste zu füllen. Wenn diese voll ist, müssen Sie den Gegner nur einmal treffen, damit er sich verwandelt, und können absolut ungefährdet auf Achilles zweite Form einschlagen. Diese Methode dauert zwar etwas länger, dafür können Sie Achille so besiegen, ohne einen einzigen Treffer einstecken zu müssen.

# CHEATS & CODES



CHRISTIAN  
SCHÖNLEIN  
21, Volantur

Diesmal gibt's noch mehr **Herr-der-Ringe-Codes**. Die zweite Cheat-Ladung ist zahlreich und funktioniert auf Anhieb.

## INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegnern und vertrackten Levels:

**0190/82 48 37**  
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

## Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs

### CHEATCODE Die Rückkehr der Cheats

Bereits in Ausgabe 01/2004 konnten wir Ihnen einige Cheats für EAs Fantasy-Spektakel präsentieren. Allerdings wiesen uns einige Leser darauf hin, dass diese Cheats nicht funktionieren. Tatsächlich müssen Sie das Spiel erst einmal selbst bewältigen, um die Eingabe der Cheats zu ermöglichen. Deswegen haben wir ein paar weitere Cheats aufgetrieben, die immer funktionieren. Auch wenn Sie das Spiel zum ersten Mal in Angriff nehmen. Geben Sie diese einfach im Pausenmenü ein, während Sie alle Schultertasten gedrückt halten. Wollen Sie mehr als einen Cheat eingeben, müssen Sie die Schultertasten kurz loslassen und dann erneut drücken.

#### Aragorn:

Drei-Hit-Combos **■, ↓, ●, ↑**  
 Vier-Hit-Combos **↑, ■, ▲, ↓**  
 1.000 Erfahrungspunkte **↑, ■, ▲, ×**  
 Alle Spezialfähigkeiten **↓, ●, ▲, ▲**  
 Level-8-Skills **↑, ■, ▲, ↑**  
 Pfeile auffüllen **▲, ■, ■, ▲**

#### Faramir:

Drei-Hit-Combos **■, ▲, ↑, ▲**  
 Vier-Hit-Combos **×, ■, ↑, ×**  
 1.000 Erfahrungspunkte **■, ▲, ↑, ■**  
 Level-8-Skills **●, ↓, ↓, ↓**  
 Pfeile auffüllen **▲, ↑, ×, ×**

#### Frodo:

Drei-Hit-Combos **■, ↓, ▲, ■**  
 Vier-Hit-Combos **↓, ■, ↓, ●**  
 1.000 Erfahrungspunkte **↓, ▲, ↓, ↑**  
 Level-8-Skills **●, ●, ↓, ↓**  
 Pfeile auffüllen **▲, ▲, ▲, ●**

#### Gandalf:

Drei-Hit-Combos **↓, ×, ▲, ↓**  
 Vier-Hit-Combos **↓, ▲, ↑, ●**  
 1.000 Erfahrungspunkte **●, ▲, ↑, ↓**  
 Alle Spezialfähigkeiten **↑, ↓, ▲, ●**  
 Level-8-Skills **●, ■, ↓, ↓**  
 Pfeile auffüllen **▲, ↓, ×, ■**

#### Gimli:

Drei-Hit-Combos **↑, ■, ●, ■**  
 Vier-Hit-Combos **▲, ■, ↑, ×**  
 1.000 Erfahrungspunkte **●, ●, ▲, ×**  
 Level-8-Skills **×, ●, ↓, ■**  
 Pfeile auffüllen **●, ●, ●, ×**

#### Legolas:

Vier-Hit-Combos **×, ●, ▲, ■**  
 1.000 Erfahrungspunkte **×, ▲, ↑, ×**  
 Alle Spezialfähigkeiten **▲, ●, ×, ●**  
 Level-8-Skills **■, ↑, ↑, ↓**  
 Pfeile auffüllen **▲, ▲, ▲, ↓**

#### Merry:

Drei-Hit-Combos **▲, ×, ↑, ▲**  
 Vier-Hit-Combos **▲, ×, ■, ■**  
 1.000 Erfahrungspunkte **↓, ↓, ×, ×**  
 Level-8-Skills **↓, ▲, ×, ■**  
 Pfeile auffüllen **■, ●, ●, ▲**

#### Pippin:

Drei-Hit-Combos **↑, ↑, ■, ●**  
 Vier-Hit-Combos **×, ×, ↓, ●**  
 1.000 Erfahrungspunkte **▲, ×, ●, ×**  
 Level-8-Skills **■, ↑, ↑, ■**  
 Pfeile auffüllen **↑, ●, ↓, ■**

#### Sam:

Drei-Hit-Combos **■, ×, ●, ■**  
 Vier-Hit-Combos **↑, ↓, ▲, ▲**  
 1.000 Erfahrungspunkte **▲, ×, ↓, ×**  
 Level-8-Skills **●, ●, ▲, ▲**

Zusätzlich gibt es einen Cheat für den Multiplayer-Modus, der Ihnen unendlich viele Resawns, also Leben, beschert. Auch hier gehen Sie ins Pausenmenü und halten die Schultertasten gedrückt: ●, ■, ↑, ●







**SAMMLERWAHN**  
Wenn echtes  
Comicsammeln  
doch auch nur  
so einfach wäre.

## Spawn: Armageddon

**CHEATCODE** Cooles Cape, lebende Ketten und ein paar Cheats

Man sollte meinen, dass einem Typen, der hintergangen, getötet und durch die Hölle gegangen ist, nichts mehr schockt. Ganz so taft ist Spawn dann aber doch nicht. Deshalb sollten Sie folgende Cheats im Pausemenü eingeben.

Effekt	Cheatcode
Alle Waffen	↑, ↑, ←, →, ←, →, ←, →
Unendlich Munition	↑, ↑, ←, →, ←, →, ←, →
Unendlich Necroplasma	↑, ↑, ←, →, ↑, ↑, →, →
Alle Comics freischalten	↑, ↑, ←, →, ←, →, ←, →
Alle Missionen freischalten	↑, ↑, ←, →, ←, →, ←, →
Gegner-Enzyklopädie	↑, ↑, ←, →, ←, →, ↑, ↑

Die korrekte Eingabe der Codes wird übrigens von Spawn mit einem zufriedenen Sprüchlein bestätigt.



**JETZT GIBT'S ÄRGER** Mit dicker Wumme im Gepäck wird Spawn ganz schnell zum Engschreck.

## Kya: Dark Lineage

**CHEATCODE** Zauberhafte Cheats für ein zauberhaftes Spiel

Die kleine, blauhaarige Französin hat es Ihnen angetan, der kleine Wildfang ist Ihnen dann aber doch ein Stück ZU wild? Dann haben wir hier einen kleinen Tipp, wie Sie gut mit Kyas Energie haushalten können. Gehen Sie einfach ins Pausemenü und geben Sie folgenden Code ein, um Ihre Lebensenergie wieder aufzufüllen:  
L1, R2, L2, R1, ↑, ↑,  
←, ■, →, ●, Start

Nun befinden Sie sich wieder im Spiel, allerdings ist Ihre Lebensenergie noch immer

erschöpft. Gehen Sie einfach erneut ins Pausemenü und schon sind die grünen Energiebalken wieder randvoll. Außerdem haben wir auch einen Cheat, der direkt sämtliches Zusatzmaterial freischaltet. Geben Sie ihn einfach im Hauptmenü ein:  
▲, ↑, ●, →, ↑, ↑, ■, ←

Für jede Eingabe wird ein weiterer Menüpunkt unter „Bonus-Material“ freigeschaltet. Den Cheat müssen Sie also mehrmals hintereinander eingeben, um alle Galerien betrachten zu können.



**BONUS** Die Cheats müssen Sie mehrmals eingeben.

**HEILUNG** Dank voller Energie sind auch solche Scharfschützen schnell erledigt.

### 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!

ALESSANDRO CELENTINO – BARBARA DRÜSEL – BERNHARD FREY –  
DANIELA REMPT – MATTHIAS SCHMITZ – NORBERT GRAUT –  
RENE SCHAEER – STEFAN POLSTER

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

## Backyard Wrestling

**CHEATCODE** Schlüpfrige Videos gefällig?

Sex und Gewalt sind zwei nicht zu unterschätzende Faktoren in der Entertainment-Branche. Das dachten sich auch die Entwickler des *Backyard Wrestling*-Videospiels und spendierten dem Titel ein paar Bonus-Videos freizügiger Babes und harter Kerle. Für alle, die sich diese Videos sowie alle Arenen und Kämpfer nicht selbst freispielen wollen, hat unser Leser Mario Schmirgal einen Cheat parat, den Sie einfach im Hauptmenü bei gedrückter L1-Taste eingeben.

×, ■, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●



# 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 Sonderheft zu *Final Fantasy X-2*?  
 Toller Bonus, bitte mehr davon!  
 Das Spiel interessiert mich nicht, ansonsten aber eine gute Sache.  
 Schwach, das hätte es wirklich nicht gebraucht.

4. Was halten Sie vom 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 Feedback-Rubrik mit vielen Ergebnissen von Leserumfragen?  
 Interessiert mich nicht, bitte weg damit  
 Ist mir relativ egal, kann ruhig drinbleiben  
 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
Sonderheft: Final Fantasy X-2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hitman: Contracts	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shellshock: NAM 67	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juiced	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Hill 4: The Room	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FireFighter F.D. 18	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.hack	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Combat Elite: WWII Paratroopers	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
James Bond 007: Alles oder Nichts	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Baldur's Gate: DA II	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?  
 Kann sie leider nicht nutzen  Spiele sie auf der PS2 ab  
 Verwende normalen DVD-Player  Nutze PC mit DVD-Laufwerk  
 Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Wohnort: \_\_\_\_\_  
 Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:  
**CompuTec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 03,  
 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: 03/04)  
 Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE?  Ja  Nein  Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa \_\_\_\_\_ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:  
 \_\_\_\_\_

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?  
 \_\_\_\_\_

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?  
 \_\_\_\_\_

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

## INSENTENVERZEICHNIS

4 Players	37
Activision	46-47
ak Tronic	96-97
Capcom	81
Codemasters	107
COMPUTEC MEDIA	83, 93, 109, 129
Constantin Film	132
E-Plus Mobilfunk	77
Eidos	32-33
Electronic Arts	11, 27, 35, 59, 69, 79, 85, 87, 89, 121
idea+spiel	14-15
Konami of Europe	2, 131
Jöllenebeck	101
Take 2	3, 119
TDK Electronics Europe	55
THQ	39
Vivendi Universal	9, 63, 65

## SPIELE-HOTLINES

<b>Acclaim</b> www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Activision</b> www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Atari</b> www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Avalon Interactive</b> www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>BigBen Interactive</b> www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
<b>Eidos</b> www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Electronic Arts</b> www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>Konami</b> www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
<b>Sony Powerline</b> www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Sony (techn. Hilfe)</b> www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
<b>Take 2</b> www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
<b>THQ</b> www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
<b>Ubisoft</b> www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.

## INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,  
Kennwort: DVD 03/2004, 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.playzone.de

## Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

## Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770  
E-Mail: computec.abo@pvz.de

## Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch  
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),  
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)  
Redaktion: Maik Bütfer, Christian Schönlein  
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Winfried Rudolf, Oliver Beck

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 Wollner  
Bildredaktion: Albert Kraus  
Textchefin: Margit Koch-Weiß  
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose  
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,  
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner  
Art Director: Andreas Schulz  
Layout: Stefanie Sämann, Matthias Schöffel,  
Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## Anzeigenkontakt:

Anzeigenposition/Datenanlieferung:  
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-224  
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)30-88 91 88 55  
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

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:  
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne  
Peter Nordhausen

Es gelten die Meldedaten Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderinger 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 (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist), an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

## Vorstand:

Christian Geltermuth (Vorsitzender),  
Oliver Menne

## Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer  
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag  
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter  
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40).  
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott group  
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeleitet: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 59.531 Exemplare

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO • DVD • TECHNIK

# WIDESCREEN

02/04  
€ 3,99

**LAUFZEIT 100 MINUTEN**

**Mit WIDESCREEN DOPPEL-DVD!**

• DVD-SPIEL • DVD-TESTS • TRAILER  
• REPORTAGEN • KINOTIPPS • u.v.m.

**90 DVDs im Härtest!**

- Fluch der Karibik
- Tränen der Sonne
- The Transporter
- Grabgelüster
- 25 Stunden u.v.m.

**30 KINO-Filme in der Kritik!**

- Geistervilla
- Underworld
- Open Range
- Psychek
- The Missing u.v.m.

## BEN AFFLECK

IN JOHN WOOS ACTIONTHRILLER

### PAYCHECK

**WEITERE HIGHLIGHTS DES MONATS**

<p><b>Western</b></p> <p>Special und Kritik: Die Revolverhelden sind zurück</p>	<p><b>Fluch der Karibik</b></p> <p>DVD-Bombast: Das Piraten-Abenteuer im Test</p>	<p><b>Hollywood-Boulevard</b></p> <p>Reportage: Geschichten der berühmten Film-Mette</p>
---	---	--

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.

# VORSCHAU

Ausgabe 04/2004 ab **10.03.04** am Kiosk!

**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
BlowOut	Februar
Conan	Februar
Forbidden Siren	10. März
Headhunter: Redemption	März
Knights of the Temple	März
Millennium Mann	31. Januar
MX Unleashed	19. März
R-Type Final	26. März
SpongeBob Schwammkopf 2	13. Februar
Syphon Filter: The Omega Strain	1. Quartal
This is Football 2004	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six 3	25. März

## Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ein umfangreicher Mehrspielermodus, spannende Außen-Levels und zahlreiche Gameplay-Verbesserungen – das neue Tom-Clancy-Spiel verspricht ein echter Knaller zu werden. Unser ausführlicher Testbericht verrät, ob es den Vorgänger vom Thron stoßen kann.

## Champions of Norrath

*Dark Alliance* im *EverQuest*-Universum – so könnte man den Ubisoft-Titel am besten umschreiben. Freuen Sie sich auf einen großen Test.



## Tak und die Macht des JuJu

Nach dem umfangreichen *Sphinx*-Test in dieser Ausgabe steht jetzt schon das nächste witzige Jump & Run von THQ in den Startlöchern.



## WEITERE THEMEN

➔ **AB IN DIE GRUBE**  
Wir prüfen, was Pitfall Harrys PS2-Ausflug taugt.

➔ **TAKTIK-SHOOTER**  
Die Tests zu *SOCOM II* und *Jungle Storm* stehen an.

➔ **LA FAMIGLIA**  
Diesmal soll's mit dem *Mafia*-Test klappen.

➔ **GTA-KONKURRENT?**  
Wir sind gespannt, ob *Driv3r* wirklich so gut ist.

EINE URALTE PROPHEZETUNG SAGT:



SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!



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



PlayStation 2



# SPHINX

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

FEBRUAR 2004



Wer später bremst, ist länger schnell!

# Autobahn Raser



Ab 19.02. im Kino!



[www.autobahnraaser.film.de](http://www.autobahnraaser.film.de)

**LUKE J. WILKINS**

**ALEXANDRA NELDEL**

**NIELS BRUNO SCHMIDT**

**COLLIEN FERNANDES**

UND

**THOMAS HEINZE**

CONSTANTIN FILM PRESENTATION MIT DELIX PRODUCTIONS AN DER REGIE MIT MOOVIE - THE ART OF ENTERTAINMENT: "AUTOBAHNRAASER"  
LUKE J. WILKINS ALEXANDRA NELDEL HENRIETTE RICHTER-RIEHL NIELS BRUNO SCHMIDT MANUEL CORTES KRISTIAN ERIK KOEHLING IVONNE SCHONHERR COLLIEN FERNANDES FRANZ DINDA UND THOMAS HEINZE  
DIREKTOR DER BILDNUNG ROBERT KULTZER HERMAN WEIGEL STYLISTIN CHRISTINA SCHAFFER HAILE KUEHNER ASSISTENT ULI SIMONJA BEATRIX GOSSMANN MUSIK RENE JORDAN LAUDINE MOURLEAUD  
DIREKTOR DER KOSTUMEN MANFRED BANACH DETLEV RICHTNER CARLO THOSS REGISSEUR MICHAEL KRANZ GEFUEHRTE STEFAN BUSCH MUSIK STEFAN BUSCH STYLING RITA-SERHA-BRECHER HAARSTYLING ANJA VOLKHART BLUFF  
MONTAGE HANNES HUBACH PRODUKTION ASTRID KUHBERGER EXECUTIVE PRODUCER BERNHARD THUR CH PRODUKTION JIMMY DE BRABANT PRODUZENTEN OLIVER BERGER ROBERT KULTZER REGIE MICHAEL KEUSCH  
COPYRIGHT RUPAC FFA... FFA... Sony Music Constantin Film

DAVILEX

[www.autobahnraaser.film.de](http://www.autobahnraaser.film.de)

Sony Music

DAVILEX

Constantin Film

ACHTUNG: Die im Film dargestellten Autorennen und Stunts sind von erfahrenen Stuntmen ausgeführt worden und nicht zur Nachahmung empfohlen!