

100% PLAYSTATION

08/2005 € 4,99

Ausgabe 82

Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,90; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark, Schweden, Schweiz ab 5,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSURIERTE
DOPPEL-DVD

194 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE

192 MINUTEN
SPELZEIT

AUSFÜHRLICHE E3-REPORTAGE
MIT ALLEN MESSE-HIGHLIGHTS!



PLAYSTATION 3

ALLES ÜBER
DIE NEUE MEGA-KONSOLE!
DIE SPEKTAKULÄREN
ERSTEN PS3-VIDEOS:



KILLZONE
MOTORSTORM
VISION
GRAN TURISMO
TEKKEN
DEVIL MAY CRY 4

TRUE CRIME STREETS OF NEW YORK

EXKLUSIVE DEUTSCHLAND-PREMIERE

Neue Stadt, neuer Held, neues Glück?
Der GTA-Konkurrent auf 6 Seiten!

VORSCHAU

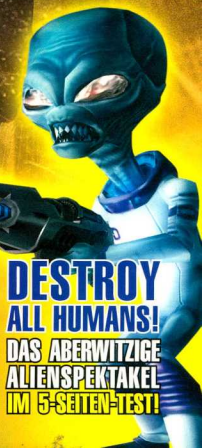


RESIDENT EVIL 4
... für PS2: Bilder und Video!
METAL GEAR SOLID 3
... Subsistence & MGS4-Teaser
CALL OF DUTY 2
Vorschau auf Big Red One

TEST



MEDAL OF HONOR
European Assault im Test
TEKKEN 5
Der beste Teil der Serie
BATMAN BEGINS
Das Spiel zum aktuellen Kino-Hit



**DESTROY
ALL HUMANS!**
DAS ABERWITZIGE
ALIENSPEKTAKEL
IM 5-SEITEN-TEST!

== FULL SPECTRUM == WARRIOR™



NEU!
Jetzt auch für
PlayStation 2!



„Schicke Grafik, fetter Sound und eine fesselnde Atmosphäre warten.“

PC Action



„Unglaublich realistischer Taktik-Shooter mit Edeloptik und einer fantastischen Spielbarkeit.“

Xbox Zone



 **PlayStation 2**

PC
CD-ROM



© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. "Pandemic" and the Pandemic logo are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo 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. All rights reserved. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

DIE MELDUNG DES JAHRES: PLAYSTATION 3 ENTHÜLLT!

Launch im Frühjahr 2006

DER DREIKAMPF GEHT WEITER

Nachdem Microsoft am 13. Mai mit der Enthüllung der Xbox 360 auf MTV einen fulminanten Frühstart hinlegte, war es sowohl für Sony als auch für Nintendo von höchster Bedeutung, auf der E3 in Los Angeles gegenzuhalten. Und darauf war Sony offenbar bestens vorbereitet. Der aktuelle Branchenführer zeigte nämlich nicht nur die neue Konsole, sondern auch einen ungewöhnlichen Controller und massenweise Spiele – meist in Form von vorgerechneten Videos, die jedoch „dem späteren Spiel“ entsprechen sollen. Unterm Strich machten so die Spiele für die PlayStation 3 optisch einen besseren Eindruck als die Xbox-360-Titel. Das hat jedoch noch nichts zu bedeuten. Auch dass die Xbox-360-Games ruckelten, lässt sich leicht erklären. Die genutzten Xbox-360-Dev-Kits verfügten nämlich noch nicht über die endgültige Leistungsfähigkeit. Es ist davon auszugehen, dass die Spiele pünktlich zum weltweiten Launch im Oktober/November dramatisch besser laufen werden. Die Antwort von Nintendo auf PS3 und Xbox 360 ließ übrigens nicht lange auf sich warten, war aber bei weitem nicht so eindrucksvoll. Man zeigte zwar das kleine und feine Design des Nintendo Revolution, verzichtete aber auf die Präsentation von Spielen und Controller – wohl aus Angst, dass die Konkurrenz Ideen klauen könnte. Klingt einleuchtend, aber beeindruckend kann man mit einem Gehäuse alleine leider niemanden mehr.

WAS UNS AUFFIEL ...

Wer beim Betrachten des PlayStation-3-Logos das Gefühl hat, dass er es schon kennt, der täuscht sich nicht. Die Schrift entspricht nämlich exakt dem Spider-Man-Filmlogo, wie unser Designer Fabian Hübner umgehend bemerkte. Und wer sich fragt, warum die neue Xbox den Zusatz „360“ (und nicht einfach „2“) im Namen trägt: Der unbedarfte Endkunde würde sich sonst wahrscheinlich aufgrund der Zahlenggebung für die PlayStation 3 entscheiden, weil er meint, es wäre im Vergleich zur Xbox 2 die modernere Konsole. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre!

ZEIT ZU SPAREN

Die Redaktion freut sich auf die neuen Konsolen und dazu passende HDTV-Fernseher – die nächste Generation verspricht viel Spaß, wird aber auch ganz schön teuer!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Uwe Hönig (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Alexander Funke (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
David Mola (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Mark Bütler (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht mit auf dem Bild:
Thomas Eder (Redaktion)
Michael Meyer (Redaktion)

湾岸
MIDNIGHT CLUB 3
DUS edition

JETZT IM HANDEL
FÜR PLAYSTATION²
UND XBOX³

DEMNÄCHST
ERHÄLTICH FÜR
PSP³



90%

„DIE KONSEQUENTEN
VERBESSERUNGEN HIEVEN
MIDNIGHT CLUB 3 AN DIE
SPITZE DER TUNING-RACER.“

PLAYZONE 06/2005

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. (TTWO) and the DUS Edition logo are trademarks of DUS Publishing, Inc. "PlayStation", "PS2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor for PlayStation®3 and Memory Card (PS3) for PlayStation®2. Xbox and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All trademarks, logos, and registered marks of other game manufacturers, and other names, brands and registered marks mentioned in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 PSP-News
- 16 Japan-News

REPORTAGE

- 18 PlayStation 3 – Die Zukunft der Videospiele

GEWINNSPIEL

- 81 SingStar The Dome

RUBRIKEN

- 59, 99, 105, 129 Abo-Angebote
- 114 Feedback
- 108 Hardware/Zubehör
- 78 Info-Center Die besten Spiele
- 74 Info-Center Most Wanted
- 77 Info-Center Termine
- 80 Info-Center Die Redaktion
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 110 Leserbrief
- 130 Vorschau
- 113 X-Port-Spielstände
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Batman Begins	88
Brothers in Arms: Earned in Blood	9
Bully	66
Buzz: The Music Quiz	11
Call of Duty 2: Big Red One	38
Daxter (PSP)	12
Destroy All Humans!	100
Devil Kings	11
Dragon Quest VIII	68
Fantastic 4	62
Final Fantasy XII	72
Final Fight: Streetwise	10
Formel Eins 2005	96
Genji: The Legend Begins	50
Gundam: The One Year War	17
Harvest Moon: A Wonderful Life (Special Edition)	10
Infected (PSP)	13
Kingdom Hearts II	70
Lego Star Wars	125
Lemmings (PSP)	13
Madagascar	8
Medal of Honor European Assault	82, 116
Metal Gear Acid 2 (PSP)	12
Metal Gear Solid 3: Subsistence	36
Need for Speed Most Wanted	52
NHL 06	56
Okami	48
Peter Jackson's King Kong	40
Pursuit Force (PSP)	15
Resident Evil 4	30
S.C.A.R.	106
Scaler	125
Sengoku Basara	17
Shadow of the Colossus	42
Shinemekanik: Generation of Chaos V	17
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (PSP)	14
Soft Boiled Hero 4: The Seven Soft Boiled Heroes	16
Spartan: Total Warrior	73
SSX on Tour	54
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	124
Street Racing Syndicate	125
Tekken 5	92, 126
Tenchu: Fatal Shadows	120
The Matrix: Path of Neo	64
The Warriors	46
Tony Hawk's American Wasteland	58
Tony Hawk's Underground 2	126
Top Spin	57
True Crime: Streets of New York	24
Ultimate Spider-Man	60
WRC: Rally Evolution	9
X-Men Legends II	61

INHALT

08/05

18 PLAYSTATION 3

Die Zukunft der Videospiele:
Detaillierte Infos zu Sonys
neuer Mega-Konsole



VORSCHAU

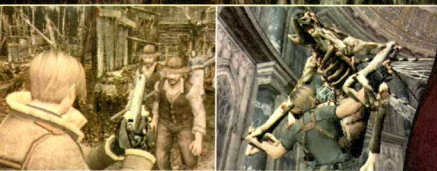
24 TRUE CRIME
STREETS OF
NEW YORK

Exklusive Deutschland-
Premiere: Kommt
Activision diesmal
an GTA ran?



30 RESIDENT EVIL 4

Erste Bilder plus Video auf DVD: So gut sieht die PS2-Version aus!



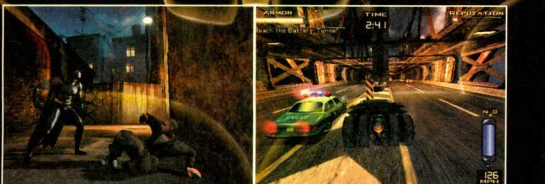
82 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Wie erhofft um einiges besser als der Vorgänger *Rising Sun*.



88 BATMAN BEGINS

Bei uns schon im Test: Das Spiel zum neuen Kinofilm



DVD-INHALT

Aufgrund der gigantischen Menge an Videos auf der Doppel-DVD finden Sie den DVD-Inhalt diesmal auf der folgenden Doppelseite.

VORSCHAU

- 66 **Bully**
GTA an der Schule? Neues von Rockstar!
- 38 **Call of Duty 2: Big Red One**
Klare Steigerung gegenüber *Finest Hour*
- 68 **Dragon Quest VIII**
Hurra: Der Megaseiler aus Japan kommt nach Europa!
- 62 **Fantastic 4**
Das Spiel zum bald startenden Kinofilm
- 72 **Final Fantasy XII**
Update von der E3: Es kommt erst 2006!
- 50 **Genji: The Legend Begins**
Hübscher *Onimusha*-Verschnitt von Sony
- 70 **Kingdom Hearts II**
Neues zum Square Enix/Disney-Rollenspiel
- 36 **Metal Gear Solid 3: Subsistence**
So will Konami die Wartezeit bis *MGS 4* überbrücken.
- 52 **Need for Speed Most Wanted**
Diesmal wieder mit spannenden Polizei-Verfolgungen
- 56 **NHL 06**
Eishockey-Kenner Heinrich Lenhardt berichtet.
- 48 **Okami**
Ein Kunstwerk von einem Videospiel
- 40 **Peter Jackson's King Kong**
Ein Film-Spiel mit großem Hilpotenzial
- 30 **Resident Evil 4**
So gut sieht die PS2-Version aus!
- 42 **Shadow of the Colossus**
Der Ico-Nachfolger geht einen anderen Weg.
- 73 **Spartan: Total Warrior**
Beeindruckende Massenschlachten von Sega
- 54 **SSX on Tour**
Das neue *SSX* angespielt bei den Entwicklern
- 64 **The Matrix: Path of Neo**
Kann Atari die Matrix-Schmach vergessen machen?
- 46 **The Warriors**
Brutale Straßenkämpfe basierend auf dem Film.
- 58 **Tony Hawk's American Wasteland**
Tony Hawk skatet diesmal in den 80ern.
- 57 **Top Spin**
Endlich starke Konkurrenz für *Virtua Tennis*!
- 24 **True Crime: Streets of New York**
Neue Stadt, neuer Held, neues Glück?
- 60 **Ultimate Spider-Man**
Das neue Spidey-Spiel im steilsten Comic-Look
- 61 **X-Men Legends II**
Das Action-Rollenspiel geht in die zweite Runde.

TEST

- 88 **Batman Begins**
- 100 **Destroy All Humans!**
- 96 **Formel Eins 2005**
- 82 **Medal of Honor European Assault**
- 106 **S.C.A.R.**
- 92 **Tekken 5**

PROFITIPPS

- 116 **Medal of Honor European Assault**
- 120 **Tenchu: Fatal Shadows**

CHEATS & CODES

- 125 **Lego Star Wars**
- 125 **Scaler**
- 124 **Star Wars Episode III: Die Rache der Sith**
- 125 **Street Racing Syndicate**
- 126 **Tekken 5**
- 126 **Tony Hawk's Underground 2**

DVD-INHALT



Eine ausdrückbare Version der DVD-Hülle finden Sie im ROM-Bereich der DVD.

THEMA DES MONATS

Medal of Honor: European Assault

TEST

Star Wars Episode III:
Die Rache der Sith
Tekken 5
Destroy All Humans!
Tenchu: Fatal Shadows

KURZ-TEST

Roland Garros French Open 2005
Street Racing Syndicate
Moto GP 4
TT Superbikes
CT Special Forces: Fire for Effect
Animaniacs
Alien Hominid
Kessen III
World Snooker Championship 2005

VORSCHAU

Batman Begins
Killer 7

BONUS

FIFA Street Stylz - Das Finale

SPIELTRAILER

Formula 1 05
SingStar Pop
EyeToy Kinetic
Tekken 5
MotoGP 4
Prince of Persia Kindred Blades
Mortal Kombat Shaolin Monks
L.A. Rush
Gauntlet: Seven Sorrows

FILMTRAILER

Red Eye

X-PORT-SAVEGAMES:

Kingdom Hearts

Batman: Vengeance • Enter the Matrix • MotoGP 3 • Tekken 4

MAX-DRIVE:

Devil May Cry 3 • Midnight Club 3

Ace Combat Squadron Leader • Metal Gear Solid 3 • Sly 2

E3-REPORTAGE

PS3

Die PlayStation 3 enthält

Metal Gear Solid 4
KillZone
Vision GT
MotorStorm
Formula 1
Fight Night Round 3
Devil May Cry 4
Tekken
Heavenly Sword
Fifth Phantom Saga
I-8
Killing Day
Mobile Suit Gundam
Ni-Oh
Warhawk
Eyedentity
Final Fantasy VII
– Technik-Demo
The Getaway – Technik-Demo
Neuer Rockstar-Titel
John Woo's Stranglehold

PS2

ABENTEUER

Tomb Raider: Legend
Resident Evil 4
Onimusha: Dawn of Dreams
Prince of Persia Kindred Blades
Shadow of the Colossus
Hitman: Blood Money
StarCraft: Ghost
Peter Jackson's King Kong
Fahrenheit

Deutschland 1944

Sie sind Pilot der US Airforce
und wurden weit hinter den feindlichen
Linien abgeschossen. Auf der Flucht vor einem gnadenlosen
Gegner beginnt für Sie ein Kampf auf Leben und Tod!

PC CD-ROM



PlayStation®2



XBOX



**Ab Juli
2005
im Handel!**

E3-REPORTAGE

DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT | DVD-INHALT

Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure
Ratchet: Deadlocked
Sly 3: Honor Among Thieves
24 - The Game
Without Warning
Fantastic 4
Shadow the Hedgehog
Tak 3:
The Great Juju Challenge
Fatal Frame III:
The Tormented
Trap
The Chronicles of Narnia:
The Lion, The Witch and
the Wardrobe
Jaws Unleashed
Scooby-Doo! Unmasked
Neopets: The Darkest Faerie
Frogger Ancient Shadow
Madagascar
Pac-Man World 3
Okami
Stuart Little 3

ACTION

Genji: Dawn of the Samurai
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Tom Clancy's Ghost Recon 3
Commandos Strike Force
James Bond 007 –
Liebesgrüße aus Moskau
Call of Duty 2: Big Red One
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers
Gauntlet: Seven Sorrows
Ultimate Spider-Man
The Matrix: Path of Neo
Spartan: Total Warrior
Star Wars Battlefront II
Battlefield 2: Modern Combat
Metal Gear Solid 3
Substance

Castlevania:
Curse of Darkness
Crime Life: Gang Wars
Far Cry Instincts
187: Ride or Die
America's Army
Rise of a Soldier
Darkwatch
Devil Kings
Conflict: Global Terror
25 to Life
Just Cause
Knights of the Temple 2
Gene Troopers
S.L.A.I.
Evil Dead Regeneration
Total Overdose
The Suffering: Ties That Bind
Taxi Driver
Heroes of the Pacific
Battlestations: Midway
Zathura
Namco Museum 30th
Anniversary

ENTERTAINMENT

Buzz!
The Movies
SpyToy
EyeToy: Play 3
EyeToy: Kinetic
YetiSports Arctic Adventures
We Love Katamari
DDR Extreme 2
Karaoke Revolution Party
SpongeBob Schwammkopf:
Licht, Kamera, Schwamm ab!
Wizard of Funk

SPORTSPIELE

Tony Hawks
American Wasteland
Top Spin

NHL 2K6
NBA 2K6
Madden NFL 2006
AND 1 Streetball
NBA '06
Gretzky NHL 2006

KAMPFSPORT

Soul Calibur III
Final Fight: Streetwise
Mortal Kombat:
Shaolin Monks
Beat Down:
Fists of Vengeance
Urban Reign
X-Men Legends II:
Rise of the Apocalypse
Shrek Super Slam
Marvel Nemesis:
Rise of the Imperfects
Dragon Ball Z Budokai:
Tenkaichi

RENNSPIELE

Burnout Revenge
Need for Speed:
Most Wanted
Jak X: Combat Racing
WRC: Rally Evolution
World Racing 2
L.A. Rush
NASCAR:
Chase for the Cup 2006
Midway Arcade Treasures 3

ROLLENSPIELE

Final Fantasy XII
Phantasy Star Universe
Arc the Lad: End of Darkness
Tales of Legendia
Shining Force Neo

PSP

Virtua Tennis World Tour
PSP Movie-Line-Up
Final Fantasy VII:
Advent Children
Ape Escape: On The Loose
Ape Escape Academy
MediEvil Resurrection
Fired Up
Twisted Metal: Head-On
F1 Grand Prix
Pursuit Force
Ridge Racer
WipeOut Pure
WRC: Rally Evolution
Everybody's Golf
World Tour Soccer:
Challenge Edition
Namco Museum
Battle Collection
Lemmings
Viewtiful Joe VFX Battle
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Fireteam Bravo
Coded Arms
Burnout Legends
Ys The Ark of Napishtim
Death Jr.
The Con
Daxter
Gretzky NHL 2006
NBA
Street Fighter Alpha 3
Madden NFL 2006
Die Sims 2
Frogger Helmet Havoc
PSP Music-Line-Up

“Pilot Down” besticht durch seine Realität, denn es basiert auf einer wahren Begebenheit. Während des 2. Weltkrieges gerieten 180 000 Alliierte hinter die feindlichen Linien.



PILOT DOWN

BEHIND ENEMY LINES

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. PLAYSTATION 3

Mit dieser Konsole freuen wir uns auf die Spielezukunft!

2. XBOX 360

So viel Anerkennung muss sein: Auch Microsoft hat ganze Arbeit geleistet!

3. TOMB RAIDER: LEGEND

Crystal Dynamics hat's drauf: Ein grandioses Comeback!

4. OKAMI

Dieser Geheimtipp von Capcom wird Spielefans verzaubern.

5. DRAGON QUEST KOMMT!

Der achte Teil von (Square) Enix' Megaseller-Reihe erscheint auch in Europa!

FLOPS



1. WELCHE REVOLUTION?

Nintendos erste Revolution-Präsentation wirft mehr Fragen auf, als sie beantwortet.

2. PSP-NACHSCHUB STOCKT

Wenige Top-Neuheiten – warten alle auf den Europastart?

3. DER PATE

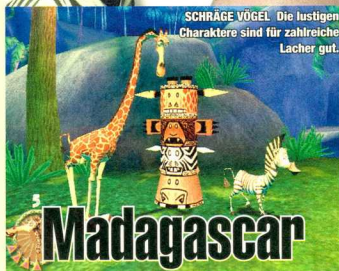
Nach den großen Ankündigungen hatten wir uns davon deutlich mehr erhofft.

4. VERSCHOBENE FANTASIE

Final Fantasy XII erscheint bei uns erst im Frühjahr 2006.

5. SCARFACE KOMMT SPÄTER

Vivendi hat Tony Montanas Videospiel-Debüt auf nächstes Jahr verschoben.



ACTION-ADVENTURE Mit tierisch coolen Helden durch New York und den Dschungel

Diese quitschbunte Umsetzung des gleichnamigen Zeichentrickfilms von Dreamworks (u. a. *Shrek*) entführt Sie in die Welt des Löwen Alex mit seinen Starallüren, dem Zebra Marty, einer Giraffe, eines Nilpferds und einer gerissenen Pinguin-Sippe, die allesamt verschiedene Fähigkeiten besitzen. Die putzigen Zoobewohner müssen sich im Spielverlauf im bedrohlichen

New York und im Dschungel Madagaskars zurechtfinden und dort zahlreiche Aufgaben erledigen, indem sie ihre speziellen Eigenschaften geschickt einsetzen. Mit der Zeit erlernen die Tierchen neue Fähigkeiten oder verbessern ihr Können. Die in den Levels eingesammelten Münzen investieren Sie in Minispiele wie zum Beispiel ein Minigolf- oder ein Shuffleboard-

Game. In grafischer Hinsicht erwarten den Spieler keine Effektoriolen, dennoch ist das Spektakel schön anzusehen. Activisions Zielgruppe für diesen Titel sind eindeutig jüngere Spieler – diese werden aber an der Filmumsetzung eine Menge Spaß haben. (te)

Hersteller: Activision

Internet: www.madagascar-dasspiel.de

Termin: 30. Juni

NEWTICKER

+++ INDY SCHWINGT DIE PEITSCH AUF DER PS3 Wie LucasArts im Rahmen der E3 bestätigte, befindet sich ein neues Indiana-Jones-Abenteuer in Arbeit. Das Spiel soll auf der nächsten Konsolengeneration erscheinen, derzeit ist der Release für das Jahr 2007 geplant. Die Entwickler verspre-

chen Indys „epischstes und größtes Abenteuer“ und wollen vor allem im Bereich der Physik und künstlichen Intelligenz neue Maßstäbe setzen. +++ STAR WARS UNTERWEGS Noch dieses Jahr soll neben der PS2-Fassung von *Star Wars Battlefront II* auch eine PSP-Version erscheinen. Bilder gibt



TEAMWORK Gekriptete Angriffe sorgen für besonders viel Spannung.



VORSICHT Die Feinde könnten hinter jeder Ecke lauern.

Brothers in Arms: Earned in Blood

ACTION Actionreiche Rückkehr in die Normandie

Gearbox Software arbeitet momentan an einer Fortsetzung des erfolgreichen Shooters *BIA: Road to Hill 30*, die direkt an die Handlung des ersten Teils anknüpft. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle

von Sergeant Joe Hartstock, der im Gegensatz zum Vorgängerhelden Matt Baker liebend gerne Truppenführer geworden ist. Wie erwartet, ähnelt das Schicksal Ihrer Truppen weiterhin dem

der Soldaten, deren Geschichte die Fernsehserie *Band of Brothers* nacherzählt, sodass diesmal unter anderem Häuserkämpfe in Städten angesagt sind. Das neue KI-System verspricht eine noch größere Herausforderung als zuvor – deshalb wird es hilfreich sein, dass nun neben Panzern

auch weitere (bisher nicht näher benannte) Fahrzeuge unter Ihrem Kommando stehen. Beim brandneuen Koop-Modus dürfen mehrere Spieler Seite an Seite in die Schlacht ziehen. (mm/mp)

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.gearboxsoftware.com
Termin: Ende 2005

WRC: Rally Evolution

RENNSPIEL Edle Raserei über Stock und Stein

Im neuesten Teil von Sonys Rallye-Spiel erwarten Sie eine Menge Neuerungen. „Interaktive Ereignisse“ ist hierbei das Schlagwort. Der Fahrer muss mit Überschwemmungen, herabstürzenden Felsen, Waldbränden oder Unfällen rechnen, wenn er über die 16 Strecken braust. Im Online-Modus können sich bis zu acht Spieler gleichzeitig heiße Rennen liefern. Darüber hinaus verspricht Sony ein verbessertes

Schadensmodell und einen sehr realistischen Beifahrer, der dem Fahrer während der Fahrt Anweisungen gibt. Das Rallye-Spektakel wurde so gestaltet, dass sowohl Anfänger als auch Profis ihre Freude daran haben werden. Rennsportfreunde müssen sich noch bis September dieses Jahres gedulden. (te)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
Termin: September



SCHROTTREIF Das Schadensmodell wurde überarbeitet und macht einen sehr guten Eindruck.



ÜBERRASCHUNG Der Spieler muss mit Ereignissen wie Waldbränden oder Überschwemmungen rechnen.

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

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

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite
SingStar The Dome	PS2-Konsole (Safesilver!)	81
	Spiele, Merchandise	
Most Wanted/Lesercharts	Spiele	74
Zeutis	Spiele	127

es leider noch keine. +++ **GTA FÜR PS3** Einen Tag nach der Vorstellung der PS3 kündigte Sony an, dass für die neue Konsole ein neues *GTA* erscheinen wird. Ein Titel oder ein Termin wurden nicht genannt und im Gegensatz zu Internetgerüchten war auch von einer Exklusivität nicht die Rede. +++ **SCARFACE VERSCHOBEN** Das mit Spannung erwartete *Scarface*-Spiel von Vivendi wird nun doch nicht im

Spätsommer erscheinen, sondern sogar erst im kommenden Jahr. Laut offiziellen Aussagen will man das Spiel bis dahin an die nächste Konsolengeneration anpassen. +++ **SCI KAUFTE EIDOS** Nun ist es offiziell: SCI hat Eidos aufgekauft. Bis Ende des Jahres sollen die Eidos-Spiele noch unter diesem Namen erscheinen und SCI-Produkte als SCI-Titel, danach ist eine Zusammenfassung der Software-Li-

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Generations- konflikt

Das Hauen und Stechen um die Vorherrschaft bei der nächsten Konsolengeneration hat offiziell begonnen. Der Startschuss erfolgte im Vorfeld der E3, jenem alljährlich stattfindenden Messe-Tollhaus der Videospiele-Industrie. Wenn Sony mit seiner PS3-Enthüllung Microsoft die 360-Show stehlen wollte, dann war dieses Vorhaben erst einmal von Erfolg gekrönt. Die Demonstrationen von Technikdemos und Spielevideos in L.A. sorgten für spontane Massenentzückung. Doch in den Tagen danach kehrte vielerorts die Fähigkeit zurück, klar zu denken. An Ernüchterungsrietschaltz mangelte es nicht: So manches, was nach „echtem“ Gameplay aussah, war wohl doch vorgeordnete. „So könnte es auf der PS3 aussehen“-Spekulation. Und alles, was ich nicht selber spielen kann, nehme ich mit gebührender Skepsis zur Kenntnis. Im Vorfeld der PS2-Veröffentlichung herrschte auch kein Mangel an hübsch anzuschauenden Demos, deren Qualität die ersten Spiele dann bei weitem nicht erreichten. Rätselhaft sind auch Termin (für welche Länder gilt „Frühjahr 2006“?) und Preis, der angesichts der technischen Extravaganzen saftig ausfallen könnte. Wie viel Multimedia-Funktionalität brauche ich als Spieler wirklich – und was will ich dafür ausgeben? Sony hat trotzdem einen taktischen Etappensieg errungen. Die beeindruckenden PS3-Videos gingen um die Welt. Viele Spieler werden erst einmal auf die PS3 warten, bevor sie angesichts der bald erscheinenden Xbox 360 schwach werden. In Deutschland steht außerdem noch der PSP-Launch an, um Geld und Freizeit zu verplempern. Das größte PS3-Mysterium bleibt für mich aber das Design: So ein unvorstellbares Gehäuse präsentieren, das Assoziationen an ein Küchengerät weckt? Da bleibt hoffentlich noch Zeit zum Nachbessern.

Harvest Moon: A Wonderful Life Special Edition

SIMULATION Bauernhofalltag auf der PS2

Nachdem diese *Harvest Moon*-Episode bisher nur für Nintendos GameCube erhältlich war, soll noch in diesem Jahr eine noch umfangreichere PlayStation-2-Version erscheinen – zumindest in den USA. Bald kann man Kühe melken, Felder bestellen und eine Familie gründen. In der Special Edition trifft der Spieler nicht nur auf eine, sondern gleich vier heiratswillige Frauen und kann nicht mehr bloß männlichen Nachwuchs bekommen. Des Weiteren kommt man in den Genuss eines Endlosspiels, da man nach dem Beenden des Story-Modus den aktuellen Spielstand behält und die Farm weiterhin ausbauen und erweitern kann. Die Entscheidungen des Spielers haben großen Einfluss auf den Spielverlauf, was den Wiederspielwert enorm steigert. Hoffen wir mal, dass zumindest diese PS2-Version es auch nach Deutschland schafft – für den GameCube ist *A Wonderful Life* schon erhältlich, während der grandiose PS2-Vorgänger *Save The Homeland* nie bei uns erschien. (mm)

Hersteller: Natsume

Internet: www.natsume.com

Termin: Winter (USA)

BAUERNHOF Auf den Feldern kann man Verschiedenes anpflanzen.



FAMILIE Mit der richtigen Frau klappt auch die Familiengründung.



Final Fight: Streetwise

BEAT 'EM UP Die Rückkehr des Prügelklassikers

Capcom verzückt Freunde klassischer Side-scroll-Prügelspiele mit einer Neuauflage der in den 90er-Jahren sehr erfolgreichen *Final Fight*-Reihe. In *Final Fight: Streetwise* schlüpft der Spieler in die Rolle von Kyle Travers, dem kleinen Bruder von Cody, den Nostalgiker noch aus den alten *Final Fights* kennen dürften. Mit ihm kämpfen Sie sich durch Metro-City, um Cody aus den Fängen von Kidnappern zu befreien. Dabei muss Kyle viele verschiedene Aufgaben erfüllen, um sich gehörigen Respekt zu verschaffen, wofür er dann neue Moves, mächtigere Waffen und wertvolle Informationen erhält. Mit *Final Fight: Streetwise* hat Capcom auf jeden Fall ein ganz heißes Eisen im Feuer, das die Herzen von Beat-'em-Up-Fans höher schlagen lässt. (te)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: 4. Quartal



RABIA! Kyles wird mit diesem zur Killermaschine umgebauten Gabelstapler gejagt.



SPERRSTUNDE In der gigantischen Stadt fliegen an den verschiedensten Schauplätzen die Fäuste.

NEWTICKER

Fortsetzung von Seite 9

ups beider Firmen unter einem gemeinsamen Namen denkbar. +++ **TOMB RAIDER FÜR PSP** Das auf der E3 hervorragend angesehene *Tomb Raider: Legend* wird zu unbestimmter Zeit auch für die PSP herauskommen. Nachdem ebenso eine Xbox-360-Version in Arbeit ist, erscheint auch eine spätere PS3-Umsetzung nicht unwahrscheinlich. +++ **GTA FÜR PSP** Rockstar Games will das brandneue *Grand Theft Auto* für die PSP nun kurz nach dem Europastart veröffentlichen, spielerisch kündigt man ein „kompromissloses Erlebnis“ an. Gerüchten zufolge soll es bei dem von Rockstar Leeds entwickelten Spiel einen Wireless-Multiplayermodus geben, bei dem man zusammen mit Freunden Aufträge erledigen kann. Bilder liegen uns leider weiterhin keine vor. +++

Buzz: The Music Quiz

MUSIKQUIZ Ratespaß mit bis zu vier Spielern

In *Buzz: The Music Quiz* wird das Musikwissen des Spielers auf die Probe gestellt. Die Fragen werden in TV-Show-Manier präsentiert, wobei man von dem virtuellen Showmaster Buzz und seiner charmanten Assistentin Rose durch acht verschiedene Aufgaben geführt wird. Das Spiel wird zusammen mit vier Buzzer-Controllern auf den Markt kommen, womit einer gepflegten Mehrspielerpartie nichts im Wege steht. Mehr als 5.000 Fragen über Musik aus den Jahren 1950 bis 2005 gilt es zu beantworten, wobei einige spezielle Themen extra für die deutsche Version angepasst werden. Das Ratespiel soll noch in diesem Jahr für die PlayStation 2 erscheinen. (mm)

Hersteller: Sony Europe

Internet: www.playstation.com

Termin: Oktober



TV-Show: Die Fragen werden äußerstwitzig präsentiert.

PARTYSPIEL: Bis zu vier Spieler können ihr Wissen gleichzeitig unter Beweis stellen.

VEGAS 1350
GINA 1100
STEVIE 1000
CINNA 750

PLAYER 1
PLAYER 2
PLAYER 3
PLAYER 4

ÜBERMACHT Dank schlagkräftiger Special Moves entledigen Sie sich mehrerer Gegner auf einmal.



VORLIEBEN Jeder Kämpfer verfügt über eigene Moves und Waffengattungen.

Devil Kings

ACTION Teufliches Gemetzel von Capcom

In Capcoms *Devil Kings* schlüpfen Sie in die Rolle eines von sechs Kriegeren, die einen Pakt mit dem Teufel geschlossen haben, um die Macht in einem zerrütteten Land an sich zu reißen. Dabei greift jeder Kämpfer auf sein persönliches Waffenarsenal wie Schwerter, Maschinengewehre oder Schrotflinten zurück. Im Verlauf des Spiels erhalten die Spielfiguren neue Items und erlernen Fähigkeiten, die ihnen dabei helfen, sich durch die Gegnerhorden zu metzeln. Während der Kämpfe füllt sich eine Leiste, die, sobald sie voll ist, für spektakuläre Spezial-Attacken genutzt werden kann. Anfang 2006 soll der Actiontitel für die PS2 in PAL-Gefilden erscheinen. (te)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: Anfang 2006

Erleben Sie mit *Perfect Ace II* eine Tennissimulation vom Feinsten!



PERFECT ACE 2

THE CHAMPIONSHIPS

AB JUNI IM HANDEL

PC CD-ROM



PlayStation 2

Perfect Ace Tennis Championships (c) 2005 Oxygen Interactive.
Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.
"PlayStation" & "PS2" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

OXYGEN
www.oxygenint.com

east
www.e-e-m.de



PSP NEWS



KAMMERJÄGER Daxter hat in seinem neuen Job alle Hände voll zu tun.



SPRÜHKANONE Die Flugfunktion der Waffe macht das Spielprinzip noch interessanter.



VIELE BEWÄHRTE ELEMENTE Knifflige Sprungpassagen sind natürlich auch wieder mit von der Partie.

Daxter

ACTION Daxter bekommt sein eigenes Spiel.

Wie der Titel schon vermuten lässt, ist Held Daxter diesmal ohne seinen Kumpel unterwegs. Der Spieler erlebt in Sonys neuestem Action-Adventure, was während der zwei Jahre von Jaks Gefangenschaft so alles geschehen

ist. Daxter hat einen Job als Kammerjäger angenommen und ist deshalb mit einer Sprühanone ausgestattet, die unter anderem als eine Art Jetpack verwendet wird. Außerdem steht einem in der Rolle des orangefarbenen Fellbündels eine völlig neue Palette von Bewegungen und Spielelementen zur Verfügung. Ein spezieller Tier-Modus bietet einem die Möglichkeit, an Wänden hinaufzuklettern oder auf allen Vieren zu kriechen, um so ahnungslose Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen. Als besonderes Feature lässt sich die PSP über ein USB-Kabel mit der PS2 verbinden. Mithilfe anderer Jak-Spiele lassen sich dadurch neue Funktionen freischalten. (mm)

Hersteller: Sony CE America

Internet: www.playstation.com

Termin: 1. Quartal 2006

Metal Gear Acid 2

STRATEGIE Teil 2 kommt mit neuer Grafik und verbessertem Spielsystem.

Bei *Metal Gear Acid* werden Snakes Handlungen nicht direkt über das Steuerkreuz und die Controllerlasten ausgeübt. Das Spiel funktioniert mithilfe eines Kartensystems, das alle möglichen Moves oder auch Waffen-

einsetz enthält. Die Aktionen sind rundenbasiert auf den Karten anzuwählen und werden anschließend in selbstablaufenden Sequenzen auf dem Bildschirm angezeigt. *Metal Gear Acid 2* funktioniert auf dieselbe

Weise, allerdings wurde die Grafik-Engine erneuert, um einen Comic-Look zu erzielen. Außerdem kündigt das neu gegründete Studio Kojima Productions Veränderungen am Spielsystem an: Es wird weitere Kartentypen

geben und das Eingabe-Interface erlaubt eine intuitivere und vor allem schnellere Eingabe Ihrer Strategien. (uh)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.jp/gs/kojima_pro

Termin: 2006



BRANDSATZ Die Explosionen sind weitaus spektakulärer als beim Vorgänger.



NAHKAMPF Die Techniken des Close Quarters Combat sind mit dabei.

Lemmings

PUZZLE Die Lemmings wuseln bald auf der PSP!

Die niedlichen Lemmings haben seit 1990 einen langen Weg hinter sich. Auf nahezu jedem Video- und Computerspielsystem waren sie unterwegs. Jetzt, da die Erfinder Psygnosis zu Sony gehören, soll *Lemmings* für die PSP auf den europäischen Markt kommen. Das Spiel ist im klassischen 2D-Stil gehalten. Ziel ist es, eine große Anzahl von Lemmings durch einen Level zu manövrieren. Dabei kann man den grünhaarigen Wesen verschiedene Eigenschaften zuteilen, mit denen sie diverse Hindernisse umgehen. Da

wären beispielsweise die Brückenbauer, die Kletterer und die Fallschirmspringer sowie fünf weitere Berufe. Geplant sind weit über 100 Abschnitte, die zum Teil aus den Urversionen übernommen und ganz neu zusammengebaut werden. Zudem wird das Spiel über einen Editor verfügen, der es einem ermöglicht, eigene Abschnitte zu kreieren und diese dann dank Wireless-Technologie ins Internet zu stellen. (mm)

Hersteller: Sony CE America
Internet: www.playstation.com
Termin: Winter



FAST GESCHAFFT Dieser Tunnel bringt die Lemmings direkt zum Ausgang.



HOCH NINAUS Der Brückenbauer errichtet einen Pfad für seine Kollegen.

Infected

ACTION Extrem blutige Gewaltorgie von Majesco

In Majescos Third-Person-Shooter geht es sehr derbe zu Sache. Ausgerechnet zur Weihnachtszeit verwandelt ein mysteriöses Virus New York in eine Stadt voller blutrünstiger Zombies. Die Spielfigur trägt in jeder Hand eine Waffe – eine davon ist immer ein Virusgewehr, mit dem man den Zombies den finalen Treffer verpasst, nachdem man sie mit der anderen Waffe ausreichend geschwächt hat. Die Entwickler legen viel Wert auf einen Multiplayer-Modus, in dem man menschliche Mitspieler mit seinem eigenen

Virus infizieren kann, was sich sogar auf den Singleplayer-Modus auswirkt. Die Action wird sehr brutal in Szene gesetzt: Unmengen an Blut und abgetrennten Körperteilen werden in den Straßen des weihnachtlichen New York verteilt. Bislang hat sich noch kein Hersteller dazu entschlossen, *Infected* in Deutschland zu vertreiben – ob sich einer finden wird, ist aufgrund der übertriebenen Gewaltdarstellung unsicher. (te)

Hersteller: Majesco
Internet: www.infected.com
Termin: Nicht bekannt



BLUTRÜNSTIG Auch Kettensägen gehören zum Waffenarsenal.



FEUERWERK Explosionen sind bei *Infected* an der Tagesordnung.

PSP-TERMINE

SEPTEMBER

Ape Academy	September
Burnout Legends	September
Cooled Arms	September
Colin McRae Rally 2005 Plus	September
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	1. September
Death, Jr.	1. September
DTM Race Driver 2	September
Everybody's Golf	September
F1 Grand Prix	September
FIFA Football	1. September
Fred Up	September
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	September
Lumines	1. September

MediEvil: Resurrection	September
Metal Gear Acid	September
Midnight Club 3 DUB Edition	September
NBA Street: Showdown	1. September
Need for Speed Underground Rivals	Anfang September
Ridge Racer	September
Tiger Woods PGA Tour	September
Wipeout Pure	September
World Tour Soccer: Challenge Edition	September
World Rally Championship	September

2005

50 Cent: Bulletproof	Herbst
Ape Escape: On the Loose	Winter

Death, Jr.	Herbst
Der Pate	Herbst
Die Sims 2	Herbst
Dynasty Warriors	2005
Football Manager 2006	2005
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Lemmings	Winter
Namco Museum: Battle Collection	Winter
NBA Live 06	Herbst
Need for Speed Most Wanted	November
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pursuit Force	Dezember
Spider-Man 2	2005

Star Wars Battlefront II	Herbst
Tony Hawk's Underground 2 Remix	2005
Twisted Metal: Head-On	Winter
Virtua Tennis World Tour	Herbst
World Snooker Championship 2005	2005
World Tour Poker 2x6	Herbst
Yes: The Ark of Naphthim	2005/2006

2006

Battlefield 2: Modern Combat	1. Quartal 2006
Splinter Cell	1. Quartal 2006
Top Spin 2	Frühjahr 2006
Viewtiful Joe VFX Battle	2006



SOCOM

U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

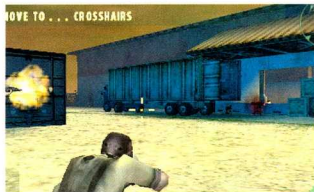
ACTION Mit exklusivem Schauplatz auf PSP

Zukünftige PSP-Besitzer dürfen sich auf eine neue Version des Third-Person-Shooters *SOCOM* freuen. Ganze 14 Mission gilt es zu bewältigen, wobei einem immer ein computergesteuerter Teamkollege zur Seite steht, dem man direkte Anweisungen gibt. Das Spiel beinhaltet vier internationale Schauplätze, wobei Sie nur auf der PSP durch Chile streifen dürfen. Für die spannenden Aufträge, die in Zusammenarbeit mit dem U.S. Naval Special Warfare Command erstellt werden, stehen dem Spieler über 30 authentische Waffen- und Ausrüstungsoptionen zur Verfügung. Zahlreiche Speicherpunkte sollen dafür sorgen, dass bei Fehlversuchen kein Frust aufkommt. Wer den Solo-Modus durchgespielt hat, kann jederzeit die „Instant Action“-Option anwählen. Diese erlaubt es Ihnen, einzelne Aufträge erneut durchzuspielen, wobei die Gegnerpositionen und Missionsziele neu verteilt werden. (mm)

Hersteller: Sony CE America

Internet: www.playstation.com

Termin: Herbst



TEAMWORK Der Teamkollege wird vom Spieler befehligt.



HINTERHALT Noch sind wir unentdeckt.

VIelfalt Für die Spezialaufträge darf sich der Spieler an einem großen Waffensortiment bedienen.



Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

WWW.CONSPIRACYWMD.COM

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction (c) 2005 Oxygen Interactive. Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.
"PlayStation" & "PS" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. / "XBOX" & "XB" logo are registered trademarks of Microsoft Corp.

Pursuit Force

ACTION-RENNSPIEL Coole Action in voller Fahrt

„Für die PSP gibt's nur Umsetzungen von alten Spielen und keine neuen Titel.“ Ein Satz, der spätestens seit der E3 keine große Berechtigung mehr hat. Mitverantwortlich ist Sonys komplette Neuentwicklung *Pursuit Force*. Das pfeilschnelle Rennspiel erinnert auf den ersten Blick an *Burnout*, bietet aber noch mehr Action. Ein wenig fühlt man sich an *Spy Hunter* erinnert, denn während der Fahrt wird aus allen Rohren auf flüchtige Verbrecher gefeuert. Besonders originell: fahren Sie mit Ihrem Wagen nah an eines Ihrer Ziele heran, dürfen Sie auf Knopfdruck mit einem beherzten Sprung in den anderen Wagen hechten und den Fahrer mit ein paar Schüssen außer Gefecht setzen. Alternativ klemmen Sie sich hinter eine Minikanone an Bord eines Helikopters und mischen den Highway aus der Luft auf. Der frische Genre-Mix sieht klasse aus, spielt sich intuitiv und könnte richtig gut werden! (mb)

Hersteller: Sony CE Europe
Internet: www.playstation.de
Termin: Dezember



KNALLHARTER COP Von der Motorhaube aus eröffnen Sie das Feuer.



FLIEGENDER WECHSEL Der Sprung zum Auto gestaltet sich explosiv.

UNGLEICHER KAMPF Selbst vom Motorrad aus wird geballert, was das Zeug hält.



Sie kennen solche Stories aus dem Fernsehen... Aber jetzt sind Sie selbst plötzlich mittendrin.

Regierungsagenturen, die mit terroristischen Zellen gemeinsame Sache machen. Drogenfabriken und versteckte Trainingscamps. Geheime Waffenlager und Vertuschungsversuche. Ihre Suche nach der Wahrheit führt Sie rund um den Globus - von Giftküchen in Südamerika bis zu einer geheimen Militärbasis in der Arktis. Finden Sie die Rädelsführer des Komplotts und gehen Sie der Sache auf den Grund!

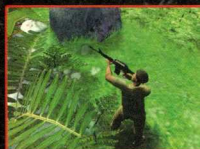
Setzen Sie Ihr Waffenarsenal optimal ein. Decken Sie die Wahrheit auf!

**AB JUNI 2005 FÜR XBOX
IM HANDEL!**



**GLAUBE
NICHTS**

**VERTRAUE
NIEMANDEM**



ORIGEN
www.oxygenint.com

east
entertainment media
www.e-e-m.de



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Die E3 begeistert auch Japan.

Die Japaner haben mit der Tokyo Game Show eine der wichtigsten Videospielmessen auf ihrer Insel. Dennoch wurden die Konsolenankündigungen und -präsentationen der diesjährigen E3 ebenfalls mit viel Spannung verfolgt. In einer Online-Umfrage, welche Konsole den größten Eindruck hinterlassen habe, liegt der Nintendo Revolution mit 42 Prozent knapp vor der PS3 mit 40 Prozent. Die Xbox 360 nimmt mit nur 18 Prozent einen abgeschlagenen dritten Platz ein. Überrascht waren viele Gamer vom Design des Nintendo Revolution. Die Möglichkeit, alte NES- und SNES-Klassiker herunterzuladen, hat nicht nur Nintendo-Fans beeindruckt. Die PS3 hat mit der Hardware für offene Mäuler gesorgt. Am wichtigsten sind den Befragten aber immer noch die Spiele. Die Erwartungen an die nächste Konsolengeneration sind hoch.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Romancing SaGa: Minstrel Song
- 2 Front Mission Online
- 3 Mobile Suit Gundam: The One Year War
- 4 Eternal Aselia: At the End of this Earth
- 5 Baseball Live 2005
- 6 Pro Yakyuu Spirits 2
- 7 World Soccer Winning Eleven 8 Livewire Evolution
- 8 Jissen Pachislot Shinshouhou HokutoKen Plus
- 9 Daito Giken Koushiki Pachislot Simulator Yoshimune
- 10 Mercenaries



Soft Boiled Hero 4 — The Seven Soft Boiled Heroes

ÜBERMACHT Wer Küken und Brokkoli auf seiner Seite hat, kann nur gewinnen.

TAKTIK-ROLLENSPIEL Ei, ei, ei, Square Enix kann auch anders.

Das vielleicht abgefahrenste Taktik-Rollenspiel der Welt startet einen weiteren Angriff auf Ihre Lachsmuskeln. Dabei dürfen die Kämpfe aber nicht aus den Augen verloren werden, bei denen bis zu 100 Recken auf jeder Seite gegeneinander ins Feld ziehen. Um diesen mehr taktischen Tiefgang zu verlei-

hen, können Armeen jetzt in bis zu drei Einheiten unterteilt werden. Diese nehmen entweder eine Stein-, eine Schere- oder eine Papierformation an. Nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip sind diese im Kampf denn auch mehr oder weniger wirksam. Um sich von den Massenschlachten abzulenken,

darf man nebenbei auch ein paar Dungeons erforschen, in denen man neben wertvollen Schätzen auch auf verfeindete Eiermonster stößt, die sich nach einer Niederlage dem Spieler anschließen. (wh/cs)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



RETRO WIRD SIEGEN Die 2D-Welt wird von Polygonen überrollt. Doch die Knubbel sind stärker.



TOTALES CHAOS Bis zu 100 Figuren auf jeder Seite vermöbeln sich auf dem Bildschirm gegenseitig.

NEWSTICKER

+++ **FÜR ANIME-FANS** Für die PSone gibt es schon lange Prägelspiele zum Anime-Hit *One Piece*. Jetzt schafft die Serie in hübscher 3D-Optik auch den Sprung auf die PS2. +++ **NEUER ADVENT-CHILDREN-TRAILER** Square Enix wird auf der Square Enix Party 2005, die am 30. und

31. Juli in Tokio abgehalten wird, einen neuen Trailer zum Final Fantasy-Film *Advent Children* zeigen. Angekündigte Spiele-Highlights wie *Final Fantasy XII* werden spielbar sein. +++ **DA KOMMT WAS AUF UNS** Zu Capcom hat angekündigt, dass man in Japan bis Ende 2005 insgesamt

ALTE BEKANNTE Miku
kennen Fans der Serie
aus dem ersten Teil.

Gundam: The One Year War

ACTION Die Japaner lieben ihre Kampfroboter.

Schon bevor Namco und Bandai fusionierten, hatten beide Unternehmen ein gemeinsames Projekt mit dem Titel *Project Pegasus*. Der erste Titel, der nun aus dieser Kooperation hervorging ist ein neues *Gundam*-Spiel, das auf der Original-TV-Serie basiert. Darin darf der Spieler mit den Kampfrobotern zu Lande und im Weltall kämpfen. Darüber hinaus gibt es Bodenmissionen, die nicht im schützenden Stahlpanzer der Kolosse bestritten werden. Jede

Mission wird von einem Vor- und Abspann begleitet, die extra für das Spiel erstellt wurden. *The One Year War* soll vom technischen Know-how Namcos profitieren. Ähnlich wie in *Ace Combat* gibt es jetzt extrem weitläufige Arealen. Die schönen Animationen hat man hingegen scheinbar bei *Soul Calibur* entliehen. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.project-pegasus.net

Termin: Erhältlich (Japan)

REALIST Ob die Shogune
tatsächlich ganze Regimenter
zerlegen konnten?

Sengoku Basara

ACTION Geschichtsunterricht mit einer Prise Action

Die Produzenten und Charakter-Designer von *Devil May Cry* widmen sich nicht nur italienischen Poeten, sondern auch ihrer eigenen Geschichte. Die Sengoku-Periode (in etwa 1500 bis 1600) wird wesentlich realistisch dargestellt als Dantes Höllentrip. In der Rolle von insgesamt 16 Shogunen, von denen einige tatsächlich existiert haben, fordern Sie Ihre Rivalen zum Kampf und erobern nach und nach ganz Japan. Ein bisschen

Fiktion lassen sich die Entwickler dann aber doch nicht nehmen und spendieren jedem Feldherren seine eigenen, spektakulären Combo-Attacken und Special Moves. Es dürfen aber nicht nur ganze Regimenter aufgemischt werden, sondern Sie müssen auch bestimmte Missionsziele, die den Verlauf der Story beeinflussen, erreichen. (wh/cs)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: 21. Juli (Japan)

zehn Spiele für die PSP veröffentlichen will. +++ **MONSTER AUCH UNTERWEGS JAGEN** Einer dieser Titel wird die Handheld-Version des Multiplayer-Spiels *Monster Hunter*. +++ **VOLLER ERFOLG** In Japan hat sich *Dragon Quest VIII* bislang fast vier Millionen Mal verkauft. Hoffen wir, dass der Titel bei uns genauso gut ankommen wird. +++



Shintenmakai: Generation of Chaos V

TAKTIK-ROLLENSPIEL Mehr Übersicht für Hobby-Strategen

Mit dem fünften Teil schafft die in Japan sehr beliebte *Generation of Chaos*-Serie den Sprung in eine neue Spielwelt: Edith besteht aus einer Unterwelt, einer Oberwelt und einer Himmelwelt. Bis auf ein paar weiterentwickelte Elemente hat sich am grundsätzlichen Gameplay aber nichts geändert. Neu ist, dass es jetzt drei Arten von Landkarten gibt, die für mehr Übersicht

sorgen sollen. In Kämpfen darf man jetzt außerdem zwei unterschiedliche Truppentypen einsetzen. Nahkämpfer und Magieanwender können ihre Kräfte aber auch vereinen und mächtige Combo-Attacken ausführen, was für mehr strategische Möglichkeiten sorgen soll. (wh/cs)

Hersteller: Idea Factory

Internet: www.ideafactory.jp

Termin: 21. Juli (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Killer 7	Action	6. Juni
Namco x Capcom	Rollenspiel	26. Mai
Steamboy	Action	9. Juni

Erscheint demnächst (PS2):

Ape Escape 3	Action	14. Juli
Drag-On Dragoon	Action	16. Juni
Fatal Frame: Zero	Action-Adventure	28. Juli
Genji	Action	23. Juni
Grandia III	Rollenspiel	11. August
Musashiden II: Blademaster	Action	7. Juli
namCollection	Spielsammlung	7. Juli
OZ	Action	30. Juni
Pop'n Music 11	Musikspiel	21. Juli
Tokyo Bus Guide 2	Simulation	21. Juli

Zuletzt erschienen (PSP):

Intelligence License	Geschicklichkeit	26. Mai
Space Invaders Pocket	Geschicklichkeit	26. Mai

Erscheint demnächst (PSP):

Baku-No	Geschicklichkeit	16. Juni
Coded Arms	Action	23. Juni
Bombberman Panic Bomber	Geschicklichkeit	23. Juni
School Rumble: Anesias Jiken Desu!	Action	7. Juli
Tenchu: Shinobi Taizen	Action-Adventure	28. Juli
Death Jr.	Action-Adventure	1. August

PlayStation 3

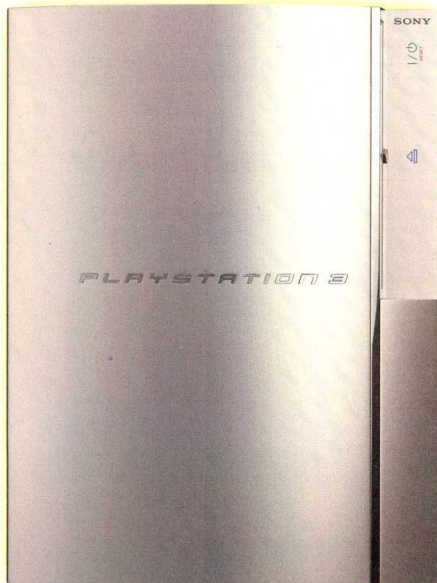
Die Zukunft der Videospiele

Auf der E3 gewährte Sony einen ersten Blick auf **die nächste PlayStation-Generation.**



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

NUR EINE TECHNIKDEMO Square Enix erstellte das Intro von Final Fantasy VII in PS3-Qualität – eine Neuauflage des Spiels ist aber leider nicht geplant.



DIE NEUE KONSOLE Das PlayStation-3-Logo ist dem Spider-Man-2-Schriftzug nachempfunden.

Die Electronic Entertainment Expo 2005 öffnete ihre Pforten am 18. Mai, doch der neue Konsolenkrieg begann schon einige Tage vorher. Als Erster lüftete Microsoft bereits einige Tage vorher den Schleier um seine Xbox 360 im Rahmen einer MTV-Sendung – und dann wartete alle Welt gespannt, wie Sony kontern würde. Schon für den Montag vor der Messe hatten die Japaner eine Pressekonferenz angesetzt und überraschten mit einer Präsentation, die sich erst gar nicht mit kommenden PS2- und PSP-Highlights aufhielt – lediglich ein Trailer zu *Final Fantasy XII* wurde gezeigt. Stattdessen gab es eine gewaltige Informationsflut zur neuen PlayStation 3: Man präsentierte allerlei Technik-Demos, erste Videos zu kommenden Spielen und zu guter Letzt tatsächlich schon das Design der Konsole selbst und des neuen Controllers. Technische Details zur Konsole finden Sie in unserer Vergleichstabelle auf der Seite 23, einen umfassenden Überblick über die gezeigten Demos und Spielvideos auf unserer DVD.

MULTIMEDIA-CENTER STATT NUR KONSOLE

Obwohl die PSX, eine in Japan erhältliche PS2-Variante mit Festplatten-DVD-Rekorder-Funkti-

onen, kein großer Erfolg war, will Sony die PlayStation 3 als flexible Multimedia-Station und nicht nur als Konsole verstanden wissen. Das fängt schon bei den Anschlüssen an: Sogar Steckkarten wie Memory Sticks und Compact-Flash-Karten kann die PS3 lesen, sodass Sie beispielsweise Ihre Urlaubsfotos auf dem Fernseher anschauen oder über das Internet an Freunde verschicken können. Neben allen erdenklichen CD- und DVD-Varianten (darunter auch das hochwertige Tonträger-Format SACD, Super Audio CD) wird das Gerät auch Blu-Ray-Scheiben (Blu-Ray Disc ROM, kurz BD-ROM) abspielen, die neben Toshiba's HD-DVD als eines der beiden wichtigsten Formate gelten, wenn es um den Nachfolger der Video-DVD geht. Mit bis zu 54 Gigabyte Umfang fassen Blu-Ray-Datenträger genug Informationen, um komplette Kinofilme in hohen Auflösungen bis hin zum schärfsten HDTV-Standard 1080p (1.920x1.080 Bildpunkte) zu speichern. Natürlich sollen auch die Spiele diese Auflösungen nutzen – ein gewaltiger Fortschritt gegenüber der bisherigen PAL-Auflösung von 720x576 Pixeln im flimmernden Interlace-Modus (normale Fernseher strahlen pro Sekunde 50 Halbbilder aus, im Progressive-Modus sind es tatsächlich 50 Vollbilder). All dies setzt zwar



SEIN NEUES BABY Ken Kutaragi präsentiert stolz die neue PlayStation.

einen entsprechenden HDTV-tauglichen Fernseher voraus, wie sie in Deutschland bislang kaum verbreitet sind, doch dürfen die neuen Konsolen und Filmformate (Blu-Ray, HD-DVD) in den kommenden Jahren für eine deutlich größere Verbreitung der hochwertigen Bildschirme sorgen. So oder so: Selbst auf einem handelsüblichen Fernseher wird die PlayStation 3 ein deutlich brillanteres und ruhigeres Bild liefern als aktuelle Konsolen. Und vielleicht wollen Sie Ihren alten Fernseher ja auch als

Zweitgerät behalten, um darauf zum Beispiel per EyeToy-Kamera und Mikrofon mit Ihrem Gegner zu kommunizieren, während Sie auf dem HDTV-Gerät das neue *Gran Turismo* spielen? Die PS3 unterstützt zu solchen Zwecken nämlich zwei Bildschirme gleichzeitig.

WERDEN DIE SPIELE WIRKLICH SO AUSSEHEN?

Eines der beliebtesten Gesprächsthemen auf der Messe war das spektakuläre *Killzone-*

INFO DER PS3-CONTROLLER

Der neue Controller

Auffällig geformt und kabellos – aber ansonsten ganz der Alte! Sony behält die bekannte Tasten-anordnung des Dual Shock 2 komplett bei.

Für einigen Gesprächsstoff sorgte der gezeigte Prototyp des PS3-Controllers. Bis zu sieben davon wird man per Bluetooth kabellos an einer PS3 betreiben können, über ein USB-Kabel kann er aber auch direkt an die Konsole angeschlossen werden. Dies ist zum Beispiel zum Aufladen des Akkus nötig, der laut Sony einen Tag lang Strom liefern soll. Obwohl die Bumerang-Form abenteuerlich wirkt, entspricht der Controller von der Anordnung der Knöpfe her exakt dem PS2-Controller und größere Änderungen am Design sind bis zum Marktstart nicht mehr geplant.



Video. War es nun Echtzeit oder nicht? Laut Sony war es tatsächlich nicht Echtzeit, doch das fertige Spiel soll grafisch genau so aussehen. Die Diskussion darum, ob die Leistungsfähigkeit der PlayStation 3 für diese Edelgrafik ausreicht, geht aber am eigentlichen Kern des Problems vorbei. Die Frage muss vielmehr lauten: Haben die Entwickler ausreichend fähige Grafiker und genügend Zeit, um den dafür nötigen Aufwand tatsächlich zu betreiben? Die neue Konsolengene-

ration ermöglicht hohe Auflösungen und tolle Grafikeffekte ohne größeren Mehraufwand, doch Figuren wie die im *Killzone*-Video wollen in dieser Detailfülle erst geschaffen werden. Aus ihrem Detailgrad wiederum ergeben sich weitere Anforderungen, damit die Grafik stimmig wirkt: Durch die hohe Auflösung wird man die vielen Details der Gesichter immer wieder vor Augen haben – eine brauchbare Mimik muss her, damit der Charakter nicht wie eine



SCHÖN DRECKIG Die Motorstorm-Bilder von Sonys Evolution-Studios lassen erahnen, wie realistisch PS3-Spiele aussehen könnten.



ECHT ODER NICHT? Das Killzone-Video sorgte für hitzige Diskussionen. Laut Sony war das keine Echtzeit-Grafik, doch das Spiel soll wirklich so aussehen.

INFO DIE PS3 IM DETAIL

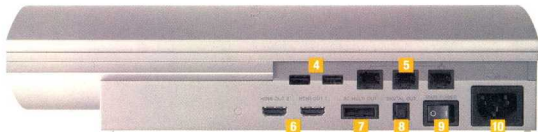
Allerlei Anschlüsse

So viel konnten Sie noch nie an eine Konsole anschließen.

- 1 DISC-EINSCHUB** CDs, DVDs und BD-ROMs schieben Sie einfach von vorne in die PS3
- 2 HINTER DIESER Klappe** finden Sie die Steckplätze für Memory Sticks, Compact-Flash-Karten und SD-Karten.
- 3 VIER USB-ANSCHLÜSSE** etwa für die EyeToy-Kamera, Mikrofone, Headsets – oder zum Aufladen der kabellosen Controller.
- 4 WEITERE ZWEI USB-ANSCHLÜSSE** finden sich auf der Rückseite.
- 5 NETZWERK-STECKPLÄTZE** Ein Eingang, zwei Ausgänge.
- 6 ZWEI HDMI-PORTS** für das hochwertige HDTV-Bildsignal
- 7 DER MULTI-AV-PORT** für normale Bild- und Audiosignale, wie bei der PS2.
- 8 OPTISCHER AUSGANG** für digitalen Surround-Sound
- 9 DER NETZSCHALTER** erklärt sich von selbst.
- 10 STROMANSCHLUSS** Die PS3 nutzt die gleichen Stromkabel wie PCs.



PRAKTISCH Ganz wie der Vorgänger kann die PS3 sowohl horizontal als auch vertikal betrieben werden.



animierte Schaufensterpuppe wirkt! Das eindrucksvolle *Fight Night*-Video von Electronic Arts zeigt, wie viel authentischer ein Spiel dadurch wirken kann. Wie viele Entwickler werden dieses Grafikniveau tatsächlich erreichen und wie viele werden mangels *Manpower* nur bessere PS2-Spiele in hoher Auflösung abliefern können? Gerade bei Sportspielen wie *FIFA Football*, dessen erste Next-Generation-Demos sehr eindrucksvoll aussehnen, stellt sich die Frage, wie selbst ein großer Publisher wie Electronic Arts das grafische Niveau der vorab gezeigten Fußballer bei mehreren hundert Spielern beibehalten soll – von kleineren Entwicklungsteams ganz zu schweigen.

WIRD ALLES GRÖßER UND TEURER?

So ist es dann verständlich, wenn es vielerorts heißt, die Entwicklungskosten für Spiele würden mit der neuen Generation in die Höhe schnellen und womöglich höhere Softwarepreise nach sich ziehen. Andererseits werden wir infolgedessen vermutlich auch eine Rückbesinnung auf einfachere Spielkonzepte erleben. Großstädte wie London (*The Getaway*) oder Los Angeles (*True Crime*) auf PS2-Niveau nachzubauen ist eine Sache, mit

INFO NEUHEITEN VON NINTENDO

Nintendo geht seinen eigenen Weg

Während die Konkurrenz ihre neuen Konsolen und zahlreiche Spiele dafür zeigte, gab sich Nintendo verschlossen, was die nächste Generation angeht.

Nach den Sony- und Microsoft-Präsentationen am Montag vor der E3 enttäuschte Nintendo am Tag darauf mit einer wenig gehaltvollen Enthüllung der neuen Konsole namens Revolution. Abwärtskompatibel zu allen bisherigen Nintendo-Konsolen soll sie sein, GameCube-Spiele spielt das Gerät direkt von den GameCube-Mini-DVDs ab, während sämtliche alten NES-, Super-NES- und N64-Spiele von Nintendo als Downloads aus dem Internet zur Verfügung gestellt werden sollen – Preise hierfür gab man aber noch nicht bekannt. Abgesehen davon, dass das Gerät auch DVDs abspielen können wird sowie 512 MB Speicher und allerlei Wireless-Funktionen (für Internetzugang und kabellose Controller) verpasst bekommt, hielt sich Nintendo aber noch sehr bedeckt. Es wurden zum Beispiel keinerlei Spielszenen gezeigt und auch wann das Gerät genau

erscheinen soll (offizieller Termin ist 2006), ist noch unklar. Die Stärken der Konsole sollen im günstigen Anschaffungspreis und dem angeblich revolutionären Controller liegen – nur hat Nintendo ausgerechnet zum Controller eben noch nicht mehr mitgeteilt als die Tatsache, dass er ohne Kabel auskommt. Grund hierfür ist die Angst, dass die Konkurrenz die damit verbundenen neuen Ideen allzu schnell abkupfern könnte. Quasi nebenbei enthüllte man noch ein anderes neues Gerät, das noch dieses Jahr erscheinen soll: den Game Boy Micro. Dieser ist voll kompatibel zum Game Boy Advance, allerdings wesentlich kleiner (etwa vergleichbar mit einem iPod Mini).

Das neue Display ist entsprechend winzig, dafür aber heller als das seiner Vorgänger. Ein Preis und ein genauer Termin stehen auch für dieses Gerät noch nicht fest.



NINTENDO REVOLUTION Das Design der Konsole wird noch etwas von diesem Prototypen abweichen.



GAME BOY MICRO Kann man mit so einem kleinen Display wirklich vernünftig spielen?

dem Detailgrad eines PS3-Spiels steigt der Aufwand dafür aber nochmals immens. Ein Prügelispiel wie *Tekken* ist dagegen relativ schnell auf Next-Generation-Niveau zu bringen – ein, zwei Dutzend Arenen und Kämpfer sind flotter erschaffen als eine ganze Stadt und können dafür mit einer Detailverliebtheit glänzen, die irgendeinem Passanten bei einem neuen *Getaway* niemals zuteil werden könnte. Es ist in gewisser Weise be-

zeichnend, dass Sega ausgerechnet für die neue Konsolengeneration ein so altes, simples Konzept wie die Arcade-Flugzeugballerei *Afterburner* neu auflief – gerade in so kleinem Rahmen kann man den Details besonders viel Zeit widmen und deshalb waren die kurzen Szenen aus dem Spiel (das angeblich in Echtzeit von einer frühen Entwicklungsstation lief) eines der grafischen Highlights der Messe. Umso ärgerlicher, dass es von

der Sega-Präsentation noch keine Bilder gibt, denn Fotografieren und Filmen war dabei nicht erlaubt. Der Reiz von PS3-Spielen wird sowieso nicht nur in hohen Auflösungen und vielen Polygonen liegen. Die mächtige neue Hardware ermöglicht Echtzeit-Physikberechnungen in bahnbrechender Qualität – die korrekt einreißenden Segel der Schiffe in Sonys Enten-Demo sind ein gutes Beispiel. Auch die eindrucksvollen Explosionen aus

dem *Killzone*-Video oder das Schadensmodell, das bei *Motortorm* so beeindruckend wirkte, erscheinen realistisch – man muss sich schließlich vor Augen führen, was für eindrucksvolle Crashes schon auf einer PS2 bei *Burnout* 3 möglich sind. Die neue Konsolengeneration wird solche Szenen vielfach detaillierter und realistischer darstellen können. Nicht zuletzt dürfen wir auch in Sachen Gegnerintelligenz einen Schritt vorwärts erleben



SPIEL ODER REALITÄT? Erste Studien zu Sonys *Formel Eins* beeindrucken mit annähernd fotorealistischen Grafikdetails – beachten Sie zum Beispiel die Reifen!



DAS FIFA DER NEUEN GENERATION. Wie viele Spieler wird Electronic Arts in dieser Qualität modellieren?

– die PS3 kann problemlos komplexe KI-Routinen für eine Unzahl von Figuren verwalten, selbst das Verhalten von riesigen Menschenmengen wie etwa Zuschauern bei Sportspielen könnte viel individueller ausfallen als bisher.

WANN UND ZU WELCHEM PREIS?

Informationen zu PS3-Spielen sind derzeit rar gesät, aber bis zum Verkaufsstart der Play-

Station 3 bleibt noch mehr als genug Zeit, um die ersten Titel vorzustellen. Auf der E3 sprach Sony von „Frühjahr 2006“, wobei bewusst nicht spezifiziert wurde, ob dieser Termin für Japan, die USA oder gar auch für Europa gilt. Wir rechnen mit einem Deutschlandstart gegen Ende 2006. Auch viele andere Fragen sind noch völlig offen: Werden PS2- und PSone-Spiele auf der abwärtskompatiblen

PS3 besser aussehen? Wird die angekündigte abnehmbare Festplatte im Lieferumfang enthalten sein oder wird man sie dazukaufen müssen? Wie wird das neue System für Online-Spiele funktionieren? Und wie viel soll die Wunderkiste letztendlich kosten? All dies dürfte nicht zuletzt auch davon abhängen, wie erfolgreich Microsofts Xbox 360 anläuft – diese soll laut Microsoft nämlich weltweit schon

Ende 2005 starten und sich über einen (noch nicht spezifizierten) Kampfpfeis eine gute Ausgangsposition schaffen. Der neue Konsolenkrieg hat gerade erst begonnen – und er dürfte einer der spannendsten bisher werden! Beste Aussichten für Spielefans also, zumal uns bis dahin noch unzählige Highlights für die aktuellen Konsolen erwarten.

MICHAEL PRUCHNICKI

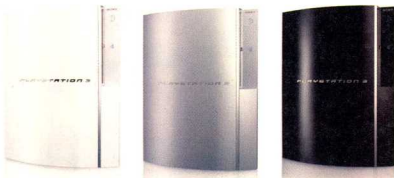
INFO KURZ BEANTWORTET

Wo sind die Spiele?

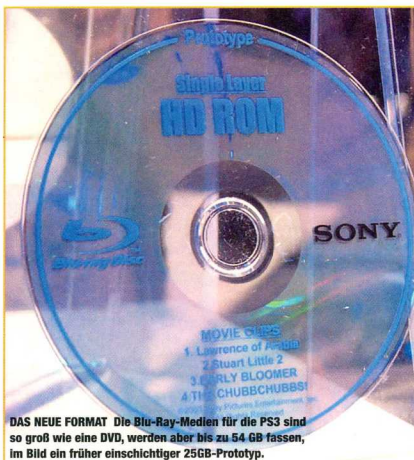
Außer zu *Need for Speed Most Wanted* finden Sie in diesem Heft keine einzige PS3-Vorschau – mit gutem Grund!



Zwar wurden im Rahmen von Sonys Pressekonferenz schon zahlreiche PS3-Titel angekündigt, doch gibt es derzeit kaum Infos dazu – die Fertigstellung der Spiele liegt noch in zu ferner Zukunft. Anstatt Ihnen hier eine Auflistung der Spiele mit kleinen Bildchen zu geben, verweisen wir hiermit auf unsere prall gefüllte Doppel-DVD, auf der sämtliche PS3-Spielevideos und -Studien enthalten sind. Machen Sie sich selbst ein Bild davon!



WELCHE HÄTTEN SIE GERN? Sony zeigte die PS3 in drei Farben.



DAS NEUE FORMAT Die Blu-Ray-Medien für die PS3 sind so groß wie eine DVD, werden aber bis zu 54 GB fassen, im Bild ein früher einschichtiger 25GB-Prototyp.

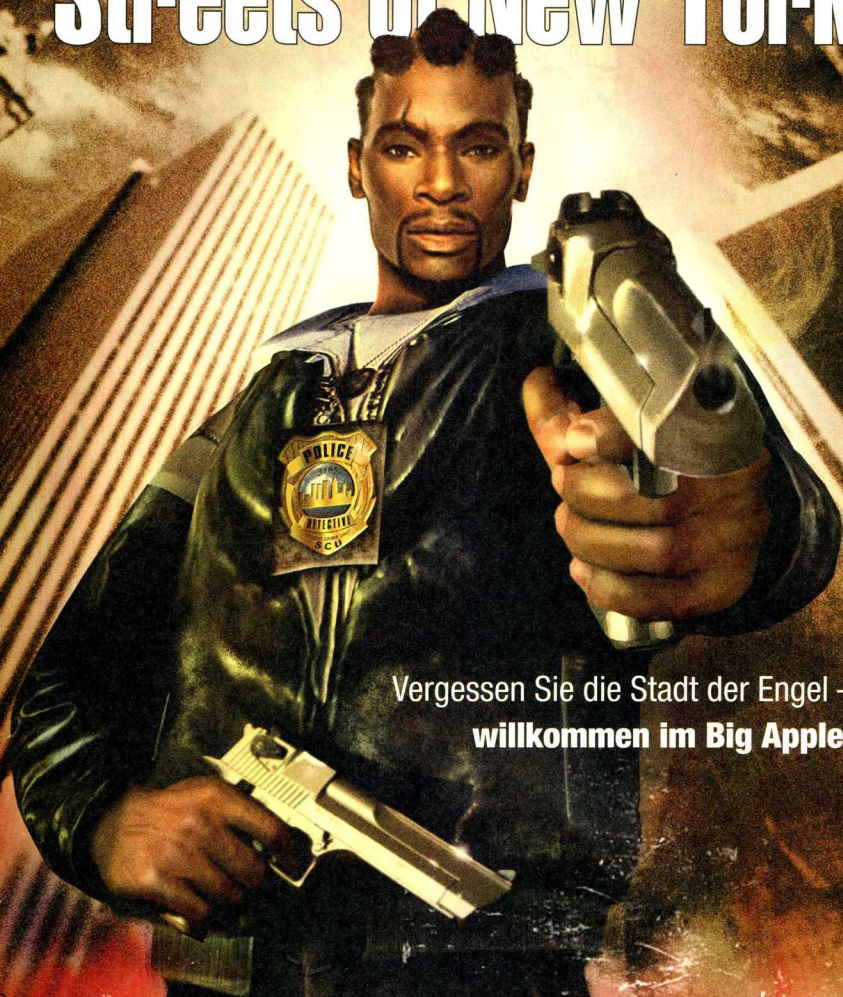
Die nächste Konsolengeneration im Vergleich

Die PlayStation 3 kommt mit einer unglaublichen Grafikleistung daher und scheint im Vergleich zur neuen Xbox 360 einen technischen Vorsprung zu haben – allerdings erscheint die Microsoft-Maschine auch weltweit noch dieses Jahr, während bei Sony nicht mal feststeht, für welche Region der Termin „Frühjahr 2006“ überhaupt gelten wird. Zur Verdeutlichung des technischen Fortschritts haben wir die PlayStation 2 ebenfalls mit in die Übersicht gepackt.

PlayStation 3	Xbox 360	PlayStation 2
CPU Cell: PowerPC-basierender 64-Bit-Prozessorkern mit insgesamt 7 weiteren synergetischen Prozessorkernen (jeweils mit 3,2 GHz getaktet) 1 vektorbasierende CPU-Erweiterung (VMX) pro Kern. 7 x 256 KByte SRAM (Cache-Speicher für die 7 synergetischen Prozessorkerne) 512 KByte Level2-Zwischenspeicher Speilleistung des Hauptprozessors 218 GFLOPS GPU NVIDIA RSX mit 500 MHz Der „Reality Synthesizer“ erlaubt High Dynamic Range Rendering mit 128 Bit Gleitkommagenauigkeit. Programmierbare Multitext-Shader-Pipelines Polygonleistung Nicht bekannt gegeben Pixel-Füllrate Nicht bekannt gegeben Shader-Leistung 100 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde Speicher 256 MByte XDR-Hauptspeicher (mit 3,2 GHz) 256 MByte GDDR3-RAM (Videospeicher mit 700 MHz) Speicherbandbreite 25,6 GByte pro Sekunde (Hauptspeicherbandbreite) 22,4 GByte pro Sekunde (Videospeicherbandbreite) RSX: 20 GByte/s (write) 15 GByte/s (read) SB: 2,5 GByte/s (write) 2,5 GByte/s (read) Fliehkommaleistung des gesamten Systems (theoretisch) 2 TFLOPS Speichermedien Optionale 2,5-Zoll-Festplatte (Volumen noch nicht bekannt) Blu-ray-Disc-ROM Memory Stick (auch Pro und Duo) SD-Speicherkarten Compact-Flash-Speicherkarten Input/Output Bluetooth 2.0 für bis zu 7 kabellose Controller 6 USB-2.0-Ports 2 HDMI-Ports AV-Multi-Port Digital-Audio-Port Online-Support Sony plant umfangreiche Online-Funktionen zum Herunterladen neuer Spielinhalte oder für Multiplayer-Matches. Leider sind noch keine weiteren Informationen verfügbar. IEEE 802.11b, IEEE 802.11g WLAN 3 Ethernet-Ports 10BASE-T 100BASE-TX 1000BASE-T Gigabit-LAN-fähig Unterstützung von digitalen Medien Spielt DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, SACD Hybrid, SACD HD, DualDisc (audio side), Dual Disc HD und Blu-Ray Disc: BD-ROM, BD-Video, BD-R, BD-RE Spielt PSone- und PlayStation-2-Spiele ab HDTV-Unterstützung Die PlayStation 3 unterstützt folgende HD-Standards: 720p, 1080i und 1080p. Der Anschluss zweier digitaler Bildschirme ermöglicht entweder ein Gesamtbild mit 3.840x1.080 Bildpunkten im Format 32:9 oder alternativ die Ausgabe von zwei unterschiedlichen Szenen. Audio-Fähigkeiten 5.1-Surround-Sound DTS LPCM Cell-basierendes Processing	CPU Angepasste IBM-64-Bit-PowerPC-CPU mit 3 symmetrischen Prozessorkernen, die jeweils mit 3,4 GHz getaktet sind. 2 Hardware-Threads pro Kern (insgesamt 6) 1 vektorbasierende CPU-Erweiterung (VMX-128) pro Kern (insgesamt 3) 128 VMX-128 Register pro Hardware-Thread 1 MByte Level2-Zwischenspeicher Speilleistung des Hauptprozessors 115,2 GFLOPS GPU ATI-Grafikchip mit 500 MHz 10 MByte embedded DRAM (fungiert als Framebuffer) 48 Unified Shader-Pipelines (jede Pipeline kann entweder als Pixel oder Vertex Shader genutzt werden) Polygonleistung 500 Millionen Polygone pro Sekunde Pixel-Füllrate 16 Milliarden Samples pro Sekunde bei vierfacher Anti-Aliasing (Multi-Sampling) – entspricht einer Pixelfüllrate von 4 Milliarden Bildpunkten. Shader-Leistung 48 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde Speicher 512 MByte Unified GDDR3-RAM mit 700 MHz (CPU und GPU teilen sich den Speicher) Speicherbandbreite 22,4 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite) 256 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite zum EDRAM) 21,6 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite am Frontside-Bus) Fliehkommaleistung des gesamten Systems (theoretisch) 1 TFLOP Speichermedien 20-Byte-Festplatte (abnehmbar und aufrüstbar) 12-GB-DVD-ROM Memory Unit (geplante Kapazität: 64 MByte) Input/Output Empfänger für vier Funk-Controller 3 USB-2.0-Ports 2 Memory-Unit-Slots Ethernet-Port bisher unspezifizierte Audio- und Videoausgänge Online-Support Sofortiger Zugang zu Xbox-Live-Features wie den Marktplatz für zusätzliche Inhalte. Spielerprofil als digitale Visitenkarte Sprachchat während eines Spiels Film- oder Musikwiedergabe 802.11a, 802.11b und 802.11g WLAN (optional) Webcam (optional) Unterstützung von digitalen Medien Spielt DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA-CD, MP3-CD, JPEG-Foto-CD, ausgewählte Xbox-Spiele Medien-Stream von tragbaren MP3-Spielern, Digitalkameras und PCs mit Windows-XP-Betriebssystem Eigene Soundtracks in jedem Spiel (über die Festplatte) Windows Media Center Extender integriert HDTV-Unterstützung Alle Spiele unterstützen 16:9 sowie 720p- und 1080i-Bildschirmauflösung, ebenso zweifache Kantenglättung. Es wird sowohl Standard- als auch HDTV-Auflösung unterstützt. Audio-Fähigkeiten 5.1- und 7.1-Surround-Sound 48-KHz/16-Bit-Audio 320 unabhängige Dekomprimierungskanäle 32-Bit-Audio-Prozessor Über 256 Audio-Kanäle	CPU 128-Bit-Multimedia-Chip Emotion Engine (mit 295 MHz getaktet) Zwischenspeicher: Instruction: 16 KByte Data: 8 KByte + 16 KByte (ScrP) 2 Parallel-Vektor-Arbeitsseinheiten V0-Zentraleinheit: Verbesserte P-Sone-CPU (mit 37,5 MHz getaktet) Speilleistung des Hauptprozessors 6,2 GFLOPS GPU Grafik-Synthesizer mit 147 MHz Die Emotion Engine und der Grafik-Synthesizer arbeiten Hand in Hand und ermöglichen beeindruckende Effekte ohne großen Rechenzeitaufwand. Polygonleistung 66 Millionen Polygone pro Sekunde Pixel-Füllrate 1,2 Milliarden Pixel pro Sekunde (bei einer Textur) 600 Millionen Pixel pro Sekunde (bei zwei Texturen) Shader-Leistung 2,4 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde Speicher 32 MByte Hauptspeicher; 4 MByte DRAM (Videospeicher im Grafik-Synthesizer); 2 MByte IOP-Speicher; 2 MByte Sound-Arbeitspeicher Speicherbandbreite 3,2 GByte pro Sekunde (Hauptspeicherbandbreite) 38,4 GByte pro Sekunde (Framebuffer-Bandbreite) Fliehkommaleistung des gesamten Systems (theoretisch) Ca. 6,5 GFLOPS Speichermedien 4fach-DVD-ROM Memory Card Input/Output 2 Controller-Anschlüsse 2 USB-Ports Ethernet-Port (NETWORK-Anschluss) Digital Out (Optional) AV-Multi-Out Online-Support Durch den integrierten Netzwerk-Anschluss (nur PS2 in neuerer, kleiner Bauform, ansonsten optional mit Adapter) ist ein problemloser Zugang zum Internet möglich. Nur Spiele mit der Kennzeichnung „Auch online spielbar“, enthalten die notwendigen Online-Mehrspielermodi. Unterstützung von digitalen Medien CD-ROM DVD-ROM DVD-Video Audio-CD Psone-Spiele HDTV-Unterstützung Die PlayStation 2 bietet theoretisch HDTV-Unterstützung. Für bessere Bildqualität lässt sich ein Progressiv-Scan-Signal abgreifen, jedoch nur in 480p-Auflösung. Allerdings unterstützen nur einige wenige Spiele dieses Feature. Audio-Fähigkeiten 3D-Surround-Sound (Dolby Pro Logic II) 48-Audio-Kanäle Digital-Digital-5.1-Sound (nur bei DVD-Video) Output-Frequenz: Bis zu 48 kHz (DAT-Qualität)

True Crime

Streets of New York



Vergessen Sie die Stadt der Engel –
willkommen im Big Apple!



KAMPFMASCHINE Marcus ist schwerfälliger als Nick Kang, aber genauso wehrhaft!

Kinder, wie die Zeit vergeht. Vor anderthalb Jahren präsentierte Activision voller Stolz den eigenen *GTA*-Konkurrenten, jetzt steht schon dessen Nachfolger ins Haus. Der überrascht mit völlig neuer Umgebung und einem neuen Hauptdarsteller. Marcus Reed ist ein afroamerikanischer New Yorker Cop mit bewegter Vergangenheit und einer Menge Wut im Bauch. Als Laufbursche für seinen im Knast sitzenden Vater schlägt er sich durchs harte Leben auf den Straßen von New York. Als ihn eines Tages seines eigenen Homies um die Ecke bringen wollen, setzt er sich zur Wehr und kann den Mordanschlag – im Gegensatz zu seinen Angreifern – tatsächlich überleben. Just zu diesem Zeitpunkt tritt ein alter Kumpel seines Vaters auf den Plan und bietet ihm an, für das New Yorker Police Department zu arbeiten. Marcus packt die Gelegenheit beim Schopf und begibt sich erneut auf die Straße – diesmal allerdings mit einer Polizeimarke um den Hals!

WELCOME TO REALITY!

True Crime: Streets of L.A. war nicht nur actionreich, sondern auch sehr witzig. Dennoch konnten nicht alle Spieler etwas mit den teilweise wirklich abgedrehten Storywendungen anfangen. Übersinnliche Fähigkeiten und untote Gegner in schummrigen Kellern waren vielleicht auch etwas zu viel Fantasy für eine anfangs bodenständige Kriminalgeschichte. Der Nachfolger wird zwar keinesfalls zum bierernsten Drama, soll aber dennoch etwas realistischer ausfallen. Der poppige bunte Look des Vorgängers gehört der Vergangenheit an, New York soll genauso schmutzig und versifft wirken, wie das reale Vorbild an vielen Orten tatsächlich aussieht. Die Entwickler geben sich also alle Mühe, *True Crime: Streets of New York* nicht zum simplen Abklatsch werden zu lassen, sondern die Kritikpunkte am Vorgänger konsequent auszumergen und die guten Ideen weiter auszubauen. Auf den folgenden sechs Seiten erfahren Sie alles Wissenswerte, was bisher über *True Crime: Streets of New York* bekannt ist.

MAIK BÜTEFÜR

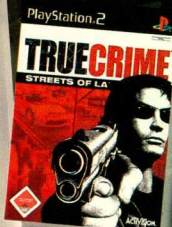


KAUFANFREIZ „Kaufen Sie dieses Spiel oder ich muss Sie verhaften!“

INFO DER VORGÄNGER

True Crime: Streets of L.A.

Ende 2003 startete Activision den ersten Angriff auf *Grand Theft Auto* – mit beachtlichem Erfolg!



Der immense Erfolg von *Grand Theft Auto* und vor allem von *GTA III* hatte wichtige Folgen. Westliche Entwicklerstudios gewannen auf dem Weltmarkt gegenüber ihren japanischen Kollegen an Bedeutung und zahlreiche Nachahmer versuchten das Spielprinzip zu kopieren. *True Crime: Streets of L.A.* war zwar nicht der *GTA*-Killer, den sich Activision und die Entwickler von Luxoflux erhofft hatten, doch für ein so komplexes Unterfangen

absolut beeindruckend und erfreulich unterhaltsam. Schon in *True Crime: Streets of L.A.* wurde Abwechslung groß geschrieben. Fetzigte Ballereien, wuchtige Prügeleien, unauffällige Infiltrationen und natürlich actiongeladene Verfolgungsjagden galt es zu bestehen. Hauptdarsteller Nick Kang sorgte mit seinen frechen Sprüchen für herzhaftes Lachen und die augenzwinkernde Geschichte bot ganze drei verschiedene Endsequenzen. Etwas mehr Feinschliff hätte dem Spiel zwar gut getan, aber trotzdem war *True Crime: Streets of L.A.* ein unterhaltsames Actionspiel, das man auch heute noch bedenkenlos empfehlen kann. Über fünf Millionen verkaufte Exemplare sprechen eine deutliche Sprache.



SCHLAGFERTIG Nick Kang ist nicht nur ein Nahkampfspezialist ...



CRASH ... sondern auch hinterm Steuer äußerst wehrhaft.



Die Lichter der Großstadt

New York – ein 800 km² großer **Spielplatz für Erwachsene!**

New York ist nicht einfach nur eine große Stadt, sondern eine Sensation, die man selbst erlebt haben muss. Die Wolkenkratzerdichte spottet jeder Beschreibung, Bürgersteige sind meist voller als die ersten Reihen eines Konzerts der Backstreet Boys und ein Blick auf die von gelben Taxen überfluteten Straßen lässt einen an der eigenen Zurechnungsfähigkeit zweifeln. Noch erstaunlicher ist nur noch die Ruhe und Gelassenheit, die dem geneigten Besucher im riesigen Central Park entgegenkommt. Eigentlich muss man sich schon wundern, dass es die Metropole nicht schon öfter in ein Spiel dieser Art geschafft hat. Zwar hatte Reflections 1999 unter anderem New York als Handlungsort in *Driver* eingebaut, beschränkte sich aber auf eine grobe Nachbildung der Straßenschluchten ohne Anspruch auf Genauigkeit und Authentizität.

HALLO, TAXI!

Die Entwickler von Luxoflux sind aber nicht nur stolz darauf, Satelliten-Aufnahmen millimetergenau ausgewertet und nachgebaut zu haben, sondern wollen vor allem den Look und die Atmosphäre des Big Apple einfangen. Der Spieler soll sich wie ein New Yorker fühlen und die vorhandene Infrastruktur entsprechend nutzen. Denn wer schon mal in New York war, der weiß, dass die wenigsten Bewohner der Stadt mit ihrem eigenen Auto zur Arbeit fahren. Die Straßen vom Geschäftsviertel Manhattan sind gesäumt von den typischen Yellow-Cab-Taxis und das beliebteste Fortbewegungsmittel ist die U-Bahn. Beide Verkehrsmittel können und sollen vom Spieler genutzt werden, auch wenn man natürlich nach wie vor selbst in schnittigen Autos durch die Straßenschluchten rasen darf.

MAIK BÜTERFÜR

INFO NEW YORK NACHGEBAUT

Original & Fälschung

GPS-Daten und zahlreiche Fotos dienen den Entwicklern dazu, New York möglichst präzise nachzubauen – Sehenswürdigkeiten inklusive.



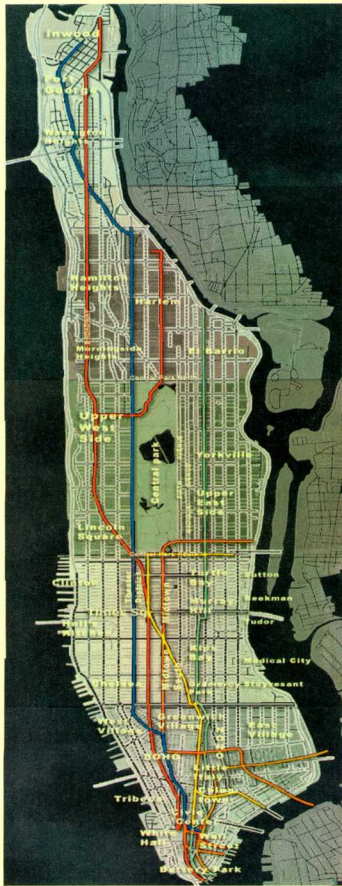
SCHMAL Das 1902 erbaute Flatiron-Gebäude gilt als ältester Wolkenkratzer von New York und hat den Weg ins Spiel gefunden.

INFO DER STADTPLAN

Hier ist Ihr Revier

Schon Kojak und Konsorten wussten: Manhattan ist ein heißes Pflaster!

New York ist eine der aufregendsten Städte auf diesem Planeten. Laut, voll, schmutzig, gefährlich und dennoch kann man sich der Faszination der Metropole nur schwer entziehen. Die Wohngebiete von Queens, Brooklyn und der Bronx wurden von den Entwicklern bewusst außen vor gelassen, um die Wege für den Spieler nicht zu lang werden zu lassen. Marcus Reed cruist also vorrangig durch Manhattan, das pulsierende Geschäftsviertel vom Big Apple. Dieser wurde ziemlich exakt fürs Spiel nachgebaut, sogar sechs U-Bahn-Linien haben es in die virtuelle Großstadt geschafft.



INFO UMGEBUNG IN BEWEGUNG

New York lebt!

Wie schon im Vorgänger können und dürfen Sie zwischen den Hauptmissionen der alltäglichen Kriminalität den Kampf ansagen.

True Crime: Streets of L.A. bot dem Spieler eine Menge Abwechslung. Hatte man gerade mal keine Lust, eine Mission zu spielen oder wollte sich einfach mal abregieren, konnte man auf die immer wieder eintreffenden Funksprüche reagieren und zufällig in der Stadt auftretende Verbrechen bekämpfen. Dies konnten kleinere Prügeleien, aber auch Raubüberfälle oder Verkehrsrowdys sein. Auch in New York gibt es für die Cops eine Menge zu tun. Wieder dürfen Sie – diesmal in der Gestalt von Marcus Reed – zwischen den Story-Missionen auf Verbrecherjagd gehen. Wer darauf keine Lust hat, kann erstaunliche Veränderungen der Umgebung ausmachen. Je nachdem, wie sich die Kriminalitätsrate in einem Stadtteil ändert, entwickelt sich auch die Optik der Gegend. Häuser verwahrlosen, Straßenzüge werden schmutziger und die Anzahl von Graffiti erhöht sich. Diese Veränderungen geschehen im Hintergrund, können vom Spieler aber deutlich wahrgenommen werden.

SCHICK Alles ist sauber und selbst der Baum scheint sich wohl zu fühlen.



VERWAHRLOST Würden Sie Ihr Auto hier parken? Wir auch nicht.



SCHUMMRIG Unzählige Lichter und schicke Spiegelungen faszinieren die Augen.



Abwechslung ist Trumpf

Schleichen, fragen, kämpfen, fahren, verhaften – auch in New York gibt's jede Menge für Sie zu tun!

T rue Crime: Streets of L.A. war ein perfektes Beispiel für einen Genremix. In der Gestalt von Nick Kang ballerte man sich mit zahlreichen Waffen stylish durch die Gegend, überstand verbrissene Nahkämpfe mit coolen Spezialmanövern, raste mit einem Affenzahn durch Los Angeles und schlich sich auf leisen Sohlen in Gangsterbehausungen. All dies wird auch *True Crime: Streets of New York* bieten, doch da ist noch mehr.

GUTES VERBESSERT

Die Entwickler haben sich Zuschriften von Fans genau durchgelesen und an den Kritikpunkten des Vorgängers gearbeitet. Die Fahrphysik wurde überarbeitet und soll nun etwas griffiger sein. Gleiches gilt für die Steuerung zu Fuß, die im Vorgänger gelegentlich etwas bockig reagierte. Das Kampfsystem wurde natürlich ebenfalls überarbeitet – Marcus Reed

ist schließlich kein asiatischer Kung-Fu-Spezialist, sondern ein Straßenkämpfer. Dementsprechend ist sein Kampfstil härter und weniger akrobatisch. Wer auf spektakuläre Manöver dennoch nicht verzichten will, der darf sich im Dojo neue Techniken aneignen. Schleichpassagen gibt's immer noch, werden dem Spieler aber nicht mehr aufgezungen. Wer lieber mit riesiger Feuerkraft durch die Gegend pflügen will, kann dies jederzeit tun. Dann wird die Mission unter Umständen aber schwieriger.

IMMER WAS ZU TUN

Die Zufallsverbrechen werden diesmal mehr Tiefe bieten. Wer beispielsweise einen Drogendealer aufgreift und verhaftet, kann von diesem unter Umständen Informationen erhalten, die zur Ergreifung des Produzenten der gittigen Substanzen führen. Wer keine Lust auf die zufällig eingestreuten Einsätze

hat, wird sich unter Umständen ganz schnell in einer blauen Straßenpolizisten-Uniform wiederfinden. Dann säubert man die Straßen so lange von Verbrechen, bis man wieder befördert wird, um sich den Story-Missionen zu widmen. Was auch immer man tut und wie auch immer man sich verhält, sämtliche Handlungen haben Auswirkungen auf das „Good-Cop, Bad-Cop-Rating“. Hoffen wir mal, dass dieses interessante Feature diesmal mehr Einfluss auf den Spielverlauf hat als im Vorgänger.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU TRUE CRIME 2

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.activision.de

Spieler:	Termin:
1	Herbst 2005

SEHR GUT

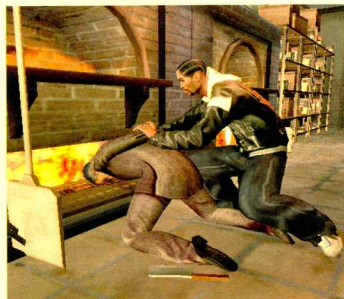
„Der beste GTA-Konkurrent zeigt sich konsequent verbessert und begeistert mit guten Ideen“

INFO VERHÖRTECHNIKEN

Sag die Wahrheit!

Ein wichtiger Bestandteil der Polizeiarbeit ist das Verhören von Verdächtigen – Marcus Reed ist ein Meister auf diesem Gebiet.

Verdächtige verfolgen und gefangen nehmen ist eine Sache, doch wie kommt man am einfachsten an Informationen, die diese Leute unter Umständen für sich behalten? Genau, man startet ein Verhör. Auf dem Polizeirevier, aber auch unterwegs kann Marcus deshalb seine „Überredungskünste“ demonstrieren. Dabei hat man als Spieler die Wahl, ob man lieber aggressiv vorgeht und Verletzungen des Delinquenten in Kauf nimmt oder mit Engelszungen um die gewünschten Auskünfte bittet.



KNUSPRIG So nah mit der Halbglatze am Pizza-Ofen werden die meisten Widersacher schnell redselig.



RENNSEMEL Die Ähnlichkeiten zum Ford GT40 sind unverkennbar – cool!



HINTERHER! Die Verfolgung eines Verdächtigen führt Marcus in die U-Bahn.



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK In der Kneipe fliegen die Fetzen!



WEHRHAFT Im Dojo lernt man neue Kampftechniken dazu.



PRAKTISCH Im Polizeiwagen scheucht man den Zivilverkehr mit der Sirene von der Straße.



STYLISCH Ballereien sind erneut cool inszeniert.

PRACHTVOLL Wie schon im Vorgänger glänzen die Innenlevels mit vielen Details.



BUTTERMESSE Mit dem Katana-Schwert macht Marcus einen auf dicke Hose.

INFO MOTORRÄDER

Spaß auf zwei Rädern

Neben unzähligen Autos und anderen vierrädrigen Fahrzeugen säumen nun auch endlich Motorräder die Straßen. Der Fahrspaß kann beginnen!

Eigentlich sollte sich schon Nick Kang in *True Crime: Streets of L.A.* auf heiße Öfen schwingen können, doch im fertigen Spiel war davon nichts zu sehen. In einer Präsentation einige Monate vor der Veröffentlichung konnten wir die Zweiräder bereits ausprobieren, doch die Fahrphysik konnte seinerzeit nicht überzeugen. Aus diesem Grund entschied man sich, die Motorräder lieber wegzulassen, als sie eher schlecht als recht mit Gewalt ins Spiel einzubauen. Jetzt, knapp anderthalb Jahre später hat man offenbar genug Gelegenheit gehabt, das Handling der Bikes zu optimieren und so wird *True Crime: Streets of New York* auch für Fans von Zweirädern eine lohnende Investition.



HOCH HINAUS Ob nun Rennmaschinen oder auch andere Bikes zur Verfügung stehen, ist noch nicht entschieden.

Resident Evil 4

Erste Eindrücke der **PS2-Umsetzung**
von Capcoms Horror-Meisterwerk
machen Lust auf mehr.



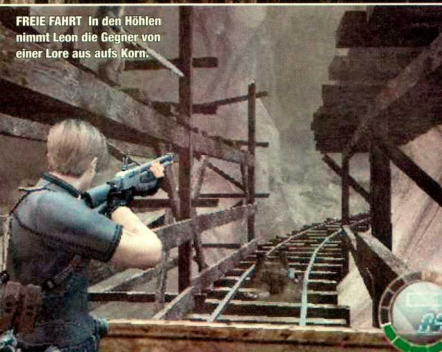
Nach dem Erfolg des mittelprächtigen *Resident Evil Outbreak* verzückte Capcom Ende Oktober letzten Jahres PlayStation-2-Besitzer mit der Ankündigung einer PS2-Version des Horror-Spektakels *Resident Evil 4*, das ursprünglich nur für Nintendos GameCube erscheinen sollte. Sofort kamen erste Unkenrufe aus den Reihen der Technikfetschisten, die eine 1:1-Umsetzung auf der PS2 für unmöglich hielten. Ihre Begründung war die technische Unterlegenheit der PS2 gegenüber dem GameCube in puncto Texturspeicher und Polygonzahlen. Während der GameCube in der Lage ist, 24-Bit-Texturen zu verwenden, werden die Texturen auf der PS2 le-

diglich in 4 oder 8 Bit dargestellt. Auch die Polygonzahl des Hauptcharakters Leon liegt mit 10.000 über dem, was auf der Sony-Konsole normalerweise für Spielfiguren verwendet wird. Für Solid Snake wurden etwa 5.000 – also knapp die Hälfte – Polygone verwendet und trotzdem sieht Snake blendend aus. Nachdem es erste Screenshots und auch bewegte Bilder der PS2-Fassung zu sehen gab, war klar, dass die Unterschiede bei der Grafik trotz der geringeren Hardware-Power nicht allzu groß sind, sodass sie vom Durchschnittsspieler wahrscheinlich nicht einmal bemerkt werden. Die Texturen der PS2-Version sind minimal detaillierter, die Frame-rate bleibt – so weit wir erkennen konnten – bei konstanten 30 Bildern pro Sekun-

WILLKOMMEN Unmittelbar nach seiner Ankunft trifft Leon auf blutrünstige Dorfbewohner.

SHAKE

FREIE FAHRT In den Höhlen nimmt Leon die Gegner von einer Lore aus aufs Korn.



EMPFANGSKOMITEE Häufig bekommen Sie es mit einer Übermacht an Gegnern zu tun.



de. Am besten machen Sie sich selbst ein Bild und werfen Sie einen Blick auf das Video auf unserer aktuellen DVD.

GENIALES GAMEPLAY

Im Vergleich zu den alten *Resident Evil*-Teilen sind die Neuerungen im Gameplay entscheidend. Leon findet seine Waffen nicht wie gewohnt irgendwo, sondern kauft sie samt Munition beim Händler ein. Das nötige Kleingeld für seine Shopping-Touren verdient sich Leon, indem er die Münzen einsammelt, die erledigte Gegner hinterlassen. Außerdem stoßen Sie oft auf kleine Schätze, die sich sogar kombinieren lassen und dann noch mehr Bares bringen. Ältere Waffen geben Sie einfach in Zahlung und schaffen somit Platz im Inventar.

Ein cooles Feature ist die Möglichkeit, Ihre Waffen beim Händler aufzurüsten und ihnen dadurch eine größere Munitionskapazität, eine schnellere Feuerrate oder mehr Durchschlagskraft zu verleihen. Im Gegensatz zu den früheren RE-Teilen handelt es sich bei den Gegnern nicht um Zombies, sondern um blutrünstige Dorfbewohner, die sich sehr intelligent verhalten, wenn es darum geht, Leon den Garaus zu machen. Verschanzt sich der Ex-Cop zum Beispiel in einem Haus, so schnappen sich die Gegner Leitern und versuchen, über das Dach ins Innere des Gebäudes zu gelangen. Die Bosskämpfe sind atemberaubend in Szene gesetzt und werden den Spielern das Blut in den Adern gefrieren lassen. Die aus den

INFO DER CHAINSAW-CONTROLLER

Der etwas andere Controller

Mit dem Kettensägen-Controller wird *Resident Evil 4* ein besonders makabres Spielerlebnis.

Diese abgefahrte Hardware ermöglicht Ihnen zwar keine neuen Features, hat dafür aber beste Aussichten auf Preise im Bereich Originalität und Geschmacklosigkeit. Ab Spätsommer wird das gute Stück europäexklusiv von Madrics für ungefähr 60 Euro erhältlich sein. Die PS2-Variante unterscheidet sich vom Game-Cube-Chainsaw-Controller durch die Farbe – statt in einem kräftigen Gelb erstrahlt der PS2-Controller in poppigem Rot.



BEGRENZT In Ihrem Inventar ist nur beschränkt Platz verfügbar.

BIG ONE Die Bosskämpfe sind auch auf der PS2 fantastisch in Szene gesetzt.



INFO **DIE HAUPTDARSTELLER**



Bekannte Gesichter

Fans der Serie erinnern sich sicher an Ada Wong und Leon S. Kennedy aus dem zweiten Resident-Evil-Teil.

Leon S. Kennedy:

Der ehemalige Polizist hat sich nach seinem Erlebnis in Raccoon City vom blutigen Anfänger zum abgebrühten Agenten gelausert, der in jeder Situation die richtige Antwort parat hat. Ihn steuern Sie durch den Großteil des Spiels.

Ada Wong:

Die aus dem zweiten Teil der Serie bekannte mysteriöse Schönheit ist bei der GameCube-Version lediglich in Zwischensequenzen zu sehen. Ob sie auf der PS2 eine größere Rolle spielt, ist bislang noch nicht bekannt.



Ashley Graham:

Die zierliche Tochter des Präsidenten der Vereinigten Staaten wurde von einer unbekannten Organisation ins östliche Europa entführt. Im Verlauf des Spiels übernehmen Sie mehrmals die Kontrolle über Ashley.

Luis Sera:

Leon befreit den Ex-Cop Luis in einer verlassenem Farm aus einem Schrank. Während des Spiels treffen die beiden häufig aufeinander und kämpfen Seite an Seite, um die finsternen Pläne ihrer Widersacher zu durchkreuzen.



alten *Resident Evil*-Teilen bekannten Räselemente nehmen einen geringeren Stellenwert ein – den Spielern erwartet die meiste Zeit knallharte Action.

INHALTLICHE NEUERUNGEN?

Was die Story angeht, bleibt weitgehend alles beim Alten: Ashley Graham, die Tochter des Präsidenten, wurde von einer unbekannten Organisa-

tion nach Osteuropa entführt. Die Motive der Tat liegen anfangs noch im Dunkeln. Leon S. Kennedy, den Fans der *Resident Evil*-Serie noch aus dem zweiten Teil kennen, wird damit beauftragt, das Mädchen aus dieser misslichen Lage zu befreien. Im Verlauf der Geschichte trifft Leon auf zahlreiche bekannte und neue Charaktere. Zum Beispiel auf den Ex-Cop Luis Sera, der an Leons Seite

kämpft, oder den gut in Szene gesetzten Bürgermeister des Dorfes, der der Anführer der blutrünstigen Meute ist. Auch die aus dem zweiten Teil bekannte Ada Wong ist wieder mit von der Partie: Auf der E3 gezeigte Bilder verraten, dass es wohl neue Zwischensequenzen mit der gefährlichen Lady geben wird. Wir sind gespannt, mit welchen Extras die PS2-Fassung uns noch zum Staunen bringen wird.

Capcom kündigt Überraschungen an, hält sich aber mit Informationen über PS2-Extras bislang sehr bedeckt. Gerüchten zufolge wird man in manchen Passagen mit Ada Wong spielen und außerdem auf einige neue Waffen zurückgreifen können. Seitens Capcom erhielten wir dazu leider keine Aussage. Ebenso wenig konnten wir in Erfahrung bringen, ob die Bonus-Minispiele, die in der deut-

KICKOFF Leon verfügt über beeindruckende Nahkampf-Moves.



FLÜSSIG Auch wenn mehrere Gegner gleichzeitig dargestellt wurden, waren bei der PS-Fassung keine Ruckler zu sehen.



AUF DER HUT Leons Bewegungen sind in jeder Situation sehr gut animiert.



schen GameCube-Fassung vorsorglich aus Jugendschutzgründen weggelassen wurden, in der PS2-Fassung enthalten sein werden – oder ob sogar neue Mini-Spiele hinzukommen.

DIE ZUKUNFT

Natürlich gab es nie Zweifel, dass Capcoms neuestes Meisterwerk abermals einen Nachfolger bekommt. Chef-Entwickler Hiroyuki Kobayashi gab kürzlich bekannt, dass bereits am fünften *Resident Evil*-Teil gearbeitet wird. Das Gameplay des vierten Teils soll dabei weitgehend beibehalten werden und die Story an den Vorgänger anknüpfen. Für welche Konsolen der Titel erscheinen wird, wurde bisher noch nicht preisgegeben – Capcom hält sich wie gewohnt sehr bedeckt. We-

nigstens eines ist sicher: Im Winter dieses Jahres erwartet PS2-Besitzer eine Umsetzung des genialen Survival-Horror-Meisterwerks *Resident Evil 4*.

THOMAS EDER

VORSCHAU RESIDENT EVIL 4

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action Adventure
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	15-20 Stunden

Internet: www.capcom.com

Spieler:	Termin:
1	Ende 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

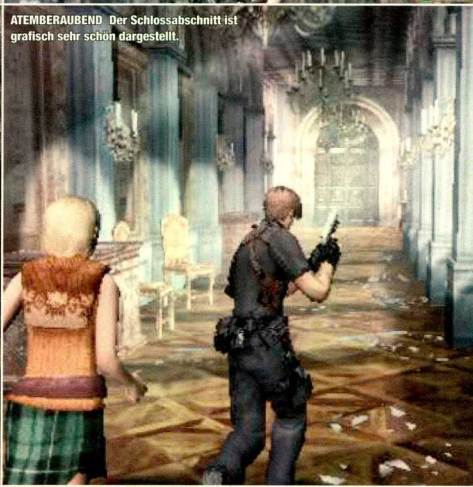
„Eine ersten Eindrücken nach **gelungene** Umsetzung des Mega-Hits, die Überraschungen beinhalten wird.“

AUGENWEIDE Die Lichteffekte in den düsteren Stollen sehen fantastisch aus.



INSEKT Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto abgefehrter werden Ihre Widersacher.

ATEMBERAUBEND Der Schlossabschnitt ist grafisch sehr schön dargestellt.



FRAGE DER ZEIT Mit einem Schuss würde Leon die Aufmerksamkeit sämtlicher Feinde in der Umgebung auf sich ziehen.





ES WIRD NIEMAND ZURÜCKGELASSEN!

Somalia 1993. Ein vom brutalen Bürgerkrieg zerstörtes Land. Mohammad Farah Aidid, der Mächtigste der Warlords hat den UNO-Friedenstruppen den Krieg erklärt. Seine Milizen eliminieren jeden, der ihnen in die Quere kommt, und verhindern, dass die Lebensmittelhilfe das hungernde Volk erreicht. Als Special Forces Operator übernimmt der Spieler gefährliche Kampfeinsätze. Die Mission: Aidid ausschalten, die Ordnung wiederherstellen und den Menschen neue Hoffnung geben. 16 mitreißende Einzelspieler-Missionen, basierend auf realen Ereignissen, oder Schlachten mit bis zu 50 Spielern auf Xbox Live™.

NOVALOGIC®
www.novalogic.com

REBELLION
CLIMAX

XBOX

XBOX
LIVE
ONLINE GAMES



PlayStation 2

ONLINE
GAMEPLAY

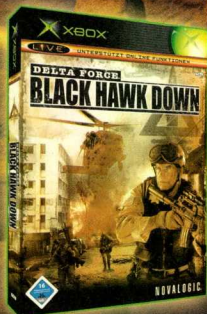
POWERED BY
gameSpy

PC
CD-ROM



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

**Xbox und Playstation
ab dem 23. Juni im Handel**



Für die vollständige
Kommandobesprechung besuche:
www.BlackHawkDownTheGame.com



Metal Gear Solid 3: Subsistence

Ein **MGS3 mit verbesserter Kamera und Online-Modus** soll die Wartezeit bis zum vierten Teil überbrücken.



CLOSE QUARTERS COMBAT Snake setzt auch online seine hart trainierten Fähigkeiten ein.



NEUE LEVELS Das beliebte Affenja-gen geht bei der Subsistence-Version in die nächste Runde.



Reuniting with The Boss

COOLES KINO Im Demo Theater können Sie all die grandiosen Zwischensequenzen auswählen.



Nach dem Zusammenschluss von Konami Computer Entertainment (KCE) Japan, KCE Tokyo und dem KCE Studio verkündete Hideo Kojima am 1. April dieses Jahres die Gründung eines neuen Entwicklerstudios: Kojima Productions lautet der Name des Teams und die ersten beiden Spiele der Programmierprofis werden *Metal Gear Solid 3: Subsistence* und *Metal Gear Acid 2* (PSP) sein. Die auffälligste Veränderung in der *Subsistence*-Variante ist die zuschaltbare Kameraperspektive aus der dritten Person. Erstmals dürfen Sie Snake bei seinen Einsätzen über die Schulter schauen. Größter Vorteil dabei: Widersacher sind schon aus der Ferne gut zu erkennen. Man fühlt sich nicht mehr so „blind“ wie bei der klassischen MGS-Draufsicht, die nur ein vergleichsweise kleines Sichtfeld bietet. Beinharte Fans dürfen allerdings auch

bei dem neuesten *Metal Gear Solid*-Abenteuer die gewohnte, leicht schräge Vogelperspektive anwählen. Ein Duel Mode (Bossgegner frei anwählbar) sowie das Demo Theater (zum Betrachten aller Zwischensequenzen und Modifizieren von Snakes Tarnung und Gesichtsbemalung) werden unter anderem nach dem Durchspielen freigeschaltet.

ENDLICH ONLINE

Die nächste Überraschung wartet in Form von umfangreichen Online-Features. Auch hier betritt die Stealth-Action-Serie Neuland, denn bisher konnte nur der direkte Konkurrent *Splinter Cell* mit Mehrspieler-spaß via Internet auftrumpfen. Hideo Kojima verspricht zahllose sowohl taktische als auch actionlastige Neuerungen für die Multiplayer-Modi. Beispielsweise wird es freie Missionswahl sowie einstellba-

re Spielregeln wie Team Battle oder Snake und Enemy geben. Bei Letzterem übernimmt ein Spieler Snakes Rolle, während die anderen versuchen, die erfolgreiche Erfüllung der Mission zu verhindern. Die altbewährten Nahkampfmanöver (Close Quarters Combat) sind online ebenfalls enthalten und versprechen spannende Auseinandersetzungen mit imposanten Wurf- und Kontertechniken. Damit aber noch nicht genug, Kojima kündigte darüber hinaus an, die beiden allerersten 8-Bit-Abenteuer *Metal Gear* und *Metal Gear 2*, die Ende der 80er-Jahre in Japan für das MSX beziehungsweise MSX2 erschienen, ebenfalls zu implementieren. So möchte die Game-Designerlegende sicherstellen, dass auch Neulinge alle Aspekte des MGS-Universums verstehen. Schließlich finden die Ereignisse in *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (und auch in

Sneak Eater) zeitlich vor allen anderen Abenteuern statt. Wer also mehr über die weiteren Geschehnisse wissen möchte, sollte nach dem Durchspielen des neuesten Teils einfach mal die alten Klassiker anwählen.

UWE HÖNIG

VORSCHAU MGS3: SUBSISTENCE

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	20+ Stunden
Internet: www.konami-europe.com	

Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	2006

EINSCHÄTZUNG SUPER

„Unsere Gebete wurden erhört – dank neuer Third-Person-Ansicht nähert sich die Serie der Perfektion!“



MEHRSPIELER-TREFFEN Die Action kommt hier garantiert nicht zu kurz.



HIER KOMMT EIN KARTON Auch online dürfen Sie sich tarnen.

Call of Duty 2: Big Red One

Die Pflicht ruft wieder und **Sie kämpfen in vorderster Front!**



METALLMONSTER: Die Deutschen sind in der Unterzahl, haben aber einen Panzer dabei.

Activision überraschte die Shooter-Fans auf der E3 in Sachen *Call of Duty* gleich doppelt. Zum einen mit der Ankündigung von *Call of Duty 2*, das in identischer Form auf Xbox 360 und PC veröffentlicht wird (und vielleicht ein wenig später auch für PS3). Zum anderen mit *Call of Duty 2: Big Red One*, einem komplett eigenständigen Spiel, das noch in diesem Jahr für alle aktuellen Konsolenformate erscheint. Im Mittelpunkt dieses Titels steht

die namengebende 1st Infantry-Division der US Army, die im zweiten Weltkrieg eine wichtige Rolle spielte und an vielen geschichtsträchtigen Gefechten beteiligt war (siehe Extrakasten).

NOCH INTENSIVERE GEFECHTE

Während man im Vorgänger noch mehrere alliierte Kriegshelden verkörperte, erlebt man die wichtigsten Schlachten im neuen *Call of Duty* nur noch als Mitglied dieser berühmten ameri-

kanischen Kampfeinheit. Zusammen mit Ihrem BRO-Trupp schlägt es Sie in die Wüsten Nordafrikas und in diverse Kriessgebiete Europas während des Zweiten Weltkriegs. Die teilweise filmreif in Szene gesetzten Schlachten sind nach wie vor durch unzählige geskriptete Ereignisse und packende Massengefechte bestimmt. Dabei soll die überarbeitete künstliche Intelligenz eine viel wichtigere Rolle spielen als zuvor. Ihre Mitstreiter suchen selbstständig Deckung

und führen auch gekonnt taktische Manöver aus. Ob es möglich sein wird, den KI-Kollegen Befehle zu erteilen, konnten wir den Entwicklern nicht entlocken. Auf jeden Fall haben auch die Gegner in Sachen Intelligenz zugelegt, was die Herausforderung an den Spieler deutlich erhöhen dürfte. Insgesamt stehen Ihnen über 30 verschiedene Waffen aus mehreren am Zweiten Weltkrieg beteiligten Ländern zur Verfügung, um die diversen Missionsziele in jedem Abschnitt zu bewältigen.

GRÜPPENBILD: Die Einsatztrupp gönnt sich eine kurze Pause.



STELLUNGSKAMPF: Solche Szenen sind typisch für das Spiel.



INFO BIG RED ONE

Die Speerspitze der US-Armee

Die 1st Infantry Division der US Army hat sich durch Einsätze in diversen Konflikten einen fast schon legendären Status erkämpft.

Die im Jahr 1917 gegründete Big Red One war für die Vereinigten Staaten in diversen internationalen militärischen Konflikten des letzten Jahrhunderts im Einsatz und verdankt ihren legendären Ruf einigen beeindruckenden Erfolgen. So war beispielsweise der erste Erfolg amerikanischer Truppen im Ersten Weltkrieg ein Sieg der 1st Infantry Division. Die Big Red One spielte aber nicht nur eine wichtige Rolle in den beiden Weltkriegen, sondern auch in den Irak-Konflikten und im Vietnamkrieg.



Für ausreichend Action ist also gesorgt – und wenn alle Abschnitte ebenso fulminant und erstklassig inszeniert sind wie das auf der E3 Gezeigte, dann dürfte die Serie auch in Sachen Optik und Atmosphäre noch einmal zulegen können.

ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT

Wie schon der Vorgänger ist auch *Big Red One* kein reinrassiger Ego-Shooter, sondern bietet obenrein packende Actionpassagen. Während in *Call of Duty* lediglich Panzer- und Jeep-Missionen für Abwechslung sorgten, dürfen Sie im Nachfolger die deutschen Aggressoren sogar vom Bordgeschütz eines Flugzeugs aus bekämpfen. Welche Vehikel man darüber hinaus noch benutzen darf, wollte Activision im Rahmen der E3 noch nicht verraten. Ebenfalls unklar ist, ob Fahrzeuge eine Rolle im geplanten Online-Modus spielen werden. Sicher ist nur, dass der Fokus bei diesem Aspekt des Spiels auf teambasierter

Multiplayer-Action liegen soll. Wenn sich unsere ersten Eindrücke von der E3 bestätigen und Entwickler Treyarch (statt wie beim Vorgänger noch Spark Unlimited) weiterhin gute Arbeit leistet, dann dürfen sich *Call of Duty*-Fans auf einen würdigen Nachfolger freuen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU COD: BIG RED ONE

Hersteller: Activision
Entwickler: Treyarch
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Nicht bekannt
Umfang: Nicht bekannt

Internet: www.activision.de

Spieler: Termin:
Nicht bekannt 4. Quartal

SEHR GUT

„Hervorragend inszenierter Weltkriegs-Shooter mit gewaltigen Massengefechten und massig Action.“



HINTERHALT Die deutschen Heckenschützen müssen aus dem Weg geräumt werden.



FEUERSCHUTZ Während der Kamerad nachlädt, beschäftigen seine Kumpel den Feind.

TÖDLICHES TERRAIN Jetzt aber schnell in Deckung!



ERKENNUNGSZEICHEN So sieht das Abzeichen der Big Red One aus.



EXPEDITION INS TIERREICH Der Forschungsstrupp bei der Untersuchung dieses Eilands.

ÜBERRASCHUNG Dass hier solche Kreaturen warten, hätte keiner gedacht.

Peter Jackson's King Kong

Wenn **die Macher von Beyond Good & Evil** ein Spiel zum Kinofilm machen, kann das richtig klasse werden!

Nach den unzähligen mittelprächtigen Filmumsetzungen, die die Spieleindustrie im Laufe der Zeit schon hervorgebracht hat, sind wir bei klangvollen Namen besonders vorsichtig. Das in L.A. vorgestellte *King Kong* wird diese Vorsicht Lügen strafen. Nicht nur, dass das dort zu sehende Material bereits einen fantastischen Eindruck gemacht hat, auch die Namen hinter der Software-Umsetzung bürgen für Qualität.

Ubisoft beauftragte das hauseigene Studio in Montpellier (*Beyond Good & Evil*) unter der Regie von Michel Ancel (*Rayman*). *King Kong*-Regisseur Peter Jackson ist am Spielkonzept beteiligt und überwacht penibel die Produktion des Spiels zu seinem Film.

DIE WELT AUS ANDEREN AUGEN

Laut Produzent Michel Ancel wollte Peter Jackson, „dass der Spieler sowohl in die Haut des Jägers und Abenteurers Jack

Driscoll als auch in die von King Kong schlüpfen soll, um beide Seiten kennen zu lernen“. Während Sie einen Großteil der Abschnitte als Driscoll in der Ego-Perspektive spielen, bahnen Sie sich als haariges Ungetüm den Weg durch das andere Drittel des Spiels aus der Third-Person-Perspektive. Spielerisch ist *King Kong* ein Action-Adventure mit einem starken Fokus auf Action. Steuern Sie Jack, erkunden Sie die Umgebung und kämpfen sich mit

Speeren und Maschinengewehren den Weg frei. Übernehmen Sie die Kontrolle über King Kong, erinnert das Spiel eher an ein 3D-Beat-'em-Up. Beim Vermöbeln diverser Saurier und anderer Riesenmonster geht der Affenkönig alles andere als zimperlich vor. Die Handlung des Spiels orientiert sich nicht stur am Film, sondern geht darüber weit hinaus. Dank der engen Zusammenarbeit mit Jackson können die Entwickler auf Handlungsstränge und wei-



GRAFISCH BEEINDRUCKEND Solche Lichtspiele lassen einen das Spielen fast vergessen.



ANGEGRiffEN Dagegen wirkt Turok wie ein Hasenjäger.



GIGANTISCH Wer bei diesem Anblick nicht in Panik gerät, hat eiserne Nerven.

tere Kreaturen zurückgreifen, die in der Endfassung des Films fehlen werden. Damit trotzdem alles zusammenpasst, kümmert sich *King Kong*-Drehbuchautorin Fran Walsh um die Dialogszenen im Spiel.

CINEMATOGRAFISCH

Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auch auf die Dynamik der Umgebung. Die Dinosaurier und der riesige Affe nehmen teilweise die gesamte Umgebung gänzlich auseinander, fette Gesteinsbrocken fliegen durch die Gegend, riesige Kreaturen stürzen ins Wasser und verursachen eine regelrechte Flutwelle. Die Umgebung muss für manche Rätsel, gerade wenn man in der Haut von Jack steckt, aktiv mit einbezogen werden, um zum Beispiel die Kreaturen mit Feuer zu bekämpfen. Das alles trägt zur tollen, filmartigen Atmosphäre des Spiels bei, die Sie noch mehr in die Handlung hineinziehen wird. Insgesamt macht *Peter Jackson's King Kong* bereits jetzt einen grandiosen Eindruck und war ganz klar ei-

nes der E3-Highlights. Neben einer PS2-Fassung wird Ubisoft das Spiel übrigens auch für die PSP veröffentlichen. Zu guter Letzt bleibt noch eine Frage zu klären: Warum haben wir auf diesen Seiten keine Bilder vom Affenkönig persönlich? Das liegt einfach daran, dass Universal Pictures diese noch nicht veröffentlichen will. Aber glauben Sie uns: er sieht eindrucksvoll aus!

ALEXANDER FUNKE/STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU KING KONG	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1	4. Quartal
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Das Projekt befindet sich in besten Händen: Jackson und Ancel schnitzen eine Filmumsetzung erster Klasse.“	



UNGLEICHER KAMPF Mit diesem Zahnstocher wird Jack nicht weit kommen.

„Schnell, gib mir eine Waffe!“

Wir unterhielten uns inmitten des E3-Messetrubels mit Produzent **Michel Ancel** über sein neues Spiel.



PLAYZONE: Ihr letztes Spiel *Beyond Good & Evil* war ein Third-Person-Abenteuer; *King Kong* wird eine First-Person-Shooter. Wieso der Stilwechsel?

Michel Ancel: Ich wollte den Spieler direkter in diese fantastische Welt hineinversetzen. Er soll das Gefühl haben, sich mitten im wirren Dickicht des Dschungels zu befinden. Und er soll den anderen Figuren genau ins Gesicht schauen können. Taucht zum Beispiel der T-Rex vor einem auf, steht man ihm buchstäblich Auge in Auge gegenüber, er blickt einen direkt an. Da wird einem ganz schön mulmig!

Das Spiel hat aber noch eine andere Seite. Ich meine, King Kong, dieser Riesenaffe, ist einfach eine unheimlich imposante Figur. Er ist der Star des Spiels, er kann sich akrobatisch bewegen; vor allem aber besitzt er Emotionen, eine Art Menschlichkeit. Man kann Gefühlsregungen aus seinem Gesicht ablesen. Ich wollte, dass die Kamera all dies ebenfalls einfängt! Darum gibt es zwei Kameraeinstellungen: Spielt man Jack, sieht man alles aus der Ego-Perspektive; King Kongs Handlungen hingegen folgt man aus der Außenansicht.

PLAYZONE: Wie viel Einfluss hat man eigentlich auf die Spielwelt und den Spielverlauf? Zum Beispiel in dem Abschnitt, in dem man mit dem Floß den Fluss hinabfährt?

Michel Ancel: Gerade dieser Abschnitt ist sehr interaktiv, es gibt keinen vorprogrammierten Lösungsweg. Man kann jemandem zuschreien: „Schnell, gib mir eine Waffe!“ und er drückt einem eine in die Hand. Handelt es sich zufällig um ein Scharfschützengewehr, kann man nur damit bestimmte Tiere anvisieren, was man sonst nicht könnte. Bekommt man einen Feuerspeer, kann man damit Büsche in Brand setzen, sodass der T-Rex, der hinter einem her ist, eine Ausweichroute nehmen muss. Das verschafft einem Zeit. Mit genügend Fantasie kann man also beeinflussen, welchen Verlauf die Ereignisse in einer Passage nehmen. Ich wollte nicht, dass man einfach nur die Geschichte des Films nachspielt. Die Entscheidungen des Spielers sollten sich auf die Handlung auswirken.

PLAYZONE: Noch eine kurze Schlussfrage: Werdet ihr eine Fortsetzung zu *Beyond Good & Evil* machen?

Michel Ancel: (Lacht) Es gibt keine konkreten Pläne von Ubisoft, aber ich persönlich möchte Jade und Pey'j eigentlich nicht für immer in der Hölle schmoren lassen. Die Möglichkeit einer Fortsetzung besteht auf jeden Fall.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!

Shadow of the Colossus

**Die Ico-Macher
verzaubern erneut** Action-Adventure-Fans!



GEWALTIG Der Koloss ist riesig im Vergleich zum Helden.

Es gibt Spiele, die sind einfach etwas ganz Besonderes.

Eines der besten Beispiele für solch einen Ausnahmefall, den man so schnell nicht vergisst, ist Sonys *Ico*. Das Action-Adventure mit eigenwilligem Grafikstil und einfacher Handhabung kombiniert geschickt packende Kampfszenen mit anspruchsvollen Puzzle-Einlagen und erzählt ganz nebenbei auch noch eine herrlich traurige Story. In deren Mittelpunkt stehen ein kleiner Junge und ein seltsames Mädchen, die gemeinsam versuchen, aus einem riesigen Schloss zu entkommen. Das genial präsentierte Abenteuer kommt zudem fast ohne Bildschirmanzeigen aus, was ebenfalls zur stimmigen Atmosphäre beiträgt.

ATMOSPHÄRISCHES ABENTEUER

Mit *Shadow of the Colossus*, das auf der E3 ausführlich gezeigt wurde, wird noch in diesem Jahr das neue Spiel der *Ico*-Macher erscheinen. Wem der Titel gar nichts sagt, der muss sich übrigens nicht wundern, schließlich

gab es für das Spiel gleich mehrere Arbeitstitel, unter anderem „Ico 2“, „NICO“, „Wanda and the Giant Statues“ oder „Wanda and Colossus“. Aber auch wenn im endgültigen Titel nirgendwo mehr *Ico* erwähnt wird, sind die Ähnlichkeiten zwischen den beiden Spielen teilweise frappierend. Das fängt bei der Story an: In *Shadow of the Colossus* dreht sich wiederum alles um einen Jungen und ein Mädchen, deren Schicksal auf besondere Weise miteinander verbunden ist. Das Abenteuer beginnt damit, dass der Junge den leblosen Körper des Mädchens auf einen Altar legt und eine Stimme ihm offenbart, dass er 16 gewaltige Kreaturen erledigen muss, um ihr wieder Leben einzuhauchen. Also macht er sich mit seinem treuen Ross Agro auf die Suche nach den Kolossen. Er bereist dabei eine mystische, idyllische Welt, die ebenso menschenleer erscheint wie das Schloss aus *Ico*. Auch optisch erinnert das Spiel deutlich an den Quasi-Vorgänger, vor allem was Charakterdesign, Animationen, stimmungsvolle Präsentation und





ROSS UND REITER Das Pferd Agro ist der treue Begleiter des Helden.



MULTIFUNKTIONAL Die Waffe des Helden gibt die Richtung an.

die grafische Umsetzung der Spielwelt angeht.

KOLOSSALE KÄMPFE

Wie zuvor angedeutet, dreht sich alles um die Bekämpfung der 16 riesigen Bossgegner, die in den weitläufigen Arealen des Spiels erst einmal gefunden werden müssen. Dabei hilft das Schwert des Hauptcharakters: In die Sonne gehalten zeigt es die Richtung an, in der sich der nächste Koloss befindet. Hat man den Koloss ausgemacht, lässt sich wiederum per Schwert die Schwachstelle des Gegners bestimmen. Danach gilt es, sich eine Taktik zurechtzulegen, um die riesigen Feinde in die Knie zu zwingen. In einem Fall muss der Held erst einmal den Gegner erklimmen, um überhaupt an dessen Schwachstelle auf dem Kopf heranzukommen. Ein schwieriges Unterfangen, da der Koloss ständig in Bewegung ist und alles in seiner Macht Stehende tut, den Jungen wie ein lästiges Insekt abzuschütteln. Vielleicht wäre es doch besser gewesen, den Gegner mit Pfeil und Bogen zu erlegen? Dieser Bosskampf ist schlichtweg beeindruckend

inszeniert. Wie es jedoch mit der Motivation in späteren Fights aussieht, lässt sich leider anhand des bisher Gezeigten noch nicht sagen. Da *Shadow of the Colossus* schon im Herbst erscheinen soll, hoffen wir, Ihnen schon bald mehr über das Gameplay dieses wahrlich monumentalen Titels anhand einer voll spielbaren Vorschauversion verraten zu können.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU SHADOW OF THE COLOSSUS

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony CE Japan
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	Herbst

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Atmosphärisches Abenteuerspiel, das sich in vielerlei Hinsicht von der breiten Masse abhebt.“



RIESIGE LEVELS Die mystische Welt des Action-Adventures kann man nicht gerade als belebt bezeichnen.



ZERKLÜFTET Der Held sucht auch in den Bergen nach Spuren der riesigen Kolosse.



AM BODEN Ist der Koloss wirklich schon geschlagen?



ACTION Für jeden Kampf braucht man eine besondere Taktik.

freenetDSL*

3
J
d
F



*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses ab € 16,90 mtl. Einmalanschluss bei der Deutschen Telekom AG erforderlich. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 2 Monate vor Ablauf.

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

MAL HELL ODER DSL!
Jetzt einsteigen – mit
der günstigsten freenet-
latrate aller Zeiten!*

**DIE ECHTE
DSL-FLATRATE**

€ 8,90*

deutschlandweit
wenn freenetDSL verfügbar

freenet.de

normal ist das nicht!

ger Bereitstellungspreis für DSL1000 € 49,90. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Telefon-
der Vertragslaufzeit erfolgt. Angebot gültig bis 31.07.05. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

www.computec.freenet.de

The Warriors

Rockstar Games mischt die New Yorker Gangszene der 70er auf: Knallharte Straßenprügeleien mit Stil.

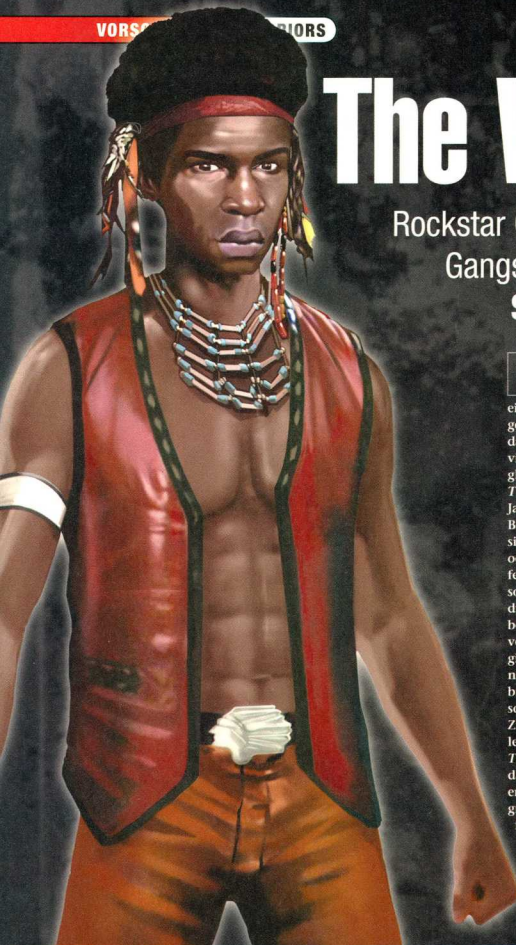
Wenn eine Firma eine uralte Filmlizenz mit einem klinisch toten Spielegenre kombiniert, dann klingt das erst mal nicht sonderlich vielversprechend. Walter Hills gleichnamige Filmvorlage zu *The Warriors* stammt aus dem Jahr 1979. Und das klassische Beat-'em-Up-Genre, bei dem sich nicht wie bei *Street Fighter* oder *Tekken* zwei Einzelkämpfer die Schädel einschlagen, sondern ein oder zwei Helden durch die Stadt ziehen und dabei ganze Horden an Gegnern vernichten, hat seit dem Beginn der PlayStation-Ära keine Highlights mehr hervorgebracht. So ist es denn auch kein sonderlich hoch gestecktes Ziel, wenn einer der Entwickler bei einer Präsentation von *The Warriors* meint, man wolle das beste Straßen-Kampfspiel entwickeln. „Nicht, dass es da große Konkurrenz gäbe“, werfe ich ein. „Das stimmt“, gibt er lachend zu, doch ergänzt sogleich: „Aber wenn es sie gäbe, würden wir mit ihr den Boden aufwischen“. Und da hat er Recht!

WARUM KÄMPFEN?

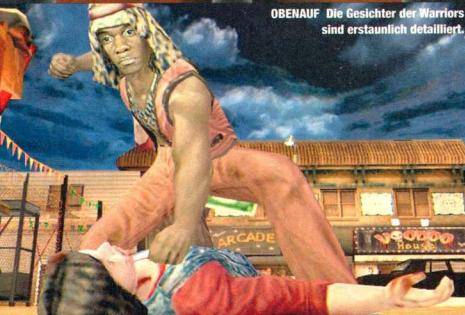
Für alle, die den Film nicht kennen, eine kurze Zusammenfassung: Bei einem großen Treffen der New Yorker Gangs wird Cyrus, der große Gang-Vereiner und -Anführer in spe, überraschend erschossen. Die Warriors werden noch während des resultierenden Chaos am Tatort vom Anführer der Rogues beschuldigt, die Tat begangen zu haben, und sind ab diesem Moment auf der Flucht, denn sämtliche andere Gangs wollen den Tod Cyrus' rächen. Nur wenige haben den wahren Täter gesehen: Es war der Rogues-Chef selbst, der den tödlichen Schuss abgab ...

SIE SIND DER ANFÜHRER!

Im Spiel steuern Sie nach und nach jeden der neun Warriors, abhängig von der aktuellen Mission wechselt nämlich die Spielfigur. Die anderen Gangmitglieder können Sie über das War-Chief-System befehligen und Ihnen folgen lassen, zum tatenlosen Abwarten verdonnern oder die

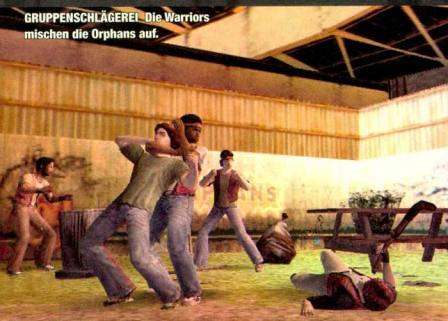


OBENAUF Die Gesichter der Warriors sind erstaunlich detailliert.



SELBSTBEDIENUNG Bei Coldmangel wird einfach das nächstbeste Autoradio geklaut.

GRUPPENSCHLÄGEREI Die Warriors mischen die Orphans auf.



ZWEI GEGEN ZWEI Ein Mehrspieler-Modus ist leider noch nicht bestätigt.



Anweisung geben, die nähere Umgebung kurz und klein zu schlagen. Mit Einbrüchen in der Nachbarschaft (Geschäfte, Autos etc.) bessern Sie Ihr Konto auf, das Geld lässt sich in Gang-Ausrüstung wie etwa Spraydosen investieren, mit denen Sie Graffiti feindlicher Gangs mit dem Warriors-Logo übersprühen – dabei müssen Sie sogar witzigerweise das W mit dem Analogstick zeichnen. Die Umgebungen sind weitreichend interaktiv, was besonders dann zur Geltung kommt, wenn ein Kampf ansteht. Da werden Gegner gegen Zäune und Wände oder durch Bänke geworfen und so ziemlich jeder herumliegende Gegenstand kann als Waffe benutzt werden. Das Kampfsystem macht einen ausgereiften Eindruck und bietet mit allerlei fiesen Attacken gegen am Boden liegende Gegner und Team-Attacken genug Spieliefe und Aktionsvielfalt. Mit Street Fighting, Brawling und

Kung-Fu verspricht Rockstar drei unterschiedliche Kampfstile, im so genannten Rage-Modus kann Ihr Kämpfer für kurze Zeit zudem besonders stark austreten. Nach kassierten Treffern sehen die Gesichter der Warriors entsprechend ramponiert aus, doch sind blaue Augen und Kratzer angesichts der äußerst rabiaten Action ohnehin nur als harmlose Begleiterscheinungen zu sehen. In Bewegung sieht das ganze Geschehen aufgrund der grandiosen Animationen und der erstaunlich detaillierten Figurenmodelle wirklich fantastisch aus, die bisher veröffentlichten Bilder geben dies leider nur unzureichend wieder. Eine bei diesem Genre so wichtige Frage ließen die Entwickler vorerst aber ganz bewusst unbeantwortet – die nach einem Multiplayer-Modus. Spiele dieser Art machen schon seit jeher am meisten Spaß, wenn man im Team gegen eine Übermacht antritt.

Hoffen wir mal, dass Rockstar da noch eine positive Überraschung in petto hat.

NAHT EIN WARRIORS-REVIVAL?

The Warriors hält sich stilistisch sehr eng an die Filmvorlage, die trotz ihres Alters erstaunlich modern wirkt: Ob der Film mit den auffälligen Outfits und Logos der diversen Gangs wirklich so einflussreich war, wie es Rockstar uns glauben machen möchte? Oder war Walter Hills Werk einfach nur so sehr seiner Zeit voraus? Das Videospiel dürfte auf jeden Fall bei jüngeren Spielern, die die Vorlage nicht kennen, Interesse am Original wecken. Alte Fans des Films werden sich hingegen freuen, dass die Handlung des Spiels nicht nur das bekannte Drehbuch nachstellt, sondern dieses um zahlreiche Story-Elemente wie etwa die Vorgeschichte ergänzt. Es wird äußerst interessant zu

sehen, welcher „Nachahmer“ die Vorlage respektvoller behandelt – das Rockstar-Spiel oder die fürs nächste Jahr angekündigte Neuauflage des Films von Tony Scott (unter anderem *True Romance*, *Last Boy Scout*) für MTV Productions und Paramount.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU THE WARRIORS

Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Toronto
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.rockstargames.com

Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	21. Oktober

EINSCHÄTZUNG

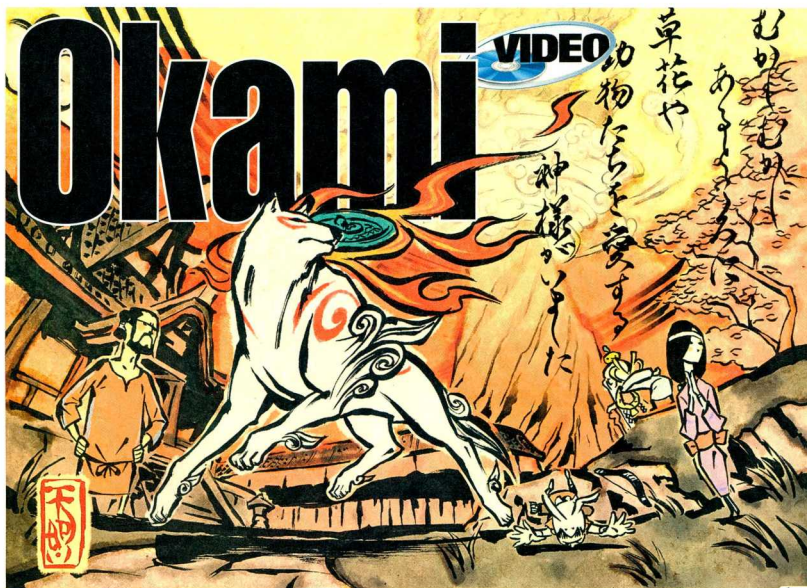
SEHR GUT

„Rockstar belebt ein tot geglaubtes Genre wieder zum Leben: So machen Massenprügeleien richtig Spaß!“

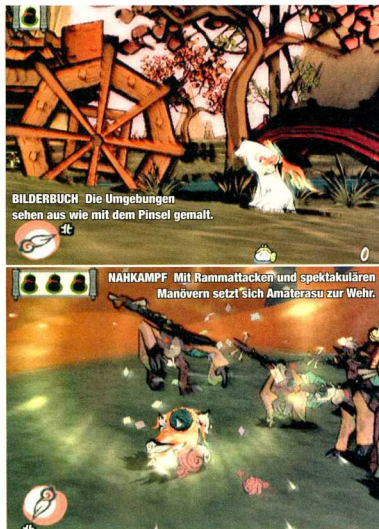
KEIN RESPEKT Swan „verzerrt“ ein Logo einer anderen Gang mit dem Warriors-W.



VOLETTREFFER Drei Kampfstile sollen für spielerische Abwechslung sorgen.



Kunst kommt bekanntlich von können – **Capcom kann's!**



BILDERBUCH Die Umgebungen sehen aus wie mit dem Pinsel gemalt.

NAHKAMPF Mit Rammattacken und spektakulären Manövern setzt sich Amaterasu zur Wehr.

Die E3 ist laut – sehr laut. Kaum hat man die Hallen betreten, fühlt man sich, als würde man gerade einem Heavy-Metal-Konzert ohne Ohrstöpsel in der ersten Reihe beiwohnen. Dementsprechend schwer fällt es meist, sich in diesem Trubel auf ein Spiel zu konzentrieren oder gar darauf einzulassen. Glücklicherweise veranstaltete Capcom noch vor dem Start der Messe eine Pressekonzferenz, stellte sein Line-up für die kommenden Monate vor und lud zum Spielen ein. So hatten wir Gelegenheit, uns intensiver mit der vorgeführten Software zu beschäftigen, und kamen in den Genuss eines der außergewöhnlichsten Spiele der E3: *Okami*!

EINZIGARTIG

Okami ist nicht einfach nur ein Spiel, sondern ein Kunstwerk! Die abgefederte Optik imitiert einen traditionellen japanischen Zeichenstil mit dicken Pinselstrichen und blassen Farben. Was auf Bildern an Cel-

Shading erinnert und schon sehr hübsch aussieht, lässt in Bewegung die Mäuler offen stehen. Fast schon hat man das Gefühl, ein interaktives Bilderbuch vor sich zu haben. Stilistisch nimmt *Okami* eine absolute Ausnahmestellung ein, wenn man einmal von *Killer 7* abliest, das ebenfalls bei Capcom in Arbeit ist.

SONNENAUFGANG

Hat man den Grafik-„schock“ verdaut, folgt gleich die nächste Überraschung: Ein Monster namens Orochi hat die einmalst wunderschöne Welt in Finsternis getaucht. Als Sonnengott Amaterasu durchstreift man das öde Land in Form eines weißen Wolfs und nutzt göttliche Kräfte, um der Natur ihren ehemaligen Glanz zurückzugeben. Dazu stehen Amaterasu erstaunliche Fähigkeiten zur Verfügung, die er sich im Verlauf des Spiels aneignet. So kommt Amaterasu anfangs an eine Schlucht, die unüberwindbar scheint. Hier kommt der himmlische Pinsel ins Spiel: Ein Druck auf einen

Schulterbutton genügt und schon wird das Bild eingefroren und mit einem braun-weißen Filter überlagert. Nun dürfen Sie selbst den Pinsel schwingen und mit dem Analogstick einfach eine Verbindung über den Abgrund malen. Kurz darauf entsteht wie von Geisterhand tatsächlich eine Brücke. Eine andere Technik erlaubt es, Gegner oder Hindernisse mit einem Pinselstrich in zwei Teile zu zerlegen, was genauso cool aussieht, wie es sich anhört. Insgesamt 13 dieser Fähigkeiten gilt es zu erlernen. Doch nicht nur mit göttlicher Macht kommt Amaterasu voran, auch im Nahkampf kann er kleinere Gegner mit beeindruckenden Techniken durch die Gegend schleudern. Die Action steht allerdings nicht im Vordergrund, sondern das poetisch inszenierte Abenteuer rund um die Rettung der Welt und die Schönheit der Natur.

KULTURGUT

Der außergewöhnliche Story-Ansatz, die betörende Optik, die faszinierende Pinseltechnik und natürlich die unglaublich stimmige Inszenierung machen *Okami* zu einem wunderschönen Spiel. Hoffen wir, dass die Entwickler auch den

Rest des Spiels so liebevoll und mit Ideen gespickt gestalten. Es darf natürlich bezweifelt werden, dass sich Millionen von Spielern für ein derart ausgefallenes Produkt interessieren werden, anstatt zum x-ten Mal mit getunten Rennern durch die Nacht zu preschen oder Terroristen zu erschließen – doch vielleicht entpuppt sich *Okami* ja auch als Überraschungshit, der Videospielen neue Impulse verleiht und wieder etwas mehr Innovation und Originalität bei Entwicklern in aller Welt weckt.

MAIK BÜTEFOR

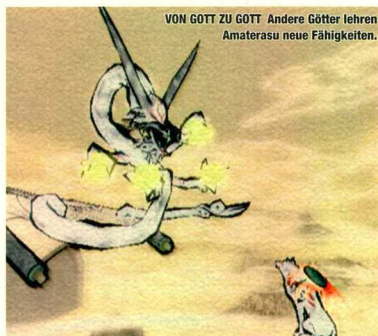
VORSCHAU OKAMI

Hersteller: **Capcom**
 Entwickler: **Clover Studios**
 Genre: **Action-Adventure**
 Sprache: **Nicht bekannt**
 Umfang: **Nicht bekannt**
 Internet: **www.capcom.de**

Spieler: **1** Termin: **2006**

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Überragend inszeniertes Abenteuer mit einzigartiger Optik und innovativem Konzept!“



VON GOTT ZU GOTT Andere Götter lehren Amaterasu neue Fähigkeiten.



ÜBERBLICK Amaterasus Reise führt ihn auch in belebte Dörfer.



NATURVERBUNDEN Die Entwickler rücken die Schönheit der Natur in den Mittelpunkt.



NACHTAUFLUG Weit entfernte Hintergründe werden nur angedeutet.

Genji

The Legend Begins

Samurai und kriegerrischer Mönch
im Kampf gegen einen Diktator

Yoshiaki Okamoto besinnt sich seiner Wurzeln: Für sein kommendes Action-Adventure *Genji* hat sich der Entwickler von Titeln wie *Street Fighter II* und *Devil May Cry* einen der berühmtesten Romane Japans als Vorbild genommen. Im frühen 11. Jahrhundert von der Hofdame Murasaki Shikibu verfasst, gilt *Genji monogatari* nämlich als der älteste Liebes- und Gesellschaftsroman der Weltliteratur.

KEINE ANGST VORM KÜSSEN

Spieler, die nun in Erwartung schnulziger Liebeszenen vor Schreck fast die PLAYZONE fallen lassen, können wir beruhigen: Okamoto und sein neues Studio Game Republic werden

mit *Genji* ein Spiel präsentieren, das vor Kampfszenen und Action nur so strotzt. Der Roman steckt den Zeitrahmen ab, die Spielfiguren sind anderen Erzählungen entliehen.

Neben dem Samurai Genkuro Yoshitsune steuern Sie den Kämpfmönch Benkei. Letzterer dürfte Fans von japanischen Kampffilmen vielleicht ein Begriff sein: Im Leinwandepos *Gojoe* führt er einen Krieg gegen Dämonen, die im Land des hiebstarren Mönchs die Herrschaft an sich reißen wollen. Die Mission in *Genji* ist nicht weniger gefährlich: Kriegsherr Kiyomori muss samt seinen dunklen Heerscharen besiegt werden. Diese terrorisieren die Bevölkerung der Genji-Dynastie mithilfe magischer Steine.



DÄMONISCH Dieses Monster stammt bestimmt nicht aus dem Streichelzoo.



IM AUGEN DES FEINDES Regelmäßig treffen Genkuro Yoshitsune und Benkei auf besonders starke Gegner.

Chance zur Überlegenheit

Besondere Krieger benötigen besonderes Können.

Im Spielverlauf erlernen Genkuro Yoshitsune und Kampfmönch Benkei spezielle Fähigkeiten, um sich in Zukunft noch besser ihrer Haut zu wehren. „Mind's Eye“ verlangsamt beispielsweise die Zeit, sodass Sie Angriffen der Gegner leichter ausweichen können. Nicht nur das: Mit dem richtigen Timing kann man innerhalb dieses Moments einen geblockten Angriff auch noch gleich mit einem Todesstoß beantworten.

FLINK UND KRÄFTIG

Yoshitsune ist der schnellere der beiden Kämpfer, Benkei ist kräftiger gebaut und mit einem Hammer bewaffnet, dem nur wenige Feinde Paroli bieten können. Der Spieler steuert immer nur einen Protagonisten durch das Spiel. Langwieriges Knopfgedrücke braucht man mit keinem der beiden zu befürchten: Ähnlich wie bei *Onimusha* ist das Schlagssystem simpel konstruiert und basiert im Grunde auf drei Buttons. Wenn Sie sich geschickt anstellen, wird auch die Luft zu Ihrer Arena – durch Treffer in Serie rauschen Sie von einem Gegner zum anderen und sammeln dadurch Extrapunkte. Fähigkeiten wie die „Mind's Eye“-Kraft verschaffen Ihnen während solcher Kämpfe weitere Vorteile (siehe Infokasten „Auszeit“).

RÜSTE DICH, KÄMPFER

Genji bietet auch Rollenspiel-Elemente: Regelmäßig stoßen Sie auf bessere Waffen, Rüstungen oder auch Amulette, die besonders im Kampf gegen größere Boss-Gegner wertvoll sind. Durch die steigende Erfahrung verbessert man schließlich stetig die Gesundheitspunkte, den Rüstungswert

und die Fertigkeitspunkte – wozu Letztere gut sind, können wir Ihnen erst zu einem späteren Zeitpunkt berichten. Bereits jetzt ist aber klar: Optisch wird *Genji* mit seinen Schauplätzen Filmen wie *Hero* oder auch *House of Flying Daggers* ähneln und auf der PS2 zu einem der grafisch eindrucksvollsten Titel zählen. Auch können wir uns schon auf einen zweiten Teil einstellen – nicht umsonst wird Sony den ersten Teil mit „*Genji*“ betiteln.

NICO LINDNER

VORSCHAU GENJI

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Game Republic
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	4. Quartal

SEHR GUT

„Das wird ein Augenschmaus. Dank Devil-May-Cry-Vater Okamoto könnte es auch spielerisch überzeugen.“



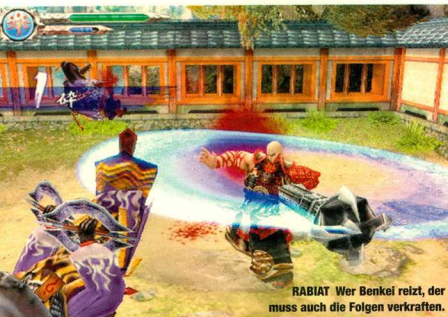
AUGE DES ZORNS Via „Mind's Eye“ verlangsamen Sie nicht nur die Zeit, Sie können auch Feinde mit nur einem Treffer überwäligen.



GEGENEINANDER Sollten die beiden Helden im Storyverlauf etwa zu Feinden werden?



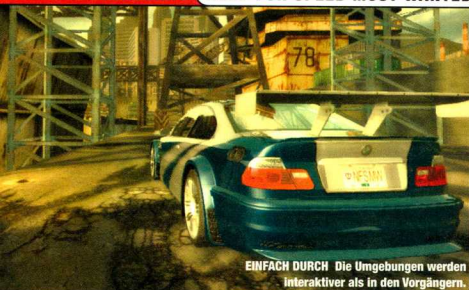
SCHÖN Die Schauplätze des Spiels sehen prächtig aus.



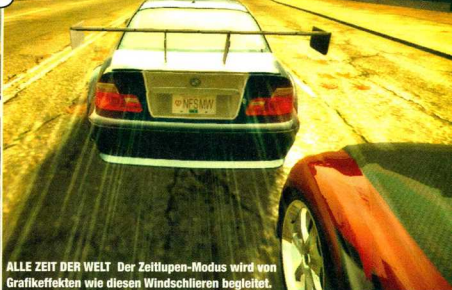
RABIAT Wer Benkei reizt, der muss auch die Folgen verkraften.



DAS MUSS SEIN Kein Abenteuer in Japan ohne blühende Kirschbäume.



EINFACH DURCH Die Umgebungen werden interaktiver als in den Vorgängern.



ALLE ZEIT DER WELT Der Zeitlupen-Modus wird von Grafikeffekten wie diesen Windschlieren begleitet.

Need for Speed Most Wanted

Beim neuen Need for Speed hängen Ihnen **Cops am Spoiler.**





VERSTECKSPIEL Im verwinkelten Industriegebiet gibt es zahlreiche Möglichkeiten, seine Verfolger abzuhängen.



GÄHNENDE LEERE In der spielbaren Version waren solche Straßenzüge bereits mit viel Gegenverkehr belebt.

Im neuesten Ableger der *Need for Speed*-Reihe will Electronic Arts scheinbar die besten Elemente aus vergangenen Titeln zusammenbringen. *Need for Speed Most Wanted* kombiniert die illegalen Straßenrennen und getunten Boliden aus *NFSU* mit rasend schnellen Verfolgungsjagden aus den *Hot Pursuit*-Titeln. In einer auf der E3 spielbaren Version, die laut den Entwicklern zu etwa 70 Prozent fertig sein soll, konnten wir neben den hervorragend umgesetzten Automodellen auch detaillierte Umgebungen bewundern.

LEBEND KRIEGT IHR MICH NIE!

Diese Areale werden im Spiel neben zahlreichen Abkürzungen auch viele Möglichkeiten zur Interaktion beinhalten. Wenn man zum Beispiel einen Laster rammt, der Baumstämme auf der Ladefläche transportiert, lösen sich diese und rollen auf die Straße. Das ist natürlich ein unangenehmes Hindernis für Kontrahenten. Aber auch Verfolger, die nicht an einem Rennspiel, sondern an Ihrer Verhaftung interessiert sind, können so geschickt abgelenkt werden. Teilweise kleben Ihnen in *Need for Speed Most Wanted* bis zu sechs Polizeiwagen am Spoiler. Wenn es Ihnen gelingt, die hartnäckigen Herren mit dem Blaulicht hinter sich zu lassen und dabei auch noch gute Positionen herauszufahren, erhalten Sie Punkte und steigen in der so genannten Blacklist auf. Je höher Sie auf dieser Liste der besten Fahrer stehen, desto höher ist dementsprechend Ihr Ruf in der Szene. Diesen können Sie sich übrigens in voraussichtlich acht Spielmodi er-

arbeiten. Neben gewöhnlichen Rennen und Verfolgungsjagden werden auch Rundkurse und ein Radarfallen-Modus geboten. Leider gibt es bislang aber noch keine Bilder von diesen Spielmodi oder Verfolgungsjagden und Rangeleien mit Polizisten.

KÖNIG DER STRASSE

Das Rap Sheet bescheinigt Ihnen im Detail, was für ein toller Hecht Sie auf der Straße sind. Auf diesem sind nicht nur Ihre Rekordzeiten verzeichnet, sondern auch die Anzahl der Polizeiwagen, die Sie schon vergeblich verfolgt haben, und welche besonderen Herausforderungen – zum Beispiel Renn-duelle gegen andere Fahrer – Sie bereits bestanden haben. Um gegen die flotten Sportflitzer Ihrer Kontrahenten ankommen zu können, empfiehlt es sich, den eigenen Boliden wieder gehörig aufzumotzen. Natürlich sollte die Karre auch optisch was hermachen, deswegen sollten Sie auch wieder optische Veränderungen am Wagen vornehmen.

MACH MA' LANGSAM

Wird eine Verfolgungsjagd trotz getunter Kiste und hervorragender fahrerischer Fähigkeiten einmal zu brenzlilig, kann man sich – neben dem unbekannten Nitro-Boosts – einen weiteren Vorteil verschaffen: Man kann das Spielgeschehen kurzzeitig in Zeitlupe versetzen. Fahrzeugen und Objekten, die eigentlich in einer Mördergeschwindigkeit an Ihnen vorbeiziehen, können Sie so sehr viel leichter ausweichen. Begleitet wird das verlangsamte Spielgeschehen von hübschen Grafikspielereien wie Windschlieren am Spoiler oder einem Blur-Effekt. Leider gibt es dieses

Mal keine Rennen bei Nacht mehr, sondern nur zwischen Sonnenauf- und -Untergang. *Underground*-Fans sollte das aber nicht weiter stören – *Most Wanted* könnte das Maß der Dinge werden. Das auf diesen Seiten abgebildete Bildmaterial stammt komplett von der neuen Konsolengeneration, denn das neue *Need for Speed* erscheint unter anderem für PlayStation 3, PlayStation 2 und PSP. Von den letzten beiden Versionen liegen derzeit noch keinerlei Screenshots vor.

CHRISTIAN SCHÖNLIN

NEED FOR SPEED MOST WANTED VORSCHAU

VORSCHAU NFS MOST WANTED

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„NFSU mit Verfolgungsjagden? Immer her damit! Die ersten Eindrücke versprechen ein klasse Rennerlebnis.“

INFO HOT PURSUIT

Die Polizei, dein Freund, Helfer und Verfolger

Auf dem PC können sich *Need for Speed*-Fans mit den *Hot Pursuit*-Ablegern der Serie schon lange Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern.

1998 erschien der erste *Hot Pursuit*-Titel der *Need for Speed*-Serie. Erstmals durfte man sich hier mit hartnäckigen Cops herumärgern. Schwächen im Gameplay bügeln die Entwickler aus und präsentierten 2002 mit *Hot Pursuit 2* ein rundum verbessertes Spielerlebnis. In den später folgenden *Need for Speed*-Titeln suchte man allerdings vergeblich nach Polizeiwagen, die einem während der Rennen auf die Pelle rücken – zum Ärgernis der Fangemeinde, die *Hot Pursuit* als einen der besten *Need for Speed*-Titel lieb gewonnen hatte. In *Most Wanted*, dem inzwischen neunten Titel der Reihe, feiern die Herren mit dem Blaulicht ein Comeback. Die Verfolgungsjagden werden hier mit den illegalen Straßenrennen und den Tuning-Möglichkeiten aus den *Underground*-Titeln vermischt, die der Serie auch auf Konsolen zu großem Ruhm verhalfen.



DAS ENDE FÜR STRASSENROWDY?
Die Polizei feiert in *Most Wanted* endlich ihr Comeback.

SSX on Tour

Boarder und Skifahrer gehen bei der vierten Ausgabe des **winterlichen Trickrenners** gemeinsam auf die Piste.



FREIER FALL Auch auf Skiern darf man sich dem Tal entgegenstürzen.



FRISCH GESTYLT Abgefahrene Kunststücke, aber weniger alberne Spielfiguren.

Steil geht es im Affenzahn die Piste runter, halbsbrecherisch legt sich mein Boarder in eine Kurve und hält Kurs auf die nächste Rampe, um für akrobatische Trickverknüpfungen abheben zu können. *SSX* war anno 2000 noch so unberührt wie frischer Pulverschnee und avancierte als eines der ersten Spiele beim US-Verkaufsstart der PS2 zum Überraschungshit. Fünf Jahre später ruft der Berg bereits zum vierten Mal, *SSX on Tour* nennt sich die nächste Ausgabe des alpinen Temporauchs.

WIRD MEHR GEBRETET Dass Skifahren so ziemlich das „Leiwandste is, was mer si nur vurstoin kann“, wusste Wolfgang Ambros schon in den Siebzigern zu berichten. Bei *SSX on Tour* sind die Skifahrer eine willkommene Bereicherung, da sie ihr eigenes Repertoire an neuen Tricks mitbringen – und die Snowboarder sind wohl gemerkt immer noch mit von der Partie. Die beiden Typen sollen sich ansonsten nicht allzu unterschiedlich spielen, bei Entwicklerstudio EA Canada fehlt man noch an den Fahrphysikdetails wie einem leichten Kurvenkratzvor-

teil bei den Skiern. Weiter auf Gas drückt man indes beim Geschwindigkeitsgefühl: „Es soll voll rüberkommen, dass man mit 130 Sachen einen Berg herunterrast“, meint Produzent Steve Anthony. Bei zunehmendem Tempo gibt es nicht nur mehr Grafikeffekte, sondern die Hintergrundmusik wird zudem leiser und von dynamisch säuselnden Zischgeräuschen Kategorie „abhebender Jet“ überönt. Spürbare Auswirkungen aufs Fahrverhalten haben wieder die ausbaubaren Charakterattribute. Sieben Boarder kehren zurück, drei brandneue Spielfiguren

kommen dazu – sowie ein ganz besonderer Star: Ihr eigener, individueller Pistengott. Auf vielfachen Fanwunsch kann man jetzt seinen persönlichen Charakter basteln und im Spielverlauf mit neuer Ausrüstung und Markenklamotten ausstaffieren.

MONSTER-MOMENTE

Keinerlei vornehme Zurückhaltung gibt's bei den Kunststücken. Während der Rennen füllt sich durch Getricke eine Anzeige allmählich auf, wodurch Tempo-Boost und schließlich auch „Monster-Manöver“ auslösbar werden. Da-



HALTUNG BEWAHREN Jeder Hüpfen ist zugleich eine Gelegenheit für einen Trick.



RUTSCH MAL Es gibt viele Grinding-Möglichkeiten zu entdecken.

INTERVIEW MIT STEVE ANTHONY

„Entscheidungsfreiheit für den Spieler“

Da scheint in Vancouver endlich mal die Sonne und wir wollen nur über Eis und Schnee reden. Kein Wunder, bei EA Canada bekommen wir SSX on Tour zu Gesicht und ein Entwicklungsteam-Mitglied vors Mikrofon.



PLAYZONE: Auf welche Verbesserungen habt ihr euch beim neuesten SSX konzentriert?

Steve Anthony: Da wäre zum einen der Karriere-Modus, die so genannte Tour. Sie gibt dem Spieler wirklich eine größere Tiefe, sowohl bei den Medaillen- als auch bei den Shred-Events. Das zweite ist die Individualisierung durch die Charakterkreation. Das macht den Einstieg ins Spiel und die ganze Karriere in der Tour viel interessanter. Der dritte Punkt ist die größere Entscheidungsfreiheit für den Spieler: Man wählt zwischen Boarder und Skifahrer oder verschiedenen Wettbewerben.

PLAYZONE: Was hat eure Bergwacht bei der Technik geändert?

Steve Anthony: SSX 3 hatte bereits eine zum Teil streamende Engine, die wir für SSX on Tour verbessert haben. Die Strecke wird also während der Fahrt im Voraus geladen. Für den Spieler bedeutet das ein nahtloses Gameplay vom Gipfel bis zum Fuß des Berges. Es gibt keine Ladezonen oder Verbindungsstücke zwischen den Strecken, wie wir sie früher hatten.

PLAYZONE: Stilistisch distanziert ihr euch von den quetschbunten Vorgängern?

Steve Anthony: Früher haben wir bewusst einen knallbunten Look gewählt. Diesmal wollen wir das zurückfahren und den Grafikstil realistischer wirken lassen. Gleichzeitig soll die

Präsentation etwas reifer wirken. Wir haben immer noch dasselbe Gameplay, aber die ganze Aufmachung ist erwachsener geworden.

PLAYZONE: Spielerisch wird ein neuer Berg erkundet; also keine offene Welt, bei der man durch ein alpines Dorf laufen und Autos klauen kann?

Steve Anthony: Nein, so weit wollten wir nie gehen (lacht). Ich denke, dass wir mit dem einen simulierten Berg bei SSX 3 einen guten Anfang gemacht hatten. Unser Spielwelt-Team wollte dieses Konzept nochmals angehen, denn es gab einige Knackpunkte beim Streckendesign – das wollen wir diesmal besser machen.

PLAYZONE: Skifahrer und Boarder treten im Spiel gegeneinander an. Gibt es entsprechende Rivalitäten zwischen den Sportlerfraktionen im Entwicklungsteam?

Steve Anthony: Einer unserer Charakter-Modellierer ist ein Freestyle-Skifahrer und einige der Spielwelt-Designer waren früher professionelle Snowboarder. Wir haben also Vertreter beider Gruppen in unserem Team, aber es gibt keine festen Fraktionen. Schließlich fahren viele unserer Teammitglieder sowohl Ski als auch Board.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!

mit das nicht versehentlich zu früh passiert, zieht die letztere Funktion von den Schultertasten auf den rechten Analogstick um. Dann heißt es ehrfürchtig staunen, denn bei der Ausführung der höchsten Weihen des Luftakrobatik-Gezappels wird auf Zeitlupe geschaltet und die Betrachterkamera rotiert effektiv um Ihre Spielfigur.

RIVALEN DER EISBAHN

13 neue Strecken gibt es bei SSX on Tour zu entdecken. Bei deren Design will man darauf achten, dass es einerseits viele Abkürzungen und Alternativ-

rouuten gibt, man dabei aber die befahrbaren Bereiche nicht mehr so häufig verlassen kann wie beim resetfreundigen SSX 3. Und es soll mehr Leben auf die Piste kommen, zum Beispiel in Form von Zuschauergruppen, aufgeschreckten Vögeln, zerplitternden Eiszapfen oder herabpolternden Baumstämmen. Online-Unterstützung ist nicht geplant, lediglich Zweispielerduelle im Spitscreen. Dafür soll der Karriere-Modus einen höheren Replay-Wert haben als in früheren Ausgaben. Bei Medaillen-Rennen treten Sie wie gewohnt gegen einen Pulk Computergeg-

ner an. Bei den Shred-Events handelt es sich dagegen um Duelle mit einzelnen Charakteren, die jenseits der Hauptpisten ausgetragen werden. Die überarbeitete künstliche Intelligenz sorgt dafür, dass Sie öfters dicht im Clinch mit anderen Fahrern sind, statt meistens vorneweg- oder hinterherzufahren. Dabei soll es aber keinen Rückfall zum billigen Trick der Gummiband-KI von SSX Tricky geben. Vielmehr prägen zehn Faktoren vom Level Ihrer Spielfigur bis zur Art der Piste das Verhalten der Computerrivalen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU SSX ON TOUR	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12 Rennschauplätze
Internet: www.easportsbig.de	
Spieler:	Termin:
1-2	4. Quartal
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Der nächste Winter kommt – mit tollem Tempogeühl und bewährter Mischung aus Rennen und Getrickse.“	



SPRUNGCHANCE Spezielle Kamerawinkel rücken Monster-Manöver ins rechte Licht.



KOMMT AUF TOUREN Die Meisterschaftstabelle muss man sich erst verdienen.

VORFREUDE: Montreals Koivu holt schon mal mit dem Stock aus, um für die Volley-Abnahme bereit zu sein.

NHL 06

Dank umgekrempelter Steuerung und **Offensiv-Betonung** wird die Eishockey-Legende angriffslustiger.

In den letzten Jahren mühte sich die NHL-Serie von EA Sports, den Spielablauf der obersten nordamerikanischen Eishockey-Liga nachzuahmen. Dummerweise führte dies in die Fun-Sackgasse, denn das rempelreiche Defensiv-Eishockey der NHL ist nicht gerade eine Ausgeburt an Frohsinn. „Wir waren zu authentisch“, räumt Ex-Eishockey-Profi und NHL 06-Produzent David Littman ein, „Was wir von den Spielern oft zu hören bekamen, waren Beschwerden wie: zu viele Checks, zu wenig Offensive“. Bei der nächsten Version wagt EA deshalb die Wende; spritzigeres Angriffseishockey soll auch Gelegenheitssportspieler ansprechen.

ERHÖHTE FEUERKRAFT
Die künstliche Intelligenz wird verfeinert, richtig bodycheck-

wütig sind die Abwehrspieler nur noch in Tornähe. Ansonsten lassen sie Ihnen mehr Zeit für den gepflegten Spielaufbau. Direktabnahmen bleiben ein bewährtes Erfolgsmittel, aber den Goalie regelrecht auszutunzen ist vielseitiger und unkomplizierter denn je. Angetascht wird jetzt durch leichte Bewegungen mit dem linken Analogstick, der rechte Knüppel ist dadurch frei für fünf neue Trick-Torschüsse. Die sollten Sie aber nur mit Starspielern dicht vorm gegnerischen Kasten auslösen. Dann gelingen spektakuläre Manöver wie ein Schuss durch die eigenen Beine oder eine nahtlose Lupf-und-Volley-Kombination. Goalies lassen generell mehr Rebounds zu und rutschen nach so mancher Halsbrecherischen Parade einen Moment lang wehrlos übers Eis. Beim Anspielen war der erhöhte

Gaudifaktor schon gut spürbar, wir erlebten massig spektakulär aussehende Torszenen.

BLAUÄUGIG

Bei Betätigung der Spurt-Taste verschlechtert sich jetzt die Puck-Kontrolle eines Spielers; die Scheibe wird weiter vorgelegt und dadurch zu leichteren Beute. Kleinere, schmalere Spielfiguren wie Cover-Star Vincent Lecavalier haben einen echten Wendekreisvorteil gegenüber den Schwergewichten auf dem Eis. Der zurückgekehrte Spieler-Editor erlaubt die Kreation enorm detaillierter Kufen-Cracks, zu den Gesichtsdetails gehören auch gefährlich aussehende Narben und eindrucksvolle Veilchen. Selbst gemachte Charaktere und Teams können Sie im Dynasty-Modus verwenden. Die PS2-Version wird neben Online-Unterstützung auch ein exklusives Nostalgie-

Extra bieten: Anhand des Dreingaben-Opas NHL 94 können Sie ausprobieren, ob die Sportspiele in der guten alten Zeit wirklich spaßiger waren.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU NHL 06

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Canada
Genre: Sportspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: Unbekannt

Internet: www.easports.de

Spieler: 1
Termin: September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Defensiv-Eishockey ist out, viele Änderungen sollen für Schützenfeste mit hohem Unterhaltungswert sorgen.“

WUSELWUNDER Vincent Lecavalier macht Torhüter das Leben schwer.



UNTERTUNNEL Den Puck durch die eigenen Beine zu lupfen gehört zu den neuen Offensiv-Manövern.



Man musste schon ein wenig neidisch zur Xbox hinüberschauen, als dort gegen Ende 2003 *Top Spin* Höchstwertungen absahnte. Obwohl auch auf der PlayStation 2 mit *Virtua Tennis 2* und Nancos *Smash Court*-Serie immerhin sehr gute Umsetzungen des weißen Sports erhältlich waren, trumpfte *Top Spin* mit Edelgrafik, buterweichen Animationen und exzellenter Spielbarkeit auf. Das Sportlabel von Take 2 verschafft uns nun endlich auch die Gelegenheit, den kleinen Filzball auf höchstem Niveau übers Netz zu dreschen, und spendiert sogar noch einige Neuerungen.

GANZ GROSSES TENNIS

Top Spin war auf der E3 in Los Angeles bereits spielbar und hinterließ einen sehr guten Eindruck. Bei der Grafik musste man schon genau hinsehen, um winzige Unterschiede auszumachen. Noch immer bewegen sich die Tennis-Stars geschmeidig über die Gras-, Sand- und Hartgummiplätze. Spielerisch bietet *Top Spin* gegenüber unserer aktuellen Referenz *Virtua Tennis 2* mehr Vielfalt, auch

Top Spin

Das derzeit beste Tennisspiel
kommt endlich für die PlayStation 2!



wenn das grundsätzliche Spielgefühl sich sehr stark am Sega-Vorbild orientiert. Der größte Unterschied zu *Virtua Tennis 2* ist die In-the-Zone-Leiste. Diese ermöglicht knallharte Powerschläge, extrem flies angeschnittene Bälle oder brettartige Aufschläge, die vom Gegner kaum noch erreichbar sind. Mit Punktgewinnen und gutem Spiel füllt man die Leiste, schlechtes Spiel drückt den Balken wieder nach unten.

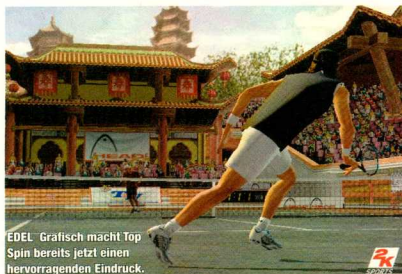
SIE SIND DER STAR

Erfreulicherweise wird *Top Spin* auch auf der PS2 online

spielbar sein. Bis zu vier Spieler treffen sich zum Doppel, nehmen an Turnieren teil und verewigen sich in der Rangliste. Noch einen großen Schritt weiter geht der Karriere-Modus: Hier wird man mithilfe der EyeToy-Kamera sein eigenes Gesicht ins Spiel einbauen können. Dann verzichtet man auf den umfangreichen Spielereditor und scannt sein eigenes Gesicht ein, um im Karriere-Modus höchstselbst um die Weltmeisterkronen zu spielen und am Ende die Weltrangliste anzuführen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	TOP SPIN
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Power & Magic
Genre:	Tennis
Sprache:	Deutsch
Umfang:	16 Tennisprofis
Internet: www.2ksports.com	
Spieler:	Termin:
1-4	September
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Top-Spielbarkeit, Top-Grafik, Top Spin – so und nicht anders muss ein Tennisspiel aussehen!“	



EDEL: Grafisch macht *Top Spin* bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck.



SPIEL AUF ZEIT: Beim Aufschlag ist gutes Timing enorm wichtig.



BLICKFANG: Schicke Spiegel-effekte werben die Optik auf.



IMMER FESTE DRUFF: Der gleich folgende Schmetterball wird nicht leicht zu erreichen sein.

Tony Hawk's American Wasteland

Vice City lässt grüßen:

Tony Hawk skatet
zurück in die 80er.

Mittlerweile geht das Fun-Sport-Spektakel um den berühmtesten Rollbrettfahrer der Welt in die siebte Runde. Pessimisten zum Trotz wartete jeder Teil mit neuen Features auf – die größten Veränderungen fanden bisher zwischen dem vierten Teil und der aktuellen *Underground*-Reihe statt. Für das neue *American Wasteland* hat Activision die Serie wieder einmal einer Generalüberholung unterzogen.

GIGANTISCHE SPIELWELT

Während in den Vorgängern an verschiedenen Schauplätzen geskated wurde, treibt Ihr virtueller Rollbrett-Artist im Hauptspiel diesmal nur in einem Bereich sein Unwesen: dem L.A. der frühen 80er-Jahre. Die Stadt ist allerdings dermaßen groß, dass Sie ohne eine Karte oder die Hilfe von Passanten darin nahezu verloren sind. Durch das Erledigen von Aufgaben schalten Sie nach und nach weitere Stadtteile frei, in denen Sie auf neue Auftraggeber treffen. Die Missionen sind wieder sehr witzig verpackt und sorgen des Öfteren für schadenfrohes Gelächter. Neue Kostüme oder Haarfrisuren erhält Ihr Skater nicht wie gewohnt in einem Menü, dafür suchen Sie einfach eine Boutique oder einen Frisör auf. Zur Fortbewegung im riesigen

L.A. steht Ihnen bei *American Wasteland* sowohl – wie bisher – sein Skateboard zur Verfügung als auch ein BMX-Fahrrad. Sie können stundenlang die Metropole erkunden, ohne dass der Spielfluss durch lästiges Nachladen unterbrochen wird. Virtuelle Skater, die mit den *Underground*-Teilen, deren Story-Elementen oder ihrer Aufmachung wenig anfangen konnten, werden sich über den Classic-Modus freuen. Darin sind die besten Locations der Vorgänger in grafisch an den heutigen Stand der Technik angepassten Fassungen enthalten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Zeit bis zum Release im Winter möglichst schnell vergeht.

THOMAS EDER

VORSCHAU TONY HAWK'S AW

Hersteller: Activision
Entwickler: Neversoft
Genre: Sport/Action
Sprache: Nicht bekannt
Umfang: Nicht bekannt
Internet: www.neversoft.com

Spieler: 1
Termin: 4. Quartal

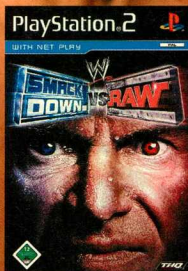
SUPER

„Auch der siebte Teil der Reihe weiß jetzt schon mit zahlreichen neuen Features und Ideen zu begeistern.“

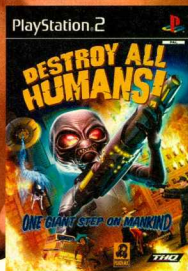


Das rockt!

Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafikengine hat *WWE SmackDown! vs. Raw* die Referenzkrone im populären Wrestling-Genre erfolgreich verteidigt! Mit dabei ist eine brandneue Match-Art: Parking Lot Brawl! Dabei geht es um handfeste Auseinandersetzungen, die hinter der WWE-Arena auf dem Parkplatz ausgetragen werden. Mit *WWE SmackDown! vs. Raw* sind auch Online-Kämpfe möglich.
Prämien-Nr.: 002608



Destroy all Humans!
Die Menschheit ist nicht allein. Sie sind klein, grün ... und gar nicht freundlich! Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters und finden Sie heraus, wie diese merkwürdigen Wesen namens „Mensch“ denken und leben. Steigen Sie in Ihre fliegende Untertasse und legen Sie den Grundstein für die große Invasion. Und denken Sie an Ihr primäres Einsatzziel: „Destroy All Humans!“.
Erscheint: 30.06.05.
Prämien-Nr.: 002642



Full Spectrum Warrior
Ursprünglich als Trainingssimulation zur Schulung von Soldaten entwickelt, bietet *Full Spectrum Warrior* die originalgetreueste Möglichkeit, jetzt auch am PC die Taktiken und Situationen eines Straßenkampfes nachzustellen. In zahlreichen Einsätzen werden Ihre strategischen Fähigkeiten immer wieder auf Neue herausgefordert, denn hinter jedem Fenster, hinter jeder Straßenecke könnte der nächste Gegner lauern! Erscheint: 30.06.05.
Prämien-Nr.: 002660

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computer@csj.de, Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ Bitte beachten: Bei Bankkennung erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkennung (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent wird in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht an dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Lieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PLAYZONE

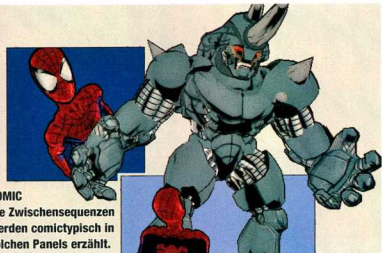


Ultimate Spider-Man

Spidey schwingt **in neuem Look.**



RIESE Venom ist größer und stärker als Spidey – und kann auch Autos durch die Gegend werfen.



COMIC
Die Zwischensequenzen werden comictypisch in solchen Panels erzählt.

Mit dem Lizenzgame zum zweiten Spider-Man-Film haben die Entwickler von Treyarch dem Fassadenkletterer ein sehr spaßiges Spiel beschert. Mit *Ultimate Spider-Man* wird diesmal die gleichnamige Comicserie versoffet. Dabei beruft man sich scheinbar auf die Stärken des vorigen Titels, garniert das Spielerlebnis aber mit einer Präsentation, die sehr viel bes-

ser zum Comic passt. Die Cel-Shading-Optik erinnert etwas an den Ego-Shooter *XIII*. Auch weil die Geschichte in Sequenzen erzählt wird, in denen der dynamische Einsatz von Bilderrahmen für Stimmung sorgt.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

Bei einer Veränderung der Grafik wollte man es aber nicht belassen. So darf man jetzt auch

in die Rolle von Spideys Erzfeind Venom schlüpfen! Dieser ist zwar nicht so flink, dafür sehr viel stärker, was dem Spieler zum Beispiel die Möglichkeit gibt, Autos durch die Gegend zu werfen. Außerdem kann Venom nichts ahnende Passanten wie ein Vampir anzapfen und ihnen die Lebenskraft aussaugen. Dadurch wird das schwarze Ungeheim noch mächtiger. Leider war in der auf der E3

spielbaren Version die Kamera noch etwas zickig, weshalb die Zerstörungsgorgie nicht ihr ganzes Potenzial entfalten konnte. Die Entwickler arbeiten nach eigenen Angaben aber daran und wollen dieses Problem bis zum Release ausgemerzt haben. Kriegen sie das hin, erwartet Spider-Man-Fans ein ähnlich spaßiges Erlebnis wie schon bei *Spider-Man 2*.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SCHWING DEIN DING Durch die Stadt zu schwingen hat schon in *Spider-Man 2* viel Spaß gemacht.

VORSCHAU ULTIMATE SPIDER-MAN

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ultimatespidermangame.com

Spieler:	Termin:
1	Herbst

EINSCHÜTZUNG

GUT

„Altes Gameplay, neuer Look? Hoffentlich wird *Ultimate Spider-Man* so gut wie der vorige Lizenztitel.“

X-Men Legends

Die Legende lebt weiter: **Team-Action mit Rollenspiel-Überzug.**

Als sich ein neuer Oberbösewicht namens Apocalypse regt, raucht X-Men-Prof Xavier die Friedenspfeife mit der bösen Brotherhood. Mit vereinten Mutantenkräften stellt man sich den neuen Abenteuern von *X-Men Legends II*, in dem Sie neben alten Favoriten von Wolverine bis Storm auch frühere Gegner wie Magneto steuern.

DREAM TEAM

Der Vorgänger war das bislang erfolgreichste *X-Men*-Videospiel aller Zeiten; kein Wunder, dass Entwicklungsteam Raven keine grundlegenden Änderungen wagt. Die Mischung aus Action, Rollenspiel und Personalplanung hebt sich anhaltend wohlthuend vom üblichen Comic-Gekloppe ab. Sie bestimmen die Zusammensetzung der Vierer-Einsatzteams selber. Pro Held doppelt so viele ausbaubare Mutantenfähigkeiten wie im ersten Teil versprechen noch mehr taktischen Tiefgang.

WIR ZIEHEN UM

Im Laufe der Handlung lassen sich Ihre Mutanten in fünf verschiedenen Stützpunkten nieder und haben jeweils andere Missionen und NPCs. Die einzelnen Levels fallen drei- bis viermal so umfangreich wie im Vorgänger aus und bieten



WETTERFEE Storms mächtige Radius-Attacke sorgt für heitere Aussichten.



KUGELFEST Bishop wehrt sich mit zwei Knarren gegen die Belliehaber-Bande.

noch mehr zerstörbare Objekte und herumfliegende Einzelteile. Neben den gesteigerten Zerstörungseffekten fällt auch ein hübscheres Aussehen von X-Men und Gegnerscharen auf. Bosskämpfe sollen im Vergleich zum ersten Teil interessanter und vielseitiger ausfallen, außerdem lassen sich alle Missionen wiederholt durchspielen. Sehr praktisch, wenn man seine Charaktere weiter ausbauen und bessere Ausrüstung sammeln will, um sich das Leben leichter zu machen. Größere Auswahl und Zufälligkeit bei der Item-Ausstattung appellieren gnadenlos an des Spielers Raffgier-Instinkte.

ONLINE VEREINT

Wer Daueraction ohne großes Menü-Gebrütle erleben will, darf Charakterausbau und Ausrüstungswahl einer neuen Automatik-Funktion überlassen. Das hilft vor allem dem Coop-Spielerlebnis, wo man gemeinhin wenig Verlangen verspürt, die entsprechenden Entscheidungen der Mitspieler abzuwarten. Bis zu vier Spieler kontrollieren jeweils einen Helden, bei *X-Men Legends II* können Sie dank Online-Support auch Fernbeziehungen pflegen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU X-MEN LEGENDS II

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven
Genre:	Action-Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet:	www.x-men-legends2.com

Spieler: 1-4
Termin: 4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Auch Superhelden-Muffel erwärmen sich für diesen Action-RPG-Mix; spielerisch sehr gut.“



WER MIT WEM Die richtige Team-Zusammenstellung ist die halbe Miete.



EXTRA HAFTKRAFT Magneto polarisiert jetzt unter Ihrer Fuchtel.

Fantastic 4

Fantastischer Vierer mit Steuermann: **Vereinter Helden-einsatz** bestimmt das Spiel zur neuesten Comic-Verfilmung.

Mit der Masche „Vom Comic zum Film zum Videospiel“ ist Activision die letzten Jahre gar nicht mal schlecht gefahren, diverse *Spider-Man*- und *X-Men*-Episoden bescherten erkleckliche Umsätze. Die große Hoffnung dieses Kinossommers wird gleich auf vier Schultern verteilt: *Fantastic 4* nennt sich die Neuverfilmung der bekannten Marvel-Serie, die Stan Lee und Jack Kirby bereits im Jahr 1961 erfanden. Unter Einsatz unserer Superhelden-Gamepad-Kräfte haben wir das brand-

neue Begleitspiel schon mal ausführlich angespielt.

ZACK! BOING! KLIRR!

Beim Kampf der Fantastischen Vier gegen den bösen Doktor Doom spielt man nicht einfach die Filmhandlung nach, die Story wird auch um Nebenschauplätze und Zusatzmissionen erweitert. „Das Chaos ist gigantisch“, schwärmt Lewis Peterson von Entwicklungsteam 7 Studios über die Menge an Helden, Gegnern und zerstörbaren Objekten. Tatsächlich fliegen bei der prügelseggittigen Ac-

tion-Adventure-Mischung die Fetzen in beeindruckendem Ausmaße.

MIT SUPERKRÄFTEN HAUSHALTEN

Ein paar einheitliche Basisattacken und Combos sorgen für zuverlässiges Zuhauen, Blocken und Anvisieren des nächsten Gegners. Außerdem gibt es pro Charakter neun exklusive Spezialmanöver mit jeweils drei Stufen, die sich erst im Spielverlauf freischalten lassen. Es ist Ihre Entscheidung, in welcher Reihenfolge Talente gelernt und ausgebaut

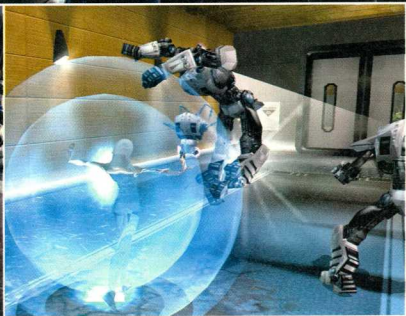
werden. Eine Art Energieanzeige reguliert den Einsatz der Superkräfte. Sie füllt sich schnell automatisch wieder auf, sodass man die Spezialtalente häufig, aber eben nicht ständig einsetzen kann.

ALLE-VERIERE-ACTION

In einigen Kapiteln steuern Sie nur einen einzelnen Helden, aber manchmal ist auch die komplette Viererbande unter Ihrer Kontrolle. Mit dem Steuerkreuz wird dabei schnell gewechselt. Tippen Sie es zum Beispiel nach oben, um Mr. Fantastic zu

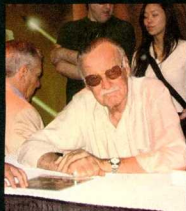


NETT IM QUARTETT Mit starken Combos und Hilfeleistungen stehen sich die fantastischen vier Helden gegenseitig bei.



AUFPRALLSCHUTZ Das Energiefeld der getarnten Sue Storm kegelt aufmüppige Roboterlummel gleich im Dutzend weg.

INTERVIEW MIT STAN LEE



STAN LEE ... musste auf dem Activision-Stand während der E3 fleißig Autogramme schreiben.

Stan Lee ist ein Schlitzohr. Auf die Frage, wie viel kreative Kontrolle er über die Film- und Spielumsetzungen seiner Comic-Kreationen habe, antwortet er grinsend:

Der Superhelden-Papa

Der geistige Vater von Spider-Man, Hulk und den Fantastic 4 stellte sich im Rahmen einer Activision-Veranstaltung den Fragen der Fachpresse.

„Oh, ich will gar keine Kontrolle. Wenn eine solche Umsetzung gut wird, bekomme ich dafür Anerkennung. Aber wenn dabei etwas Schlechtes rauskommt, kann ich immer noch sagen, dass ich damit nichts zu tun hatte.“ Dass die Jugend von heute so sehr auf Videospiele abfährt, wundert Lee kein bisschen: „Du nimmst bei Spielen wirklich an der Handlung teil und bist nicht nur passiver Leser.“ Dadurch sieht

er keine Gefahr für die Popularität herkömmlicher Druckerzeugnisse: „Die beiden Medien helfen sich gegenseitig. Seit es die Videospiele gibt, sind die Verkaufszahlen der Comic-Hefte gestiegen.“ Konkret zur Entwicklung des *Fantastic 4*-Comics befragt, meint Lee: „Die grundsätzliche Idee war es, ein Team zu haben, das ein bisschen wie eine Familie ist. Vor allem wollten wir die damaligen Klischees meiden. Deshalb gab es

weder Geheimidentitäten noch den obligatorischen Teenager-Sidekick.“ Auf die Frage, welche weiteren Marvel-Serien gute Spielvorlagen abgeben würden, zählt Lee *Iron Man*, *Silver Surfer* und *Dr. Strange* auf, um damit diplomatisch abzuschließen: „Man kann eigentlich aus allem ein gutes Spiel machen, solange es einen interessanten Helden und einen starken Bösewicht gibt – und wenn die Grafik sowie die Action stimmen.“

steuern, oder nach unten, um die Kontrolle über das Ding zu übernehmen. Der Rest der Truppe agiert derweil automatisch. Durch Schulter-tastenbetätigung bitten Sie den nächsten Mitstreiter um Beistand bei der Gegnerbekämpfung oder leisten selbst erste Hilfe. Von der Heilung bis zum nützlichen Schutzschild beherrscht jeder Charakter bestimmte Weisen der praktizierten Nächstenliebe. Am meisten Spaß dürfte es machen, die ganze Story zu zweit im Koop-Modus durchzuspielen. Zusammen Com-

bo-Angriffe auszuführen und sich gegenseitig zu helfen bringt mehr, als wenn jeder alleine vor sich hinwurstelt.

DA SPIELT SICH JEDE MENGE AB

Wir bekamen bereits einige abwechslungsreiche Schauplätze zu sehen. Zu Spielbeginn steuert man erst einmal Mr. Fantastic alleine, um mit dessen besonderen Talenten vertraut zu werden. In einer Laborumgebung dienen schwächliche Roboter als willkommene Zielscheiben für erste Gummiarm-Box-

übungen. Später legen sich ganze Schlägertrupps in einem nächtlichen Straßenlevel mit dem Ding an. In einem Museum kämpft sich dagegen die ganze Truppe erst durch zahlreiche Räume mit quickelebenden Mumi- en, bevor der Bosskampf gegen den riesigen Horus und seine Schergen entbrennt. Bei dem Getümmel immer ein Auge auf alle Helden zu haben und blitzschnell die besten Spezialfähigkeiten einzusetzen, hält einen ganz schön auf Trab.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU FANTASTIC 4

Hersteller: Activision

Entwickler: 7 Studios

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Umfang: Unbekannt

Internet: www.activision.de

Spieler:
1-2

Termin:
Juli

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Routinierte Superhelden-Action mit vielen Combo-Attacken und spaßigem Kooperationsmodus.“



MODERNE SCHÄDLINGSBEKÄMPFUNG Angesichts dieses zu viel groß geratenen Maulwurfs fackelt Johnny nicht lange.



EINZIGARTIGE REICHWEITE „Nahkampf“ ist beim mächtigen Mr. Fantastic ein durchaus dehnbarer Begriff.

The Matrix Path of Neo

Der Kampf um die Zukunft entbrennt von neuem!

Ich weiß, was Sie jetzt denken: Ein neues *Matrix*-Spiel wird vorgestellt und wir nutzen nun jede Gelegenheit, das bereits erschienene *Enter the Matrix* noch schlechter zu reden – und berichten Ihnen vom neuen Spiel, das natürlich alles besser machen soll. Sicher, Dave Perry nutzte die E3 erwartungsgemäß für ausschweifende Lobeshymnen auf sein neues Spiel, doch vollmundige Versprechungen hatten wir ja auch schon bei den Präsentationen zu *Enter the Matrix* gehört. Erstaunlicherweise zeigte sich der große Kalifornier (Perry ist 2,02 Meter lang) aber überraschend einsichtig, dass *Enter the Matrix* nicht die Spielspaßgranate war, die man angekündigt

hatte. Immerhin muss man dem Spiel zugute halten, dass es durchaus seine spaßigen Momente hatte und vor allem der fehlende Feinschliff für die etwas magere Wertung von 71 Prozent verantwortlich war. Jetzt soll alles besser werden und da weder Kinofilm noch DVD-Start für Zeitdruck sorgen, können die Leute von Shiny beweisen, dass sie wieder gute Spiele entwickeln können, wenn man ihnen die Zeit dafür lässt.

BESSER ALS ERWARTET

Ob Sie's jetzt glauben oder nicht, was am Atari-Stand auf der E3 vom Spiel zu sehen war, wirkte in der Tat vielversprechend. Die spielbare Lobby-Szene fing die Vorlage gut ein und abgesehen von der

noch recht bockigen Kamera könnte man diese Passage nicht besser auf einer PlayStation 2 realisieren. Nach wie vor hat man die Wahl zwischen knochenbrechenden Kung-Fu-Attacken und massivem Waffeneinsatz. Wie schon im Vorgänger wird die Action durch ansehnliche Effekte und Zeitlupenverlangsamung ins rechte Bild gerückt. Neo selbst wurde sehr detailliert gestaltet und einige der Animationen sehen einfach atemberaubend gut aus. Auch die abrupten Übergänge zwischen den Animationen konnte Shiny weitestgehend eliminieren. Allerdings sollte man dabei bedenken, dass es

sich bei dem Gezeigten nur um eine einzige Szene handelte – ob das fertige Spiel dieses Niveau halten kann, bleibt abzuwarten. Immerhin: Im Interview präsentierte Perry auf einem tragbaren DVD-Player anhand einiger Technik-Demos die neuen Features. Am aufsehenerregendsten war die Einbindung von Normal Mapping. Diese Technik, die besonders auf modernen PCs derzeit sehr beliebt ist, verleiht ebenen Oberflächen Strukturen, die sich je nach Beleuchtung ändern. So entsteht beispielsweise die Illusion einer aus vielen Backsteinen bestehenden Wand, obwohl man in Wirklichkeit nur ein flaches Polygon vor der virtuellen Nase hat.

WIE IM FILM Neo mischt mit Trinity die Sicherheitskräfte auf und zerlegt die ganze Halle.

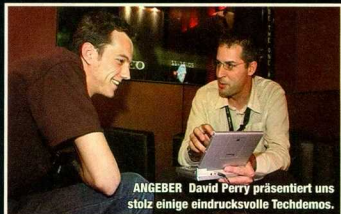


MÄCHTIG Im Schloss des Merowingers verschafft sich Neo Respekt.



„Die Leute wollen Neo!“

Sunnyboy **Dave Perry** ließ es sich nicht nehmen sein neues Projekt persönlich vorzustellen.



ANGEBER David Perry präsentiert uns stolz einige eindrucksvolle Techdemos.



FEUER FREI Um Morpheus zu befreien, greift Neo zur Minigun.

STYLISH Der markante Radschlag darf natürlich nicht fehlen.

SUPER, MANN!

Die Entwickler haben sich einiges vorgenommen. Kämpften sich in *Enter the Matrix* mit Niobe und Ghost noch zwei Charaktere mit gleich bleibenden Fähigkeiten durch die Gegner, wissen Fans der Filme, dass Neo im Verlauf der Geschichte schier unglaubliche Fähigkeiten erlangt – und so soll es auch in *Path of Neo* sein. Wie Shiny dies letztlich umsetzt, bleibt abzuwarten. Hoffentlich erleidet das Spiel nicht das gleiche Schicksal wie die Filme, schließlich waren nicht alle Fans des ersten Teils mit den Fortsetzungen zufrieden. Doch selbst Kritiker dürften aufhorchen, wenn sie erfahren, dass *Path of Neo* ein völlig neues Ende spendiert wurde. Das Spiel wird sozusagen der Director's Cut der Filme. Selbst wer sich schon

die große Sammlerbox ins Regal gestellt hat, der wird um die Anschaffung dieses Spiels nicht herumkommen.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU THE MATRIX: PON	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Shiny Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.atari.de	
Spieler:	Termin:
1	November
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Die Chancen für ein würdiges Matrix-Spiel stehen gut – doch ein wenig Skepsis bleibt!“	



UNFAIR Unzählige Agent Smiths stürzen sich auf Neo.

PLAYZONE: Als wir uns das letzte Mal trafen, hast du *Enter the Matrix* vorgestellt und gesagt, es sei schwer, ein unterhaltsames Spiel zu machen, in dem man Neo steuert. War es wirklich so schwer?

David Perry: Absolut. Aber ich habe Freunde, die sich geweigert haben, *Enter the Matrix* zu spielen, weil man dort nicht Neo steuert. Wir haben auch unzählige Mails und Briefe bekommen, in denen gefragt wurde, warum man nicht mit Neo spielt. Die Leute wollen Neo. Wenn man ein *Batman*-Spiel kauft, dann will man schließlich auch nicht mit Robin durch die Gegend laufen. Wir mussten uns also Gedanken machen, wie wir diesem Wunsch nachkommen könnten. Neo wird schließlich im Verlauf der Geschichte immer mächtiger. Er kann fliegen, er kann Kugeln ausweichen, sie sogar in der Luft stoppen, er kann durch Wände sehen. Das hat uns vor ganz neue Herausforderungen gestellt. An *Path of Neo* haben dreimal so viele Leute gearbeitet wie an *Enter the Matrix* – und das über 18 Monate lang.

PLAYZONE: *Enter the Matrix* war unglaublich erfolgreich. Trotzdem waren wir vom Spiel enttäuscht. Es wirkte unfertig und viel Potenzial wurde nicht genutzt. Werdet ihr euch für *Path of Neo* die nötige Zeit nehmen?

David Perry: Zu unserer Verteidigung möchte ich sagen, dass *Enter the Matrix* Shiny's erstes PlayStation-2-, Xbox- und GameCube-Spiel war. Wir mussten den Titel genau zum Start des Films fertig bekommen – für alle Systeme, weltweit. Das war ein sehr, sehr schweres Ziel, das wir erreicht haben. Uns fehlte einfach die Zeit. Wir hätten gerne noch Dinge verwirklicht, doch es war einfach nicht mehr möglich. Dieses Mal haben wir mehr Zeit, mehr Leute und weniger Druck. In *Enter the Matrix* gab es kein Training, dieses Mal gibt es viel Training. Die Zerstörbarkeit der Umgebung ist viel größer als bei *Enter the Matrix* und es gibt noch eine Reihe andere Dinge, die wir in *Path of Neo* verwirklichen konnten.

PLAYZONE: Wenn ich mich richtig erinnere, hat Neo in den Filmen niemals ein Auto gefahren. Gibt's also in *Path of Neo* keine Fahrpassagen?

David Perry: Das war ein Problem von *Enter the Matrix*. Wir wollten zu viel machen und haben uns dabei übernommen. Wir könnten niemals die Qualität von reinen Rennspielen erreichen und wir wollen uns ganz auf Neo und seinen Weg konzentrieren. Wir machen lieber ein richtig cooles Action-Kampfspiel – und hey, es gibt ja immer noch die Bullet-Time. Die originale, echte Bullet-Time!

Bully

Spannen Sie die Zville
und **drücken Sie**
die Schulbank!

Wenn Rockstar Games ein neues Spiel ankündigt, dann werden die meisten Spieler hellhörig. *Grand Theft Auto*, *Midnight Club* oder *Red Dead Revolver* – wenn das Rockstar-Logo auf der Packung prängt, dann kann man sicher sein, ein außergewöhnliches Spiel in der Hand zu halten, das in Sachen Stil und Präsentation auf hohem Niveau liegt. Dementsprechend gespannt waren wir, als wir uns dem Messelärm für eine halbe Stunde entziehen konnten und uns im vollklimatisierten Reisebus bei Cola und Crackern *Bully* (Titel noch nicht final) vorgeführt wurde. Doch nicht nur die äußeren Umstände waren überraschend angenehm, auch das Spiel war anders als erwartet.

INTERNATS-GTA

Doch halt, ganz so unerwartet war das Ge-

zeigte dann doch wieder nicht, denn auch wenn die Thematik des Spiels völlig neu und unverbraucht ist, kann die Spielmechanik gewisse Parallelen zu *Grand Theft Auto* nicht verleugnen. Der schwer erziehbare Schüler Jimmy Hopkins landet nach unzähligen Rauswürfen aus 'Lehranstalten in der (fiktiven) Privatschule Bullworth Academy. An der traditionsreichen Lehranstalt werden sowohl die Sprösslinge reicher Eltern als auch ärmere Kinder unterrichtet. Es versteht sich von selbst, dass Jimmy zur letzteren Gruppe gehört und sich erst einmal einen Namen machen muss. So schlägt man sich mit fieslen Lehrern, noch fiesleren Mitschülern und den ganz alltäglichen Nöten eines Schülers herum. Ähnlich wie

in Rockstars Aushängeserie *GTA* genießt man dabei größtmögliche spielerische Freiheit und eine sehr lebendige Umgebung. Die Uhrzeit in der rechten oberen Bildschirmcke erinnert dabei ebenso wie die Minikarte im unteren Bereich frappierend an *GTA*. Der gesamte Campus und einige Außengebiete können relativ ungehemmt erforscht werden, doch nicht jeder Bereich ist von Beginn an zugänglich. Dazu bedarf es der Erledigung von Aufträgen, die man von Lehrern, Cliquen oder anderen Schülern erhält.

DAS RECHT DES STÄRKEREN

Die uns gezeigte Beispielmmission gab schon einen kleinen Einblick in den Alltag von Jimmy Hopkins: Der gleichermaßen gruselige wie greise Biolehrer bestellt Jimmy zu sich, um sich ein wenig auszuheulen. Seine Fleisch fressende Pflanze fristet ein Schattendasein neben der gleich-



REDE! Jimmys „Überredungskünste“ verschaffen ihm die gewünschten Informationen, aber nur wenig Sympathien.



„TRAINING“ Auf dem Sportplatz kommt es zu Unstimmigkeiten, die prompt mit vollem Körpereinsatz geklärt werden.

artigen Pflanze eines reichen Schülers. Was liegt da näher, als Jimmy zu beauftragen, das Gewächs des Kontrahenten zu vernichten? Also schnappt sich der Protagonist im nächsten Waschraum einen schmächtigen Schnöselsschüler und verpasst ihm eine ungewollte Haarwäsche im Klo, um das aktuelle Passwort vom Bereich der reichen Schüler zu erfahren. Dort angekommen, erweist sich die gewonnene Information als hilfreich und die Pforten öffnen sich. Dummerweise erweisen sich die dort anwesenden Schüler als sehr wehrhaft und Jimmy muss seine Fäuste fliegen lassen. Das Kampfsystem bietet erheblich mehr Vielfalt als die *GTA*-Serie – und aufgrund des Verzehrs auf Feuerwaffen ist dies auch bitter nötig. Ob Schwitzkasten, Schlag in die Magengrube oder Kopfnuss: Alle Gemeinheiten, die viele von uns in der Schule selbst einmal erlebt (oder verteilt) haben, sind möglich. Trotz teils wirklich schon beim Zusehen schmerzhafter Kampftechniken kommt das Spiel übrigens komplett ohne Blut aus – schließlich spielt der Plot an einer Privatschule und nicht in den Straßenschluchten einer Großstadt. Dementsprechend dient in der oben erwähnten Mission ein großer Böller als Bombe, um die prachtvolle Pflanze des reichen Schülers in kleine Stücke zu sprengen.

DER ERSTE SCHULTAG

Es bleibt abzuwarten, wie viel Abwechslung die Entwickler ins Spiel einfließen lassen, denn Schulhofprügeleien al-

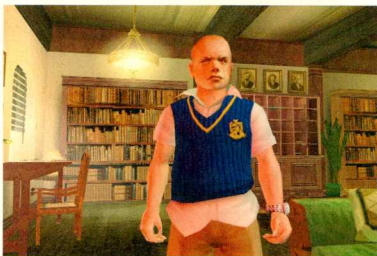
lein können kaum dazu motivieren, sich für Stunden oder gar Tage auf dem virtuellen Schulgelände herumzutreiben. Während eine ganze Stadt oder sogar ein kompletter Staat in *Grand Theft Auto* reichlich Möglichkeiten zum unterhaltsamen Zeitvertreib anbot, dürfte das Angebot auf einem Campus etwas dürrer ausfallen. Schon sehr amüsant wirkte bei der Vorführung der Sportunterricht, in dem man in einer Art Minispiel Dodgeball (zu Deutsch: Völkerball) spielen durfte. Abschließend bleibt nur zu sagen, dass uns zwar nicht gerade die größte Innovation in Sachen Gameplay ins Haus steht, sich aber letztlich nicht nur *GTA*-Fans auf *Bully* freuen können, auch wenn der Hauptcharakter ungefähr so sympathisch wirkt wie Dieter Bohlen in der Jury von *Deutschland sucht den Superstar*.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	BULLY
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Vancouver
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.rockstargames.de
Spieler:	Termin:
1	Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Die unverbrauchte Thematik macht Lust auf mehr, hoffentlich wird's auch spielerisch top!“	



ABKÜRZUNG Treppengeländer beschleunigen den Weg nach unten.



BIBLIOTHEK Jimmy hat sich offenbar verlaufen.



DECKUNG So ein Dodgeball auf kurze Distanz kann ganz schön weh tun.



SCHLAGFERTIG Der Campus erinnert an Filme wie *Der Club der toten Dichter* – aber poetisch geht's hier ganz bestimmt nicht zu.



KLEINER KOTZBROCKEN Nicht nur der verkniffene Gesichtsausdruck dürfte die Identifikation mit Jimmy schwierig gestalten.

DRAGON QUEST VIII

Journey of the Cursed King

Bald ist Deutschland im Rollenspielfieber. Dragon Quest kommt jetzt auch zu uns!

Vor ein paar Jahren haben sich die Spieler hierzulande noch darüber beschwert, dass sie benachteiligt werden, was das Rollenspiel-Genre angeht. Aktuelle Releaseslisten überraschen jetzt mit immer mehr Titeln, mit denen man im Leben nicht mehr

gerechnet hätte. Ubisoft bringt beispielsweise Ende Juni den dritten Teil der *Shin Megami Tensei*-Reihe zu uns. Square Enix will dagegen die in Japan extrem erfolgreiche *Dragon Quest*-Serie endlich auch auf die Europäer loslassen. Zwischensequenzen und andere gesprochene Dialoge werden dabei wie schon in *Final Fantasy X* und *X-2* übersetzt und mit professionellen Synchronsprechern vertont. Ob es dabei

bei englischen Sprechern bleibt oder wir diesmal gar eine deutsche Sprachausgabe zu hören bekommen, ist allerdings noch nicht bekannt. Als Schmankerl werden außerdem die Animationen von Freund und Feind nochmals verfeinert. Eine Grafikur hätte der Titel aber gar nicht mal nötig: Schon mit *Dark Chronicle* zeigten die Entwickler Level 5, was für schöne Welten man mit Cel Shading erschaffen

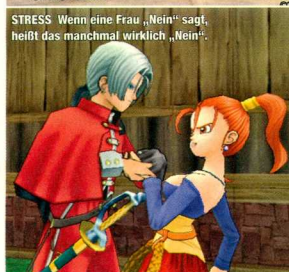
DRAGON BALL? Dem Character-Artwork sieht man deutlich den Stil von Manga-Zeichner Akira Toriyama an.

© HANDB PROJECT/ROD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX AN
© Koichi Sugiyama
DRAGON QUEST und JOURNEY OF THE CURSED KING are
trademarks of Square Enix Co., Ltd.





STRESS Wenn eine Frau „Nein“ sagt, heißt das manchmal wirklich „Nein“.



WEITLÄUFIG Die Außenareale sind teilweise riesig.

kann, und auch der achte Teil von *Dragon Quest* erstrahlt bereits in feinsten Cartoon-Optik.

CARTOON-PRÜGLER

Aber auch hinsichtlich des Gameplays hat sich in der Serie etwas getan. Wer die Vorgänger importiert hat, erinnert sich bestimmt an die etwas verschachtelten Menüs, die es beinahe unmöglich machten, schnellen Zugriff auf wichtige Items und Ausrüstungsgegenstände zu bekommen.

Hier hat man sich bei den *Final Fantasy*-Kollegen Rat geholt und die Menüführung sehr viel übersichtlicher gestaltet. Das kommt natürlich auch den Kämpfen zugute. Diese spielen sich schon jetzt sehr flüssig. Die Angriffsanimationen der Recken sind besonders während der Spezialattacken teilweise spektakulär in Szene gesetzt, dauern aber nur ein paar Sekunden, wodurch der Spielfluss

nicht gestört wird. Mitsstreiter darf man – wie in so ziemlich jedem anderen rundenbasierten Kampfsystem auch – selber kommandieren. Wahlweise gibt es aber auch einige Auto-Funktionen, durch die die Kumpanen selbstständig angreifen oder regelmäßig die Gruppe heilen.

ANIME ZUM SPIELEN

Nicht umsonst erinnert das Ambiente des Titels ein wenig

an *Dragon Ball*. Immerhin ist Akira Toriyama, der Autor und Zeichner der weltbekannten Manga-Serie, für das Charakter-Design von *Dragon Quest* verantwortlich und verpasst der Spielwelt einen typischen Anime-Touch. Die bereits erwähnte Cel-Shading-Optik trägt ein Übriges dazu bei, die Welt wie einen Cartoon aussehen zu lassen. Auch die Geschichte verleiht dem Titel typisches Anime-Flair: Ein fieser Magier buddelt ein versiegeltes Zepter aus und benutzt dessen Mächte, um das gesamte Königreich zu verfluchen und alle Bewohner in hässliche Monster zu verwandeln. Aber wie das nun mal so ist, muss es auch immer einen Helden geben, der mysteriöserweise verschont bleibt. Und in dessen Rolle sollen nun Sie schlüpfen und dem Zauberer eins auf die Finger hauen. Einige überraschende Storywendungen, die wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal erraten können, sind Square-Enix-typisch natürlich inklusive.

FEINTUNING

Die auf der E3 spielbare Version verspricht bereits ein tolles Rollenspiel. Allerdings sollten die Entwickler das Balancing noch ein wenig überarbeiten. Der Titel machte nämlich den Eindruck, als ob langatmige Aufweil-Orgien zwingend nötig sein werden, um lebend durch die zahlreichen Dungeons zu gelangen. Was wir uns obendrein wünschen würden: die coolen *Dragon Quest*-Joypads, mit denen man auf der E3 spielen konnte – PS2-Pads, welche die Form der kleinen Blobmonster aus der *Dragon Quest*-Serie hatten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



FETTE KRÖTE Die Kämpfe werden sich einfacher steuern lassen.

VORSCHAU DRAGON QUEST VIII	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Level 5 Inc.
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.square-enix.com	
Spieler:	Termin:
1	1. Jahreshälfte 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Das erste Dragon Quest für Europa! Neue Optik und ein überarbeitetes Menüsystem machen Lust auf mehr.“	

KINGDOM HEARTS II

Das **Cross-over**
der besonderen Art
geht in die zweite Runde.

© Disney. Developed by SQUARE ENIX.
Characters from Final Fantasy video game series
© 1990-1997, 1999, 2001 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved.
SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd.



Zugegeben, das Gameplay von *Kingdom Hearts* litt etwas unter der fürchterlichen Kameraführung und den daraus resultierenden stupiden Kämpfen der Marke „Button-Mashing bis zum Umfallen“. Trotzdem konnte der Titel weltweit eine große Fangemeinde um sich scharen. Bewirkt hat dies besonders die bezaubernde Geschichte, die Charaktere aus

Disney-Filmen und *Final Fantasy*-Spielen zusammenführte. Als Held Sora machten Sie sich mit Donald und Goofy auf die Reise durch verschiedene Disney-Welten, um dort nach Ihren verloren gegangenen Freunden zu suchen und dabei die so genannten Herzlosen zu bannen. Daran wird sich wohl auch in der Fortsetzung wenig ändern.

KÄMPFEN MIT MEHR STIL

Dafür verspricht *Kingdom Hearts II* diesmal, spielerisch mehr auf dem Kasten zu haben. So verriet

uns Tetsuya Nomura in einem Interview, das Sie auch auf diesen Seiten nachlesen können, dass man die komplette Spiele-Engine neu entworfen hat und das Kampfsystem entscheidend verbessert. So gibt es jetzt ein erweitertes Kombosystem. War es im Vorgänger gerade mal möglich, das Schlüsselschwert wie einen Bumerang zu werfen, lassen sich jetzt mehrere verknüpfbare Aktionen einsetzen. In einem Kampf gegen den aus dem ersten Teil bekannten Endboss Cerberus hat Sora zum Beispiel die Gelegenheit, einer schmerzhaften Kopfnuss des Höllenhundes auszuweichen. Gelingt dies, wird es möglich, einen Konterangriff zu starten, aus dem heraus man wiederum eine Spezialattacke namens „Dog Paddle“ ausführen kann. Viel Schaden richtet der Held auch an, indem er gleichzeitig zwei Schlüsselschwerter führt. Ebenfalls neu ist die Drive-Anzeige. Ist diese gefüllt, fusioniert Sora kurzzeitig mit Donald und Goofy und vereint so die Kräfte des Trios.

MIT KUMPELS UM DIE HÄUSER ZIEHEN

Damit im Vergleich zum Vorgänger nicht nur in den Kämpfen mehr Abwechslung aufkommt, hat man das Spiel darüber hinaus um einige neue Disney-Welten bereichert. So darf man jetzt zum Beispiel an der Seite von Mulan und ihrem Drachenkumpel Mushu die Herzlosen vertreiben. Neue *Final Fantasy*-Gefährten wird es natürlich auch geben. Auron macht auf den Screenshots bereits einen sehr coolen Ein-



druck. Einziger Wermutstropfen: Für Europa gibt es noch keinen festen Erscheinungstermin. Laut Sony, die den Titel hierzulande wahrscheinlich wieder herausbringen werden, ist aber ein Release zum ersten oder zweiten Quartal 2006 angepeilt. In Japan erscheint der Titel bereits am 14. September dieses Jahres.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU KINGDOM HEARTS II

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Genre: Action-Rollenspiel
Sprache: Nicht bekannt
Umfang: Nicht bekannt
Internet: www.square-enix.com

Spieler: 1
Termin: 1. Jahreshälfte 2006

SEHR GUT

„Dank verbessertem Kampfsystem wird Kingdom Hearts II spielerisch hoffentlich so gut wie die Geschichte.“



DICKES KALIBER Die Bosskämpfe versprechen anspruchsvoller zu werden.



SYMPATHISCHER UNSYMPATH Hades war schon im Vorgänger einer der coolsten Disney-Bösewichte.

活躍が無理なら
派手に負けちゃえば受けるかも



NEUE FREUNDE Mulan ist nur eine der neuen Disney-Filmwelten, die man jetzt erforschen darf.

ピンはこれから
皇帝陛下のフシ族討伐隊に入るんだ



TRIO INFERNALE Sora kann mit seinen Disney-Kumpanen fusionieren.

じゃあさ オレたちも一緒に行って超えられるか

INTERVIEW MIT TESTUYA NOMURA, DIRECTOR VON KINGDOM HEARTS II

„Disney-Filme und Final Fantasy-Spiele sind sich gar nicht so unähnlich.“

Tetsuya Nomura, bekannt durch sein Charakter-Design bei verschiedenen Final Fantasy-Projekten, weiß als Director von Kingdom Hearts II genauestens über die Zusammenarbeit mit Disney Bescheid.

PLAYZONE: Was ist der besondere Reiz daran, die Final Fantasy- und Disney-Welten zu verknüpfen?

Tetsuya Nomura: Jeder Disney-Film spielt in einer anderen Welt und hat andere Charaktere. In dieser Hinsicht sind sich Disney-Filme und Final Fantasy-Spiele also gar nicht so unähnlich. In Final Fantasy gibt es darüber hinaus auch viele nicht-menschliche Lebewesen. Das hat es uns einfacher gemacht, alles auf eine fantasievolle Weise zusammenzuführen.

PLAYZONE: Welche Probleme ergeben sich dabei?

Tetsuya Nomura: In jeder Disney-Welt herrschen andere Regeln und Gesetzmäßigkeiten. Es ist daher eine echte Herausforderung, die verschiedenen Welten so zu verknüpfen, dass alles seine Ordnung erhält und das Gesamtbild dennoch Sinn ergibt.

PLAYZONE: Gab es dabei auch einmal Ideen, die Sie wieder verworfen mussten, weil Disney damit nicht einverstanden war?

Tetsuya Nomura: Da wir uns trotz allem

sehr an die Vorlagen halten und daher nichts ins Spiel einfügen, von dem wir denken, dass Disney es nicht gerne sehen würde, hat sich diese Frage erst gar nicht gestellt.

PLAYZONE: Welche Teile der Spiele-Engine aus Kingdom Hearts haben Sie in Kingdom Hearts II wieder verwendet?

Tetsuya Nomura: Auch wenn es augenscheinlich sehr viele Ähnlichkeiten gibt, haben wir die komplette Engine noch mal neu entworfen. Das gilt sowohl für das Kampfsystem als auch für die Grafik. Auch wenn einige Welten aus dem Vorgänger wieder vorkommen, haben wir sämtliche Charaktermodelle abermals neu designt.

PLAYZONE: Wie kam das Kingdom Hearts-Projekt ursprünglich zustande?

Tetsuya Nomura: Eine Zeit lang hatten Square und Disney im gleichen Gebäude ihre Büros. In dieser Zeit hat Herr Hashimoto, der Produzent von Kingdom Hearts, einmal einen der Disney-Executives im Fahrstuhl getroffen. So begannen die Gespräche über eine mögliche Zusammenarbeit.



TETSUYA NOMURA, Director von Kingdom Hearts II bei Square Enix.

Final Fantasy XII

Weihnachten wird verschoben:
Final Fantasy XII **kommt**
im Frühjahr 2006.

Endlich hat Square Enix einen Termin für den zwölften Teil seiner unendlichen Rollenspielgeschichte angekündigt. Während japanische Spieler noch dieses Jahr die Welt von Ivalice erforschen dürfen, werden europäische Rollenspiel-Fans im Frühjahr 2006 auf die virtuelle Reise gehen können. Das geschieht zum Großteil wohl auf Luftschiffen, die in *Final Fantasy* schon immer ein wichtiger Bestandteil waren, im zwölften Ableger der Serie aber eine zentrale Rolle spielen sollen. Die Spielwelt ist aus dem Game-Boy-Advance-Taktikabfolger *Final Fantasy Tactics* bekannt und erinnert aufgrund der vielen Blau- und Orange-Töne in der Farbgebung an den Mittelmeerraum, vermischt mit arabischer Architektur.

INFORMATIONSMANGEL
Bis auf den Termin gibt es leider keine weiteren Neu-

igkeiten über das heiß erwartete Rollenspiel. Aber das, was bereits bekannt ist, reicht uns völlig aus, um dem Titel mit viel Vorfreude entgegenzueifern. Die Echtzeitgrafik und das neue Kampfsystem, das jetzt nicht mehr den Namen Active Time Battle, sondern Active Dimension Battle trägt, versprechen einen der vielleicht besten Teile der Serie. Im neuen Kampfsystem werden die Auseinandersetzungen nicht mehr auf einem gesonderten Bildschirm übertragen. Stattdessen überraschen Sie Monster bereits auf der Oberlandkarte und verwickeln sie nahtlos in ein Gefecht. Die Zusammenarbeit des Entwicklerteams verspricht, der Serie überdies neue Impulse zu verschaffen. So haben sich Macher früherer *Final Fantasy*-Fasungen mit den Entwicklern von Titeln wie den *Tactics*-Ablegern und *Vagrant Story* zusammengetan.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

TAUSCHHANDEL Moogles sind nach wie vor ein geschäftstüchtiges Volk.



RITTERSCHLAG Die Story hat mal wieder epische Ausmaße.



FETISCH Fran zeigt Baithier Ihren SM-Keller.



MINI-GAME-ALARM? Diese Szene erinnert uns an die Verfolgungsjagd aus *Final Fantasy VII*.

VORSCHAU FINAL FANTASY XII

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.square-enix.com
Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006

SUPER

„Es dauert zwar noch, aber jetzt wissen wir, wann wir dieses wunderschöne RPG erwarten dürfen.“

Spartan Total Warrior

Von wegen Brot und Spiele – Sega erklärt den Römern den Krieg!

MÄCHTIGER VERBÜNDETER
Diesem Koloss müssen Sie sich auch im Kampf stellen.



COOLES OUTFIT Mit dieser goldenen Rüstung sieht der Held super aus.

MASSENSCHLACHT Solche Gefechte sind das Markenzeichen des Actiontitels.



Was der versammelten Fachpresse erst auf der E3 präsentiert wurde, bekamen wir schon einige Tage vor der Messe und viel ausführlicher zu sehen. Die uns gezeigte PS2-Version von *Spartan: Total Warrior*, entwickelt von The Creative Assembly (bekannt durch die PC-Strategierie *Total War*), machte schon einen sehr guten Eindruck. Vor allem die spektakulären Massenkämpfe, die in praktisch jedem Abschnitt auf der Tagesordnung stehen, verfehlten ihre Wirkung nicht. Und das Schönste dabei: Selbst bei mehr als 150 detaillierten Figuren (Freund und Feind) auf dem Bildschirm liefen die actionreichen Kämpfe weitgehend flüssig ab.

AUF INS KOLOSSEUM!

Im Mittelpunkt des geschichtlich nicht ganz ernst zu nehmenden, äußerst blutrünstigen Action-Spektakels steht ein einziger Krieger: der von Ihnen verkörperte Spartaner. Dieser Elite-

kämpfer verfügt über ein stattliches Arsenal an Combos, Blocks, Attacken und Special Moves, mit denen er seinen Gegnern ganz schön zusetzen kann. Dabei macht er keinen großen Unterschied zwischen römischen Invasoren, Untoten und mythologischen Sagengestalten. Wer die Feindmassen besonders kunstvoll dezimiert, kann sich im Laufe des Spiels diverse Ausrüstungsgegenstände oder gar göttliche Kräfte erarbeiten. Doch wer jetzt glaubt, Spartan würde lediglich stumpfsinnige Haudrauf-Action bieten, der irrt sich gewaltig. Eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Levelziele und Gameplay-Elemente wird für ausreichend Abwechslung sorgen. Gekämpft wird übrigens in Kerkern, auf offenen Flächen, in Städten und zu guter Letzt auch im Kolosseum zu Rom. Wie oben angedeutet, waren wir von *Total Warrior* sehr angetan und freuen uns jetzt schon auf eine voll spielbare Version, die uns hoffentlich bald erreichen wird.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU SPARTAN

Hersteller:	Sega
Entwickler:	The Creative Assembly
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.sega.de
Spieler:	Termin:
1	September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Technisch ausgereiftes, sehr blutiges Action-Spektakel mit beeindruckenden Massenschlachten.“

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Metal of Honor European Assault 5
2 3	Final Fantasy XII 13
3 1	Tekken 5 6
4 4	Resident Evil 4 7
5 9	Burnout Revenge 2
6 6	Metal Gear Solid 4 2
7 10	Far Cry Instincts 2
8 NEU	Killer 7 1
9 7	Hitman: Blood Money 3
10 8	Der Pate 4

Final Fantasy XII dürfte aufgrund der Verschiebung ins Jahr 2006 noch lange in den Most-Wanted-Charts bleiben. Überraschend der Einstieg des äußerst ungewöhnlichen Killer 7.

Quelle: PZ-Zeugnissauswertung

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Brothers in Arms: Road to Hill 30 endete recht abrupt. Kein Wunder: Der Nachfolger Earned in Blood setzt die Handlung nahtlos fort! Mehr dazu in den „Allgemeinen News“.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	4. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

BURNOUT REVENGE



Der vierte Teil der Burnout-Serie wird optisch weniger bunt als die Vorgänger, sieht aber trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb – wieder einmal fantastisch aus.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	September
Genre:	Rennspiel

MOST WANTED
5. PLATZ

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer [Ihre Favoriten]“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 17“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer [Ihre Favoriten]“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 05“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

D: 844466.

€ 0,49/SMS – E-Plus, O2, Vodafone

(inkl. 0,12 €/SMS VF-D2-Transportanteil),

€ 0,61/SMS – T-Mobile

(inkl. 0,12 €/SMS T-Mobile-Transportanteil)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

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

COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 19. Juli 05.

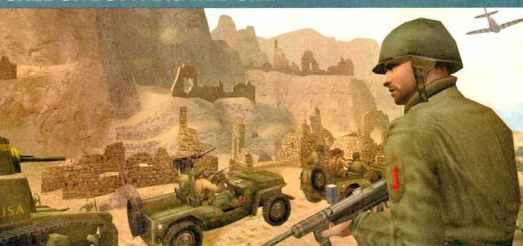
MOST WANTED

- 01 Bully
- 02 Burnout Revenge
- 03 Call of Duty: Big Red One
- 04 Der Pate
- 05 Far Cry Instincts
- 06 Final Fantasy XII
- 07 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 08 Hitman: Blood Money
- 09 Killer 7
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Metal Gear Solid 3: Subsist.
- 12 Metal Gear Solid 4
- 13 Need for Speed Most Wanted
- 14 Grimms: Dawn of Dreams
- 15 Peter Jackson's King Kong
- 16 Prince of Persia: Kinnersd Bi.
- 17 Resident Evil 4
- 18 The Warriors
- 19 Tomb Raider: Legend
- 20 True Crime: St. of New York

LESER-CHARTS

- 01 Area 51
- 02 Batman Begins
- 03 Brothers in Arms
- 04 Burnout 3: Takedown
- 05 Devil May Cry 3
- 06 FIFA Football 2005
- 07 Final Fantasy 3
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Gran Turismo 4: A-spec
- 10 Gran Turismo 4
- 11 GTA Vice City (dL)
- 12 GTA San Andreas
- 13 Juiced
- 14 Killzone
- 15 Metal of Honor Eur. Assault
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Metal Gear Solid 3
- 18 Midnight Club 3: DUB Edition
- 19 Need for Speed Underground 2
- 20 Need for Speed: Shift
- 21 Prince of Persia: Warrior
- 22 Pro Evolution Soccer 4
- 23 Project Snowblind
- 24 Splinter Cell: P. Tomorrow
- 25 Splinter Cell: Chaos Theory
- 26 Star Wars Battlefront
- 27 Star Wars Episode III
- 28 Tekken 5
- 29 The Sims: Fatal Shadow
- 30 WWE SmackDown vs. Raw

CALL OF DUTY: BIG RED ONE



Nachdem Call of Duty: Finest Hour, trotz unbestreitbarer Qualitäten, schnell zusammen geschustert wirkte, waren wir skeptisch; doch konnte der zweite Konsolenabieger von Activations Ego-Shooter-Serie auf der E3 mit starker Technik und gelungenem Gameplay punkten. Mehr dazu auf den Seiten 38-39!

Hersteller: Activision

Termin: 4. Quartal

Genre: Ego-Shooter

DER PATE

MOST WANTED
10. PLATZ



Der Pate war eine der Enttäuschungen der E3-Messe. Zwar wirken Details wie die Mimik der Personen wirklich fantastisch, doch spielerisch war der Titel ernüchternd: Auf alles einschlagen, bis sich Leute endlich Gesprächig zeigen, erwies sich als wenig abendfüllend. Auch die „neuartige“ brachte nichts Neues ins Spiel.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action-Adventure**

FAR CRY INSTINCTS

MOST WANTED
7. PLATZ



Das Warten geht weiter: Auch auf der E3 in Los Angeles war von einer PS2-Version des Konsolen-Far Cry nichts zu sehen, das Bild hier stammt von der Xbox-Fassung.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **Herbst**
Genre: **Ego-Shooter**

FINAL FANTASY XII

MOST WANTED
2. PLATZ



Anstatt die Fans zur E3 mit einer Welle neuer Bilder und Infos zu versorgen, gab Square Enix die Verschiebung von Final Fantasy XII ins nächste Frühjahr bekannt. Schade!

Hersteller: **Square Enix**
Termin: **2. Quartal 2006**
Genre: **Rollenspiel**

HITMAN: BLOOD MONEY

MOST WANTED
9. PLATZ



Noch etwas Geduld! Einen Tag nach Drucklegung dieser Ausgabe sind wir bei IO Interactive in Kopenhagen eingeladen und berichten im nächsten Heft über das neue Hitman-Spiel.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action-Adventure**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU



Starwechsel nach mehreren Pierce-Brosnan-Spielen: Niemand anderes als Sean Connery spielt die Hauptrolle in dem Spiel zum Filmklassiker Liebesgrüsse aus Moskau!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**

KILLER 7

MOST WANTED
8. PLATZ



Capcoms optisch wahnwitziges Serienkiller-Abenteuer ist eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre. Der Test folgt voraussichtlich in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **15. Juli**
Genre: **Action**

KINGDOM HEARTS



Wenn es schon zu Final Fantasy XII keine neuen Informationen und Bilder auf der E3 gab, so doch zumindest zu Kingdom Hearts II. RPG-Fans werden ab Seite 70 fündig!

Hersteller: **Square Enix**
Termin: **1./2. Quartal 2006**
Genre: **Rollenspiel**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



Zum zweiten Teil gab's die Substance-Neuaufgabe, das aufgebahrte dritte MGS wird Subsistence heißen. Neu dabei: verbesserte Kamera und Online-Modi.

Hersteller: **Konami**
Termin: **2006**
Genre: **Action-Adventure**

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Total auf Multiformat eingestellt: Das neue Need for Speed erscheint für PlayStation 2, PSP und ebenso für die kommende Konsolengeneration (von der dieses Bild stammt).

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

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

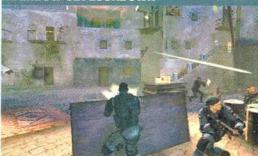

Mit noch höherem Actiongehalt, betont coolerer Präsentation und komplett neuen Helden geht das erste *Onimusha* nach der Nobunaga-Trilogie seinen eigenen Weg.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

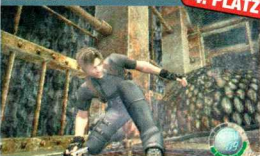

Das neue *Prince of Persia* scheint noch düsterer als der Vorgänger *Warrior Within* zu werden und machte auf der E3 einen wirklich vielversprechenden Eindruck.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	November
Genre:	Action

RAINBOW SIX LOCKDOWN


Vom zweiten Quartal hat Ubisoft das neue *Rainbow Six* nun leider auf September verschoben. Hoffen wir mal, dass sich das noch längere Warten letztendlich auch lohnt.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	September
Genre:	Taktik-Shooter

RESIDENT EVIL 4
**MOST WANTED
4. PLATZ**


Es kommt auch für die PS2 und entgegen aller Unkenrufe sieht es auch auf der Sony-Konsole hervorragend aus! Mehr zu dieser Top-Umsetzung auf den Seiten 30-33.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

SCARFACE


Das wird noch dauern: Vivendi hat das *Scarface*-Spiel auf nächstes Jahr verschoben, angeblich, um es an Konsolen der nächsten Generation anzupassen. Wir sind gespannt!

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2006
Genre:	Action

SOUL CALIBUR III


Nachdem *Soul Calibur* nur für Segas Dreamcast und der Nachfolger gleich für drei Systeme erschien, wird der neueste *Soul Blade*-Nachfolger wieder Sony-exklusiv!

Hersteller:	Namco/Sony
Termin:	Herbst/Winter
Genre:	Beat 'em Up

STAR WARS BATTLEFRONT II

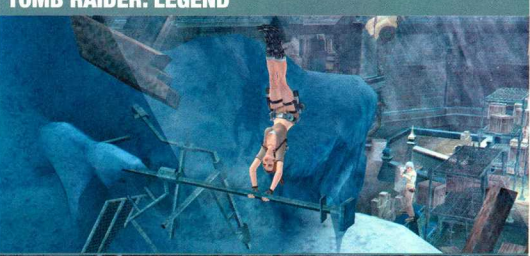

Das Coverthema unserer letzten Ausgabe zählte auf der E3 erwartungsgemäß zu den Highlights der Messe. Erfreulich: Auch eine PSP-Version soll noch dieses Jahr kommen!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.


Unser Titelthema: Mit einer neuen Stadt und einem neuen Helden will Activision beim zweiten Versuch alles richtig machen. Unsere 6-Seiten-Exklusivpremiere beginnt auf Seite 24!

Hersteller:	Activision
Termin:	Herbst
Genre:	Action

TOMB RAIDER: LEGEND


Was für ein Comeback! Viele hatten Lara Croft nach dem letzten *Tomb Raider* schon abgeschrieben, doch was die neuen Entwickler Crystal Dynamics auf der E3 präsentierten hat locker das Zeug, einen neuen Kult um Eidos' Spiele-Ikone auszulösen. Tolle Technik und wieder einmal eine komplett überarbeitete Steuerung!

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action

i

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHEINEN

Alien Hominid
Genre: Action
Wertung: 70%
Witziger Metal Slug-Ver-schnitt für günstige 40 Euro, leider mit schwacher Technik.

Area 51
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 85%
Midway bietet herrlich inszenierte Popcorn-Aktion mit toller Technik und spannender Story.

Conspiracy: ...
Genre: Ego-Shooter
Wertung: -
... Weapons of Mass Destruction ist technisch eher mäßig, kostet aber auch nur 40 Euro.

Full Spectrum Warrior
Genre: Strategie
Wertung: 83%
Trotz technischer Schwächen auch auf der PS2 fesselnd und innovativ.

Monster Hunter
Genre: Action-Rollenspiel
Wertung: 82%
Trotz Schwächen online ein spannendes Erlebnis, allerdings nichts für Offline-Spieler.

MotoGP 4
Genre: Rennspiel
Wertung: 81%
Bis auf den erweiterten Umfang gibt's hier wenig Neues gegenüber dem Vorgänger.

Roland Garros ...
Genre: Tennis
Wertung: 81%
... French Open 2005 ist ein gelungener Abieger von Nannos Smash Court-Series.

S.C.A.R.
Genre: Rennspiel
Wertung: 81%
Das rein auf Autos von Alfa Romeo konzentrierte Rennspiel testen wir ab Seite 106.

SingStar The Dome
Genre: Rennspiel
Wertung: 82%
Neue Songs und neue Spielmodi wie Song-Medleys für günstige 29,95 Euro.

JUNI

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	27. Juni
Batman Begins	23. Juni
Bombberman Hardball	30. Juni
Cold Winter	17. Juni
Destroy All Humans!	24. Juni
Dynasty Warriors 5	Ende Juni
Formel Eins 2005	29. Juni
GameTrak: Real World Golf	Juni
Juiced	17. Juni
Madagascar	30. Juni
Medal of Honor European Assault	16. Juni
Saint Selya	30. Juni
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	30. Juni
Tekken 5	29. Juni
The King of Fighters 2002	20. Juni
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Juni

JULI

Delta Force Black Hawk Down	Juli
Fantastic 4	Juli
Killer 7	15. Juli
Metal Slug 4	29. Juli
Sniper Elite	4. Juli
Worms 4: Mayhem	Juli

AUGUST

Football Generation	Mitte August
Madden NFL 06	August
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	August

3. QUARTAL/SOMMER

187 Ride or Die	3. Quartal
25 to Life	Sommer
America's Army: Rise of a Soldier	3. Quartal
Beat Down: Fists of Vengeance	3. Quartal
Brave: Die Suche nach dem Geisterfürzer	September
Brian Lara International Cricket 2005	Sommer
Burnout Revenge	September
Commandos Strike Force	3. Quartal
Crime Life: Gang Wars	September
Digimon World 4	1. September
Evil Dead Regeneration	2. September
EyeToy Kinetic	September
Fahrenheit	8. September
Fantastic Four: The Movie	Sommer
Getting Up: Contents under Pressure	September
Hitmen: Blood Money	Herbst
L.A. Rush	3. Quartal
Madagascar	Sommer

Metal Slug 5	30. September
Mortal Kombat: Shaolin Monks	3. Quartal
NHL 06	September
Pariah	26. September
Rainbow Six Lockdown	September
Resident Evil Outbreak File #2	2. September
Shaman King: Power of Spirit	September
Sonic Gems Collection	September
Spartan: Total Warrior	September
Super Monkey Ball Deluxe	September
The King of Fighters 2003	30. September
The Suffering: Ties That Bind	3. Quartal
Tap Spin	September
Without Warning	3. Quartal
WRC: Rally Evolution	September
Ys - The Ark of Napishtim	September

2005

24: The Game	Herbst
50 Cent: Bulletproof	Herbst
And 1 Streetball	4. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Herbst
BOFL Manager 2006	Herbst
Bratz: Rock Angelz	Oktober
Brothers in Arms: Earned in Blood	4. Quartal
Bully	Oktober
Buzz: The Music Quiz	Oktober
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Herbst
Call of Duty: Big Red One	4. Quartal
Capcom Classics Collection	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
College Hoops 2K6	November
Commandos Strike Force	2005
Crash Tag Team Racing	Herbst
Dancing Stage Max	Herbst
Der Pate	Herbst
Die Unglaublichen: Angriff des ...	November
DTM Race Driver 3	Winter
EyeToy Play 3	November
Fear Cry Instincts	Herbst
Fear and Respect	4. Quartal
Final Fight Streetwise	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Oktober
Gauntlet: Seven Sorrows	4. Quartal
Genji: The Legend Begins	4. Quartal
Ghost Recon 3	4. Quartal
Gun	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Heroes of the Pacific	Herbst
Jak X	4. Quartal
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Herbst
Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
NBA 2K6	November
Need for Speed Most Wanted	November
NHL 2K6	Herbst
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Prince of Persia: Kindred Blades	November
Ratchet Deadlocked	4. Quartal
Resident Evil 4	2005
Samurai Shodown V	28. Oktober
Shadow the Hedgehog	November
Shining Force Neo	Herbst
Shrek SuperSlam	Herbst
S.L.A.I. - Steel Lancer Arena International	Herbst
Sly 3	Herbst
S.O.M. 3: U.S. NAVY SEALs	Herbst
Soul Calibur III	Herbst/Winter
SSX on Tour	4. Quartal
StarCraft: Ghost	2005
Stuart Little 3	2005
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	Herbst
The Incredibles 2	November
The Matrix: Path of Neo	November
The Movies	2005
The Nightmare Before Christmas	Oktober
The Regiment	Herbst
The Warriors	21. Oktober
Tomb Raider: Legend	Herbst
Tony Hawk's American Wasteland	4. Quartal
True Crime: Streets of New York	2005
Ultimate Spider-Man	Herbst
Wine Club	Herbst
World Tour Poker 2K6	Herbst
X-Men Legends II	4. Quartal

2006

Black	2006
Devil Kings	2006
Dragon Quest VIII	1./2. Quartal
Final Fantasy XII	2. Quartal
Kingdom Hearts II	1./2. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Okami	2006
Onimusha: Dawn of Dreams	2006
Phantasy Star Universe	2006
Scarface	2006
Splinter Cell 4	1. Quartal
SpongeBob: Light, Camera, PANTS!	Februar
Tak 3: The Great Juju Challenge	März



DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 3	Gran Turismo 4
2 1	Grand Theft Auto San Andreas
3 4	Metal Gear Solid 3: Snake Eater
4 WE	Need for Speed Underground 2
5 WE	Final Fantasy X-2
6 10	Splinter Cell Chaos Theory
7 WE	Final Fantasy X
8 WE	Devil May Cry 3: Dantes Erwachen
9 8	Onimusha 3: Demon Siege
10 6	Burnout 3: Takedown

Grand Theft Auto San Andreas hat zum ersten Mal überhaupt seine Spitzenposition verloren, doch da musste natürlich schon ein Schwergewicht wie Gran Turismo 4 kommen.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUF-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 NEU	Star Wars Ep. III: Die Rache der Sith
2 1	Gran Turismo 4
3 2	FIFA Street
4 4	Midnight Club 3: DUB Edition
5 NEU	Lego Star Wars
6 WE	Pro Evolution Soccer 4
7 3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater
8 8	Grand Theft Auto San Andreas
9 6	Brothers in Arms: Road to Hill 30
10 WE	SingStar Party

Keine Überraschung: Das noch vor Filmstart veröffentlichte Star Wars-Spiel geht weg wie geschnittenes Brot. Auch Eidos' Lego Star Wars profitiert vom Medienrummel rund um Die Rache der Sith.

Quelle: V. SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Trotz ruckeliger Grafik auch auf der PS2 ein fesselndes, innovatives Spielerlebnis.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladus	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	83%
Full Spectrum Warrior	THQ	83%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Das lange Warten hat sich gelohnt: Besser als Need for Speed Underground 2!

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 4	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
Midnight Club 3 DUB Edition	Rockstar Games	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	88%
Midnight Club II	Take 2	88%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



EYETOY MONKEY MANIA

Die Ape Escape-Affen sind los und sorgen für Spaß vor der EyeToy-Kamera.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
EyeToy Play 2	Sony	85%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
Frequency	Sony	85%
EyeToy Monkey Mania	Sony	83%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix/Fusion	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%

KAMPFSPORT



FIGHT NIGHT ROUND 2

EAS Boxsimulation geht in die zweite Runde – und läuft zur Hochform auf!

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for N.Y.	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
The King of Fighters 2001/2002	SNK Playmore	83%

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%
Rocky Legends	Ubisoft	83%

ABENTEUER



ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	92%
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Splinter Cell	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ratchet & Clank 3	Sony	93%
Jak 3	Sony	92%
Jak II – Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Sly 2: Band of Thieves	Sony	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%

ROLLENSPIELE



ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square-Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	85%
Star Ocean: Till the End of Time	Square-Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay/Acclaim	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

ACTION



DEVIL MAY CRY 3

Bombastische Präsentation, umwerfende Grafik und ein unheimlich motivierendes Gameplay verhehlen Teil 3 zu altem Glanz.



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dt. Fassung)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ace Combat: Squadron Leader	Namco/Sony	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	90%
TimeSplitters Future Perfect	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	89%
Project: Snowblind	Eidos	88%
Red Faction II	THQ	88%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Crisis Zone	Namco	82%

SPORT



NBA STREET V3

Eas neues Streetball-Spiel ist noch besser als der zweite Teil!



FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 4	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%
UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%
NHL 2005	Electronic Arts	88%
ESPN NBA 2K5	Sega	85%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	Electronic Arts	87%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	81%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Michael Meyer, 24

Nachdem er jetzt mehr als zwei Jahre die Komplettlösungen für die PLAYZONE geliefert hat, schreibt er nun auch Tests und Vorschauen.

Den ganzen Tag lang zocken – bist du nicht froh, dass du so einen Traum-beruf ausüben darfst?

Ja, natürlich! Der Beruf bietet viel Abwechslung und man erlebt viele interessante Dinge. Neben dem Zocken zählen auch Recherchen und Auslandsreisen zu Entwickler-Events zu den Aufgaben eines Redakteurs. Noch dazu kommt man als Erster in den Genuss, die Vorabversionen der Spiele zu testen.

Ist es nicht mit sehr viel Stress verbunden, wenn man ständig unter Zeitdruck steht?

Zwar hat man viele Termine, die immer näher rücken, aber irgendwie schafft man es doch jedes Mal. Um den Lesern stets brandaktuelle Informationen zu bieten, versuchen wir natürlich auch spät eintreffende Topthemen noch vor Redaktionsschluss ins Magazin zu bringen, wodurch kurz vor dem Abgabetermin besonders viel Anspannung herrscht. Überstunden und Wochenend-arbeit sind manchmal unvermeidlich, dafür hat man aber nach der Produktion einige ruhige Tage.

Welche Spiele landen bei dir nach Feierabend in der Konsole?

Momentan kann ich mich kaum vom Meisterliga-Modus von *Pro Evolution Soccer 4* losreißen. Es ist schon eine Herausforderung, sein Team zu einem Spitzencub zu machen. Für Abwechslung sorgt *Gran Turismo 4*, das mit seinem bombastischen Umfang immer noch nicht langweilig geworden ist. Die beiden Spiele dürften mich noch lang genug beschäftigen, bis dann endlich die PlayStation 3 in den Handel kommt.



HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Area 51

... war von dem Design der PlayStation 3 auf Anhieb angetan – und freut sich schon auf die kommenden zwölf Monate mit fünf Hardware-Launches.



MAIK BÜTETÜR
27, Redakteur
Spielt derzeit:
Kultzone

... ist im Gegensatz zu Kollege Pruchnicki noch skeptisch, ob die PlayStation 3 letztendlich wirklich zu den angestrebten Leistungen fähig sein wird, freut sich aber trotzdem darauf.



HEINRICH LENHARDT
40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Hot Shots Golf: Open Tee (PSP)

... hat in der Küche einen Brotkasten stehen, der dem PlayStation-3-Gehäuse verdächtig ähnlich sieht. Wird Sony auch noch eine geheime Toaster-Funktion enthüllen?



MATTHIAS SCHÖFFEL
39, Designer
Spielt derzeit:
Destroy All Humans!

... wird in Kürze seinen Arbeitsplatz verlassen, um Zeuge der Sprengung eines irritiv hoch Scharnsteins neben dem Verlagsgebäude zu werden. Wo der wohl hinfliegt?



MICHAEL PRUCHNICKI
27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Age Escape: On the Loose (PSP)

... belagerte auf der E3 den Natsume-Stand und schlepte mehr Harvest Moon-Fanartikel nach Hause als jeder andere auf der Messe. Hoff, dass das neue PS2-Spiel auch bei uns erscheint.



UWE HÖNIG
31, Redakteur
Spielt derzeit:
Tekken 5

... ist fasziniert und beunruhigt zugleich: Die nächste Konsolengeneration steht vor der Tür und erfordert neueste Fernseh-technik – das wird ein teurer Winter!



THOMAS EDER
27, Tipps&Tricks-Redakteur
Spielt derzeit:
Formel Eins 2005

... sehnt sich nach erholsamen Urlaubstagen im Sommer. Ob er die Zeit zu Hause auf dem Sofa mit der PS2 oder in der Ferne verbringen will, steht noch in den Sternen.



BRITTA RASP
26, Junior Designerin
Spielt derzeit:
Area 51

... ist in der Früh viel besser dran, seitdem sie mit dem Rad und Musik im Ohr in die Arbeit fährt. Ab und zu stören pubertierende Schulklassen, die den Weg kreuzen.



WOLFGANG FISCHER
33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
World of Warcraft (PC), Brave

... freut sich total auf die ganzen neuen Konsolen und hofft, dass Konami zum PlayStation-3-Launch auch ein neues Pro Evolution Soccer am Start hat.



NICO LINDNER
28, freier Mitarbeiter
Spielt derzeit:
Star Wars Battlefront

... schmolz Ende Mai fast weg, als plötzlich der Sommer in Niedersachsen auftauchte. Seine Dachgeschosswohnung vermietet er nun als Teilzeitsauna.



STEFANIE SCHETTER
27, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit:
Frisbee und Wasserball

... gönnt sich nach der überstandenen E3-Produktion (Doppel-DVD mit über 180 Videos!) erst einmal ein paar Tage Sommer, Sonne, Strand – und gutes Essen.



DAVID MOLA
24, Audio Mediendesigner
Spielt derzeit:
Formel Eins 2005

... hält sich für den größten Rennfahrer auf Erden, seitdem seinen Fiat ein Ferrari-Aufkleber schmückt und er Thomas regelmäßig in Spons neuem F1-Spiel um die Ohren fährt.

DIE ICONS



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



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



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



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



Verraten! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

Gewinnspiel SingStar The Dome

SingStar The Dome begeistert mit neuen Ideen wie der Medley-Funktion und natürlich jeder Menge neuen Songs. Wir verlosen zusammen mit Sony Computer Entertainment Deutschland fünf Vollversionen des Spiels mit einem Überraschungs-Merchandise-Paket. Als großen Hauptpreis gibt's für einen glücklichen Gewinner zusätzlich noch eine Satinsilber-PS2-Konsole im neuen Design. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie uns nur eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort PZ 57 schicken!

Seit Anfang Juni ist das neue *SingStar The Dome* erhältlich. Bei unserer Verlosung können Sie **das Spiel und mehr gewinnen!**

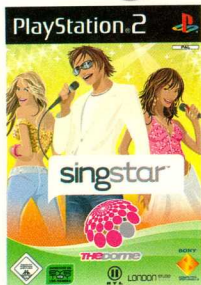
1. Preis:

Eine Satinsilber-PlayStation-2 im neuen Design
Vollversion *SingStar The Dome*
Überraschungspaket mit *SingStar*-Merchandise



2. bis 5. Preis:

Vollversion
SingStar The Dome
Überraschungspaket
mit *SingStar*-Merchandise



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 57“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 84446, € 0,49/SMS E-Plus, O2, Vodafone
(inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),
€ 0,61 EUR/SMS T-Mobile
(inkl. € 0,12/SMS T-Mobile-Transportanteil)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:
PLAYZONE, COMPUTE MEDIA AG,
Kennwort: PZ 57, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Compute Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 18. Juli 2005.



Trackliste

Ashlee Simpson / Pieces of Me
Avril Lavigne / Sk8er Boi
Beyonce / Crazy in Love
Black Eyed Peas / Shut Up
Good Charlotte / I Wanna Live
Jamelia / Stop
Keane / Somewhere Only We Know
Manfred Man / Do Wah Diddy
McFly / Obviously
Natalasha Bedingfield / These Words
Robbie Williams / Let Me Entertain You
Ronan Keating & Yusuf Islam / Father and Son
Sister Sledge / We Are Family
Stephenwolf / Born to be Wild
The Clash / Should I Stay or Should I Go?
Tom Jones / It's not unusual
Dandy Warhols / Bohemian Like You
Joss Stone / Super Duper Love
(Are You Digging On Me?)
Robbie Williams & Kylie Minogue / Kids
Blink-182 / Paid in Full
Kylie Minogue / In Your Eyes
Rosenstolz / Willkommen
Outkast / Roses
Die Fantastischen Vier / Geboren
Hoochbustank / The Reason
Annett Louisan / Das Spiel
Reamonn / Supergirl
Laila Delen / Alles an dir
PURR / Abenteuerland
M-Kesici / Angel of Berlin

Medal of Honor European Assault



Mehr Freiheit, mehr Action:
EA legt im Vergleich zum letzten
Teil eine gewaltige Schippe drauf!

Die Spiele aus der *Medal of Honor*-Serie gehören zu den erfolgreichsten Zweiter-Weltkrieg-Simulationen. Mehrere Millionen verkaufte Einheiten weltweit sprechen eine deutliche Sprache. Dass hohe Verkaufszahlen aber nicht immer auch automatisch ein erstklassiges Spiel bedeuten, zeigte der letzte Teil der Serie, *MoH Rising Sun*. Der gerade mal in einem knappen Jahr entwickelte Titel konnte aufgrund diverser technischer und spielerischer Mängel nicht die hohen Erwartungen erfüllen und

enttäuschte Redakteure und Spieler gleichermaßen. Da selbst die Verantwortlichen bei Electronic Arts mit ihrem Spiel nicht so recht zufrieden waren, wurde die Serie jetzt einer kompletten Generalüberholung unterzogen. *MoH European Assault*, welches bis vor kurzem noch unter dem Namen *MoH: Dogs of War* geführt wurde, soll dank zahlreicher Verbesserungen und Innovationen wieder an die Qualität vergangener Tage anknüpfen.

SEIN NAME IST HOLT, WILLIAM HOLT

Bei *MoH European Assault* schlüpft der Spieler in die Rolle des US Army Lieutenants William Holt. Dieser begibt sich als OSS-Agent (Office of Strategic Services) im Auftrag der US-Regierung nach Europa und zieht dort Seite an Seite mit den Soldaten der verbündeten Nationen gegen die Nazis in den Krieg. Anders

SCHLAU: Die CPU-Kollegen suchen sich mehr oder weniger regelmäßig selbst Deckung.





HAU DRAUF Im Nahkampf können Schläge mit dem Gewehrkolben Wunder wirken.

als bei den Vorgängern agiert der Spieler dabei nicht als heroischer Einzelkämpfer. In den meisten der insgesamt zwölf Missionen kommandiert man seine eigene Einsatzgruppe, die aus drei Mitstreitern besteht. Anders als bei Spielen wie *Tom Clancy's Rainbow Six 3* und *Brother in Arms: Road to Hill 30* beschränken sich die Teambefehle allerdings auf das Allernötigste: Vorrücken und Sammeln. Hat der Spieler überhaupt keine Lust, Befehle an seine Kameraden zu verteilen, so kann er sich das auch ganz sparen: Die von der CPU gesteuerten Figuren sind nämlich so trainiert, dass sie dem Spieler automatisch folgen und ihn tatkräftig in den Schlachten unterstützen. Per einfachen

Knopfdruck kann man zudem verwundete Kollegen mit einem Medikit verarzten und somit ihre Lebenszeit drastisch verlängern. Auch wenn die KI der Mitstreiter nicht die Qualität der oben genannten Konkurrenzspiele besitzt (oftmals sterben die Kollegen einfach zu schnell, weil sie sich nicht konsequent genug Deckung suchen), sorgt das neue „Wir-Gefühl“ für zusätzliche Stimmung und passt ausgezeichnet zur MoH-Atmosphäre.

MITTEN IM KAMPFGESCHEHEN

Die eigenen Gruppenmitglieder sind aber bei weitem nicht die einzige Unterstützung, die der Spieler während den Missionen erhält. Bei *MoH European Assault* kämpft man nämlich nicht alleine mit seiner Gruppe gegen die finsternen



MÄCHTIG Am stationären MG-Geschütz erledigen wir die Gegner im Dutzend.

INFO INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG

Hilfreiche Waffensysteme

Spieler, die herumstehende Waffen geschickt einsetzen, ersparen sich viel Arbeit.

Wirklich sehr gelungen sind bei *Medal of Honor European Assault* die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. Bevor man beispielsweise mehrere Granaten für einen einzigen Panzer verschwendet, lohnt es sich, die Umgebung genauer zu betrachten und etwaige Hilfsmittel zu benutzen. Oft finden sich stationäre Raketenwerfer, Haubitzen oder Auslöser für versteckte Minen, die die Gegner wesentlich schneller und effektiver ausschalten.



READY Der Raketenwerfer ist auf den Panzer gerichtet und wird abgefeuert. Gleich sollte er den Geist aufgeben.



GESCHAFFT Der Panzer hat dem Dauerfeuer nicht standgehalten und ist erledigt. Der Schrottplatz ruft.



DAVOR Die riesige Artillerie muss unbedingt beseitigt werden, damit Verstärkung anrücken kann.



GESAGT, GETAN Mit der herumstehenden Haubitze schalten wir die gegnerische Waffe aus. Der Nachschub kann anrücken.

INFO DER ADRENALIN-MODUS

William Holt dreht hohl!

Wenn der Held William Holt erst mal richtig in Rage gerät, haben die feindlichen Soldaten nichts mehr zu lachen.

Zum ersten Mal kommt bei einem Medal of Honor-Spiel der so genannte Adrenalin-Modus zum Einsatz. Anhand eines am rechten unteren Bildschirmrand angebrachten Balkens kann der Spieler sehen, wie sehr in Rage sein Soldat gerade ist. Der Balken füllt sich durch besonders spektakuläre Aktionen, etwa Kopfschüsse oder Mehrfachtreffer (eine Kugel trifft nicht nur einen Feind, sondern auch dahinter stehende Gegner), auf. Ist der Balken voll aufgefüllt, so kann sich der Spieler für einige Sekunden in eine Art Berserker-Zustand versetzen. Während dieser Zeit hat er nicht nur unendlich Munition zur Verfügung, sondern ist auch unverwundbar und erzielt mit jedem Treffer deutlich mehr Schaden.



BERSEKER Im Adrenalin-Modus ist man unverwundbar, hat unendlich Munition und fügt den Gegnern mehr Schaden zu.



TAKTISCH Da der Adrenalinzustand nur kurz anhält, gilt es, ihn geschickt einzusetzen! Vor allem bei viel Gegnernaufkommen.



AUTHENTISCH Die Zwischensequenzen bestehen meistens aus echten Filmschnipseln.



Nazischergen. Vielmehr betritt man mit seinem Team immer ein Kriegsgebiet, in dem sich die eigene Armee bereits heftige Gefechte mit den Feinden liefert und man sozusagen „nur“ als Verstärkung auftritt. In den Ardennen erreicht man zum Beispiel just in diesem Moment ein umkämpftes Dorf, als die deutsche Armee mit Unterstützung von mehreren Panzern den Kriegsschauplatz überrennen will. Ziel ist es dann, zusammen mit den verbliebenen, aber im Dorf verstreuten englischen Soldaten den Angriff abzuwehren und letztendlich eine wichtige Versorgungsbrücke der Deutschen zu zerstören.

ÜBERRAGENDE ATMOSPHÄRE

Was den Entwicklern dabei ganz hervorragend gelungen

ist, ist die geniale Atmosphäre während der Schlachten. Nicht nur die pure Anzahl an aktiv am Kriegsgeschehen teilnehmenden Soldaten ist beeindruckend, auch das ganze Drumherum. Am laufenden Band schlagen neben einem Granaten ein, Häuser werden von Panzern in Schutt und Asche gelegt oder eine ganze Gruppe von Gegnern taucht dank perfekt getimtem Skript auf dem Bildschirm auf. Der Puls des Spielers bleibt dadurch während der Missionen immer auf einem konstant hohen Wert – Atempausen gibt es praktisch keine!

GRANDIOSE LEVELS – ABER ZU KURZ

Mindestens ebenso gelungen ist das Leveldesign von *Moh European Assault*. Die insgesamt zwölf Missionen sind

WIRKUNGSVOLL. Mit der richtigen Waffe sind auch mehrere Gegner aus der Nähe kein Problem.





HALT STILL Der Typ am MG weiß noch nicht, dass er gleich von uns erlegt wird.



GIGANTISCH Im Prolog-Level geht es EA-typisch richtig ab. Explosionen, wohin das Auge schaut.

auf vier eigenständige Kampagnen aufgeteilt. Je nach Kampagne unterscheiden sich die Levels sowohl optisch als auch spielerisch deutlich voneinander. Während man zum Beispiel vor den verschneiten Toren von Stalingrad zusammen mit der sowjetischen Armee eine deutsche Funkstellung einnehmen muss, infiltriert man im Hochhofen Nordafrika geheime Bunkeranlagen der Nazis. Neben einem Primärziel gibt es neuerdings pro Mission mehrere Sekundärziele. Welche Aufgaben man dabei erfüllen muss, wird einem allerdings vor der Mission nicht gesagt. Erst wenn man bestimmte Gebiete innerhalb der Map erreicht oder gewisse Gegner ausgeschaltet hat, bekommt man die Sekundärziele über Funk mitgeteilt. Sie sehen, es lohnt

sich also, wirklich jeden Zentimeter der Levels zu durchforschen. Wie im Extrakasten beschrieben, überzeugen beim Leveldesign auch die ständigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung: Bei *MoH European Assault* agiert man so oft mit umherstehenden Gegenständen wie in kaum einem anderen Spiel. So abwechslungsreich und intelligent das Leveldesign bei *MoH European Assault* allerdings ist, der ganze Spaß ist viel zu schnell wieder vorbei. Halbwegs geübte Spieler werden bereits nach knapp fünf bis sechs Stunden die letzte Schlacht geschlagen haben und den Abspann betrachten. Selbst wenn man sämtliche Sekundärziele erfüllt und wirklich jeden Gegner aus-

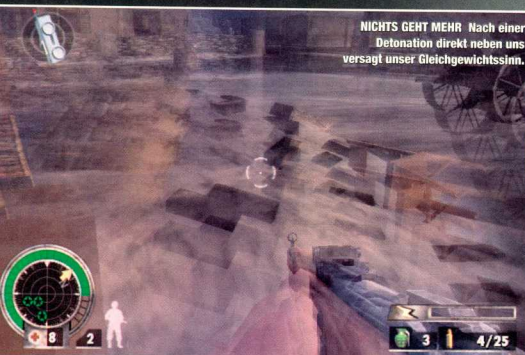
Picked up 20 rounds of M1 Thompson SMG ammo



SCHMERZVOLL Nach unserem Kopfschuss verliert der Gegner nicht nur seine Mütze, sondern auch sein Leben.

IN DECKUNG In den schmalen Grabengängen sollte man möglichst geduckt laufen.





NICHTS GEHT MEHR Nach einer Detonation direkt neben uns versagt unser Gleichgewichtssinn.



SPRENGMEISTER In nahezu jedem Level muss man irgendwas mit TNT in die Luft jagen. Hier: einen Tiger-Panzer.

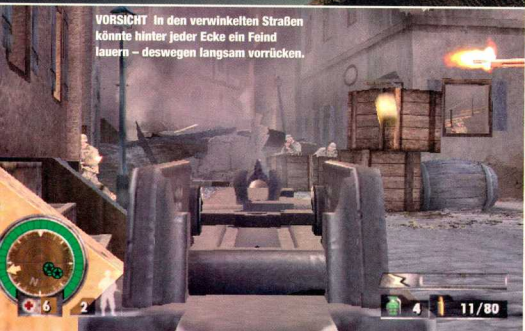


KAMIKAZE Direkte Duelle gegen mehrere Feinde sollte man unter allen Umständen vermeiden.



Picked up 20 rounds of M1 Thompson SMG ammo

NUTZE DIE UMGEBUNG Mit einem explodierenden Fass schalten wir mehrere Gegner auf einmal aus.



VORSICHT In den verwinkelten Straßen könnte hinter jeder Ecke ein Feind lauern – deswegen langsam vorrücken.



MEHRSPIELER Im Splitscreen sind heiße Duelle mit bis zu vier Spielern möglich. Hier treten zwei Kontrahenten an.

PLAYER 2

1st

2nd

3rd

4th

5th

6th

7th

8th

9th

10th

11th

12th

13th

14th

15th

16th

17th

18th

19th

20th

21st

22nd

23rd

24th

25th

26th

27th

28th

29th

30th

31st

32nd

33rd

34th

35th

36th

37th

38th

39th

40th

41st

42nd

43rd

44th

45th

46th

47th

48th

49th

50th

51st

52nd

53rd

54th

55th

56th

57th

58th

59th

60th

61st

62nd

63rd

64th

65th

66th

67th

68th

69th

70th

71st

72nd

73rd

74th

75th

76th

77th

78th

79th

80th

81st

82nd

83rd

84th

85th

86th

87th

88th

89th

90th

91st

92nd

93rd

94th

95th

96th

97th

98th

99th

100th

101st

102nd

103rd

104th

105th

106th

107th

108th

109th

110th

111st

112nd

113rd

114th

115th

116th

117th

118th

119th

120th

121st

122nd

123rd

124th

125th

126th

127th

128th

129th

130th

131st

132nd

133rd

134th

135th

136th

137th

138th

139th

140th

141st

142nd

143rd

144th

145th

146th

147th

148th

149th

150th

151st

152nd

153rd

154th

155th

156th

157th

158th

159th

160th

161st

162nd

163rd

164th

165th

166th

167th

168th

169th

170th

171st

172nd

173rd

174th

175th

176th

177th

178th

179th

180th

181st

182nd

183rd

184th

185th

186th

187th

188th

189th

190th

191st

192nd

193rd

194th

195th

196th

197th

198th

199th

200th

201st

202nd

203rd

204th

205th

206th

207th

208th

209th

210th

211st

212nd

213rd

214th

215th

216th

217th

218th

219th

220th

221st

222nd

223rd

224th

225th

226th

227th

228th

229th

230th

231st

232nd

233rd

234th

235th

236th

237th

238th

239th

240th

241st

242nd

243rd

244th

245th

246th

247th

248th

249th

250th

251st

252nd

253rd

254th

255th

256th

257th

258th

259th

260th

261st

262nd

263rd

264th

DETAIL-CHECK MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Besser als der Vorgänger

Trotz einer ordentlichen Leistungssteigerung kann *MoH European Assault* nicht restlos überzeugen. Der geringe Umfang und die grafischen Schwächen verhindern eine noch höhere Wertung. *Rising Sun* überflügelt der Titel aber dennoch locker.



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

STEUERUNG ★★★★★

Das Schießen aus der Deckung funktioniert super. Die zwei Teambefehle gehen ebenfalls locker von der Hand. Insgesamt top.

Zugänglichkeit: Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man die Steuerung verinnerlicht. **Frei konfigurierbar:** Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★★★

4 Kampagnen mit insgesamt 12 Missionen sind einfach zu wenig. Geliebte Spieler sehen nach ca. 6 Stunden den Abspann. Spätere Mehrspielermodi helfen da auch nicht.

Anzahl der Missionen: 12
Missionsdesign: Sehr gut, da abwechslungsreich und viel Interaktion mit der Umwelt. Bombastische Non-Stop-Action.

Wiederspielwert: Pro Level gibt es mehrere Sekundärziele, die man beim ersten Mal kaum alle zu Gesicht bekommt.



MEDAL OF HONOR RISING SUN

STEUERUNG ★★★★★

Leicht modifizierte Steuerung. Nur bei Überhängen (Abgänge, Treppen, etc.) etwas hakelig. Keine Teambefehle vorhanden.

Zugänglichkeit: Fast wie beim Vorgänger. Man findet sich schnell zurecht. **Frei konfigurierbar:** Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★★★

Neun Missionen mit maximal 10 Stunden Spielzeit. Mehrspielermodi sorgen für zusätzliche Motivation. Speicherpunkte vorhanden, sodass es kaum Fruststellen gibt.

Anzahl der Missionen: 9
Missionsdesign: Größtenteils lineare Missionen mit vielen geskripteten Ereignissen. Hier mehr direkt gegeben.

Wiederspielwert: Jede Menge freischaltbarer Extras wie Videos sorgen dafür, dass man Missionen mehr als einmal spielt.



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

STEUERUNG ★★★★★

Die Steuerung ist nach kurzer Zeit leicht zu handhaben. Teambefehle gab es beim ersten Teil nicht, deshalb wenig komplex.

Zugänglichkeit: Für Konsolen-Vereinbarnisse gut und einprägsam. Schnell erlernbar. **Frei konfigurierbar:** Nein (allerdings verschiedene Vorgaben).

MOTIVATION ★★★★★

Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Keine Speicherpunkte vorhanden.

Anzahl der Missionen: 19
Missionsdesign: Massig Action und auch viel Abwechslung durch unterschiedliche Orte und Missionstypen.

Wiederspielwert: Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Extras und Bonusvideos erhöhen die Motivation.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Etwas verwackelte Texturen, ansonsten toll. Unglaubliche Action auf dem Bildschirm. Die Framerateprobleme stören teils enorm.

Darstellung: Leider nicht konstant flüssig. Oft stärkere Ruckler, die nerven. **Soundeffekte:** Super. Dank Dolby Pro Logic II fühlt man sich wie mitten auf dem Schlachtfeld. Räumliche Wahrnehmung möglich.

Musik: Wie immer hervorragend. Stimmig. Sprachausgabe auf sehr hohem Niveau.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die grafische Qualität der einzelnen Levels ist insgesamt schon schwach. Der Sound ist dafür wieder einmal erstklassig.

Darstellung: Nicht immer flüssig. Gelegentliche Ruckeleinlagen. **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe. Gute Sprachausgabe.

Musik: Erstklassige Musikunterlegung, absolut passend.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Insgesamt eine gelungene Präsentation. Gelegentlich stören unterschrittliche Texturen das Spielvergnügen.

Darstellung: Nicht immer flüssig. Gelegentliche Ruckeleinlagen. **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe. Gute Sprachausgabe.

Musik: Erstklassige Musikunterlegung, absolut passend.



MULTIPLAYER ★★★★★

16 Maps, viele Spielmodi (Capture the Flag, Deathmatch etc.). Für Abwechslung ist gesorgt. Leider kein Online-Modus.

Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Nein



MULTIPLAYER ★★★★★

Im Spitscreen-Modus für zwei Spieler und Deathmatch für bis zu vier Teilnehmer. Online Deathmatch, Team und Capture the Flag.

Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Ja



MULTIPLAYER ★★★★★

Deathmatch-Modus für bis zu vier Spieler, der allerdings nicht ganz ausgereift wirkt und nur bedingt überzeugen kann.

Spitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler
Online-Modus: Nein

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck

hätte gerne weitergespielt.

Ich weiß nicht, wann ich zuletzt so unglücklich darüber war, bei einem Spiel so schnell den Abspann zu sehen, wie bei *MoH European Assault*. Von der ersten Minute an hatte mich der Titel in seinen Bann gezogen – leider nur fünf Stunden lang! Diese fünf Stunden waren allerdings unglaublich intensiv und abwechslungsreich. Die Entwickler haben es nicht nur geschafft, eine grandiose Atmosphäre aufzubauen, sondern auch ein phänomenales Leveldesign zu schaffen. Die Massenschlachten mit unzähligen Soldaten und Panzern bleiben mir für immer in Erinnerung. Warum es bei diesem Medal of Honor keine Online-Unterstützung mehr gibt, wird wohl ein Geheimnis der Entwickler bleiben – genauso wie der fehlende Kooperativ-Modus.

TEST MOH EUROPEAN ASSAULT

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA LA Studios
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 4 Kampagnen
Internet: www.electronicarts.de

Spiele: 1-4
Termin: 16. Juni
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Fesselnde Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Levels
- Bombastischer Sound
- Deutlich zu kurz

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielen	R1: Schießen	○: Hin-/Herum-legen
L2: Zielen	R2: Waffenumwechsel	△: Aufsteigen/springen
Start: Teambefehle	○: Nachladen/aufladen	○: Waffenumwechsel
Select: Pause	Steuerkreuz: Wechsel-Kamera	Analogstick L: Laufen
Stick: Waffenumwechsel	Analogstick R: Kamerabewegung	

Die Controllerbelegung ist logisch und nicht überladen. Zudem stehen verschiedene Vorlagen zur Auswahl.

STEUERUNG 85%

GRAFIK 80% SOUND 89% MULTI 78% 85%

„Kurzweiliger Action-Kracher mit fantastischem Leveldesign. Leider sehr kurz und technisch „nur“ gut.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Batman Begins

Aus mit der Männerfreundschaft!

Bei seinem neuesten Auftritt ist Batman wieder ohne Kumpel Robin unterwegs.



KLETTERMAXE, DIE 1. Im Ninja-Ausbildungslager wird Schleichen gelernt. **ÜBERREDUNGSKÜNSTLER** Die meisten Feinde sind nicht besonders redselig.



SCHLAGKRÄFTIG Selbst gegen mehrere Gegner hat Batman selten ein Problem.



KUCKUCK Wenn sich Batman von der Decke herunterlässt, ist das Überraschungsmoment auf seiner Seite.

Die Partnerschaft zwischen EA und Warner Brothers scheint gut zu funktionieren, denn für die Softwareumsetzung des neuen Batman-Films vergab das Filmstudio die Lizenz erneut an den Spielriesen. Warum auch nicht, schließlich waren die Kooperationen in jüngerer Vergangenheit meist von großem Erfolg begleitet: *Harry Potter* ist da nur eines von vielen Beispielen. *Batman Begins* bleibt der mittlerweile in der Games-Branche üblichen Lizenzrezeptur treu: Man kopiere ein erfolgreiches Spielkonzept und verziere es mit Filmschnipseln und einer Story, die mehr oder weniger der Geschichte des Films folgt. Im vorliegenden Fall orientierte sich Electronic Arts an Überschiefer Sam Fisher und presste die *Splinter Cell*-Charakteristika in das *Batman*-Kostüm.

VORSICHT IST BESSER ALS NACHSICHT

Die Geschichte des Spiels orientiert sich also an der Handlung des Films. Leider wird diese im Spiel recht konfus erzählt, sodass sich die Details wohl erst vollends eröffnen, wenn man auch den Film gesehen hat. Es geht darum, dass Bruce Wayne alias Batman, nachdem bei seiner Firma Wayne Enterprises eingebrochen wurde, hinter einem wertvollen gestohlenen Gut her ist. Während seiner Jagd stellt er fest, dass hinter der Sache mehr steckt als nur ein einfacher Diebstahl. Wer dabei noch die vorangegangenen *Batman*-Produktionen im Gedächtnis hat, muss umdenken. Batman gilt in dieser Version der Geschichte als dunkler und undurchschaubarer Outlaw, der sowohl gegenüber den bösen Jungs

als auch der Polizei Vorsicht walten lässt. Daher verlässt sich der schwarze Flattermann auch in erster Linie auf seine Schleich-Fähigkeiten.

ANGST UND SCHRECKEN

Ihren Weg bahnen sie sich, wie bereits angedeutet, in der Haut von Batman in bester Sam-Fisher-Manier. Wer schon einmal *Splinter Cell* gespielt hat, weiß, was auf ihn zukommt: schleichen, verstecken, Kraxelübungen, Überraschungsangriffe aus dem Dunkeln und kreative Einbeziehung der Umgebung. Gerade letzteres Feature stellt sich als nicht zu unterschätzender Vorteil heraus. Da Batman bereits ein mysteriöser Ruf voraussetzt, genügt es schon, ein wackeliges Gerüst umzuschmeißen, damit sich die schweren Jungs ordentlich

in die Hosen machen. Dann lassen sie nicht nur zu Tode geängstigt die Waffe fallen, sie sind auch schneller zur Strecke zu bringen. Für den akrobatisch veranlagten Batman ist es schwer, sich mit komplettem Waffenarsenal wie Schrotgewehr und Panzerfaust lautlos über die Dächer und Fassaden fortzubewegen – was auch eher untypisch wäre. Daher geht er gegen seine Gegner nur mit seinen Fäusten vor, aber das nicht weniger effektiv. Das Kampfsystem wurde bewusst simpel gehalten, neben je einem Schlag und Kick beherrscht er lediglich noch einen Spezialangriff und kümmert sich um seine Deckung.

BUNTER MIX

Für spielerischen Tiefgang sorgen hauptsächlich die Schleich-Passagen. Besonders positiv



GEKLAUT Das kennen wir doch so ähnlich aus *Burnout 3*.



JETZT WIRD'S ENG Da hilft nur eine Rangelei mit dem Polizeiwagen.

KLETTERRAXE, DIE 2. Weil Batman gut durchtrainiert ist, kann er sich über Seile und Ketten weiterbewegen.



CRANE THUG

ARGUMENTATIONSKETTE
Nach dem linken Haken muss gleich der rechte kommen.



INFO DER SECHSTE SINN

Batmans Umgebungsscanner

Damit der Fledermausmann auf jede Situation gut vorbereitet ist, hilft ihm der Umgebungsscanner, der ihm wichtige Infos verrät.

Als essenziell wichtig erweist sich der kleine nützliche Scanner in der unteren linken Bildschirmecke. Damit wird nicht nur die grobe Richtung des nächsten Ziels für Batman durch einen Kreis oder ein Kreuz angezeigt, sondern auch wo sich welche Feinde aufhalten. Die Mitte des Bildschirms zielt ein weißer Punkt, der Batman darstellen soll. Rote Punkte markieren umstehende bewaffnete Schurken, grüne Punkte unbewaffnete Feinde. Wenn aus den Punkten Kreuze werden, bedeutet dies, dass die Gegner nicht auf gleicher Ebene mit Batman sind. Ein Ausflug in ein Stockwerk drüber oder drunter lässt die Kreuze wieder zu Punkten werden.

ÜBERSICHTLICH Mit dem Scanner kann man seine Situation gut einschätzen.



Wenn aus den Punkten Kreuze werden, bedeutet dies, dass die Gegner nicht auf gleicher Ebene mit Batman sind. Ein Ausflug in ein Stockwerk drüber oder drunter lässt die Kreuze wieder zu Punkten werden.

fällt das Leveldesign auf. Die Abschnitte sind so gut ausgeklügelt, dass man meist von allen Fähigkeiten Batmans Gebrauch machen muss, um ans Ziel zu kommen. Da das Spiel aber sehr linear aufgebaut ist, dürften Sie nicht allzu oft Ihren Weg aus den Augen verlieren. Zudem gibt ein Scanner, wie ihn Stealth-Freunde aus *Metal Gear Solid* kennen, neben der Position der Feinde auch noch die grobe Richtung an, in der Sie das nächste Ziel finden. Damit das Ganze nicht zu eintönig wird, überraschen die Entwickler mit zwei Rennspielabschnitten, in denen Sie mit dem neuen Batmobil beweisen, dass Sie der Held der Straße sind. Auch hier wurde von den Genrekönigen kopiert. So spielen sich diese Levels wie eine Art abgespecktes *Burnout* für Nachtschwärmer. Technisch präsentiert sich der Titel solide. Im Bereich Sound ist die Produktion wie für EA üblich über jeden Zweifel erhaben. Gute

Musik, knallige Effekte und natürlich auch – zumindest in der englischen Testversion – die Stimmen der Originalschauspieler sorgen für echte Kinoatmosphäre. Für die deutsche Version gehen wir davon aus, dass EA Deutschland die Original-Synchronsprecher des Films engagieren wird. Grafisch gibt es leider Tadel, denn die PS2-Fassung wird teilweise von derben Rucklern geplagt. Das scheint der Preis für die ansonsten durchaus ansprechende grafische Umsetzung zu sein. Gerade die Ausleuchtung der Levels sieht an manchen Stellen wirklich beeindruckend aus. Zwar erreicht *Batman Begins* zu keinem Zeitpunkt die Spieltiefe und Komplexität seiner großen Vorbilder *Splinter Cell* und *Burnout*, aber das ist auch nicht beabsichtigt. Damit ist der Titel nicht mehr, aber auch nicht weniger als leicht verdauliche, gute Unterhaltung für alle Fans des Films.

ALEXANDER FUNKE



BALANCEAKT In luftiger Höhe verschafft sich Batman Zugang zum Nachbargebäude.



HEIMLICH, STILL UND LEISE
Stealth-Angriffe schalten den Gegner sofort aus.

DETAIL-CHECK | BATMAN BEGINS

Wer ist der spaßigste Comic-Held?

Noch immer haben Comic-Helden im Kino Hochkonjunktur. Nach Catwoman (sowohl der Film als auch das Spiel eher ein Flop) versucht nun Batman den roten Spinnenmann von der Spitze zu verdrängen. Ob er es im Kino schafft, wissen wir noch nicht, auf der PlayStation 2 muss er sich *Spider-Man 2* knapp geschlagen geben.



BATMAN BEGINS

Umfang ★★★★★
Spielumgebung: Neben einem Level in einem tibetanischen Kloster spielt sich alles im düsteren Gotham City ab.

Spieldauer: Mehr als acht Stunden spielt man Batman auch beim ersten Mal leider nicht. Beim zweiten Mal sieht man das Ende nach etwa fünf Stunden.

Langzeitmotivation: Motivation für einen zweiten Durchlauf ist leider nicht wirklich geboten. Bereits nach dem ersten Durchlauf werden alle Boni freigeschaltet.

GAMEPLAY ★★★★★
Story: Ist leider, nur nachdem man den Film gesehen hat, im Detail nachvollziehbar.

Kurz gesagt, geht es um eine gestohlene biologische Waffe, die über Gotham City losgelassen werden soll.

Kampfsystem: In Grunde genommen gibt es nur einen Kick, einen Punch und einen Spezialschlag, der je nach Situation wechselt. Simepel, aber effektiv.

Steuerung: Dank der cleveren Belegung einfach und zweckmäßig. Alternativbelegung leider nicht möglich.

Spielkonzept: Bei diesem Batman-Abenteuer stand Sam Fishier sehr deutlich Pate. Dazu zwei Burnout-ähnliche Abschnitte.

TECHNIK

★★★★★
Grafik: Die Grafik ist wirklich atmosphärisch und ansprechend, die Szenarien hübsch beleuchtet. Teilweise muss man dafür extreme Rückeleinlagen hinnehmen.

Sound: Dynamische Musikunterlegung und gute Soundeffekte, die einen großen Teil zur guten Atmosphäre beitragen.

Kamera: Die Kamera ist manuell einstellbar und bietet meist die notwendige Übersicht. Einzige bei den Kämpfen ist sie etwas eigenwillig.

Sprachausgabe: Zum Testzeitpunkt war leider nur die englische Version anspielbar, für die aber alle Originalschauplätze gewonnen werden konnten.

Speichermanagement: Nach jedem Level und beim letzten Checkpoint.



SPIDER-MAN 2

Umfang ★★★★★
Spielumgebung: Originalgetreue Nachbildung des weltberühmten New Yorker Stadtteils Manhattan.

Spieldauer: Bis man zum ersten Mal den Abspann sieht, dauert es mindestens 15 Stunden. Das zweite Mal geht deutlich schneller.

Langzeitmotivation: Dank 150 Challenges, 300 versteckter Items und der Nebenmissionen, die man immer wieder spielen kann, extrem hohe Langzeitmotivation.

GAMEPLAY ★★★★★
Story: Der Wissenschaftler Dr. Octavius wird bei einem Experiment Opfer seiner Erfindung und verliert die Macht über Körper und Geist.

Spider-Man muss den gefährlichen Hybriden stoppen.

Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Ausweichen, Netz) kombiniert werden kann. Weitere Moves können erkaufte werden.

Steuerung: Anfangs etwas komplex, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber durchaus spaßig.

Spielkonzept: Die Anleihen von der GTA-Serie sind nicht zu übersehen. Gerade deswegen überaus kurzweilig.

TECHNIK

★★★★★
Grafik: Das virtuelle Manhattan ist groß, belebt und ruckelfrei. Dafür sehen Passanten, Autos und Texturen auf detailarm und etwas lieblos aus.

Sound: Filmartiger Soundtrack, der meist zurückhaltend, aber durchaus passend ist. Die Soundeffekte passen zur guten Soundkulisse.

Kamera: In den Außenbereichen meistens in Ordnung, in den selteneren Innenräumen aber sehr unübersichtlich. Hier fehlt der Fenschiff.

Sprachausgabe: Die deutsche Fassung ist gut gelungen. Die originale Fassung sollte ursprünglich anwählbar sein, ist in der fertigen Version aber leider nicht.

Speichermanagement: Vorbildlich: Man kann immer und überall speichern.



CATWOMAN

Umfang ★★★★★
Spielumgebung: Viele und abwechslungsreiche Orte: unter anderem Fabrikhallen, Hinterhöfe, Villen, Theater.

Spieldauer: Sechs Welten, die in je zwei Levels aufgeteilt sind. Nach ca. fünf bis sechs Stunden sind diese vollständig erkundet.

Langzeitmotivation: Die Jagd nach dem bestmöglichen Levelergebnis spornt zum erneuten Durchspielen an. Beim zweiten Mal macht das Spiel mehr Spaß.

GAMEPLAY ★★★★★
Story: Die neugierige Patience Phillips kommt einem Geheimnis auf die Spur, das sie ihr Leben kostet. Von einer Katze wieder zum Leben erweckt, geht sie auf Rachefeldzug.

Kampfsystem: Kämpfe werden ausschließlich mit dem rechten Analog-Stick ausgeführt. Gegner werden nicht getötet, sondern in Kisten geschleudert.

Steuerung: Sehr ungewöhnliche Steuerung, die einige Einspielzeit erfordert. Keine Alternativbelegung möglich.

Spielkonzept: Catwoman orientiert sich an Prince of Persia. Leider erreicht es zu keinem Zeitpunkt dessen Klasse.

TECHNIK

★★★★★
Grafik: Schöne Umgebungen und hübsche Animationen der Hauptfigur. Gegner wirken detailarm und lieblos animiert. Dafür absolut ruckelfrei.

Sound: Filmreifer Soundtrack und gute Soundeffekte. Die Präsentation ist ein echter Glanzpunkt.

Kamera: Filmreife Kamerawinkel, die aber nicht immer die nötige Übersicht liefern. Kamera kann nicht manuell nachjustiert werden.

Sprachausgabe: Gute deutsche Sprecher. Wahlweise kann auch in englischer Originalversion gespielt werden, in der die Schauspieler den Figuren ihre Stimmen leihen.

Speichermanagement: Nach jedem Level. Checkpoints in den Levels.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
ist ein Freund der Nacht.

Nach den ersten beiden Levels, die reine Tutorial-Missionen sind, beginnt das Spiel richtig Spaß zu machen. Die Beat-'em-Up-Elemente nehmen niemals überhand, das Schleich-Konzept funktioniert sehr gut. Die erste positive Überraschung zeigt sich beim ersten Rennspiel-Level. Man mag kaum glauben, wie abwechslungsreich die Entwickler dieses Spiel gestaltet haben. Abstriche müssen dafür bei der Komplexität gemacht werden. Für *Spider-Cell*-gestaltete Profizockler bietet der Titel dafür einfach zu wenig Tiefgang. Batman-Fans werden mit diesem Titel dennoch sehr gut bedient. Anders als in den eher öden Billig-Prügelspielen wird die Lizenz bei *Batman Begins* gut genutzt.

TEST BATMAN BEGINS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Eurocom
Genre: Schleich-Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby ProLogic II
Umfang: Ca. 8 Stunden

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1 Termin: 17. Juni

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren Preis: ca. € 60,-

- Sehr gutes Leveldesign
- Sehr abwechslungsreich
- Verwirrende Story
- Einige Ruckeleinlagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gadget benutzen	R1: Balancing benutzen	Punch
L2: Kamera zentrieren	R2: Blocken	Kick
Start: Pause		X: Springen
Select: Menü		O: Action
Steuerkreuz: Gadget-Auswahl	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Kamera

Die Steuerung liegt in Ordnung. Leider entpuppt sie sich in den Kämpfen teils als sehr eigenwillig.

84%

EINFLUSS DER

GRAFIK | SOUND | MULTI
72% | 83% | -9% | 81%

„Gute Filmumsetzung, die sich bei den Genregrößen bedient. Gut geklärt ist halb gewonnen.“



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



Tekken 5

Das „King of Iron Fist“-
Turnier geht in die fünfte
Runde – **Pandas inklusive!**

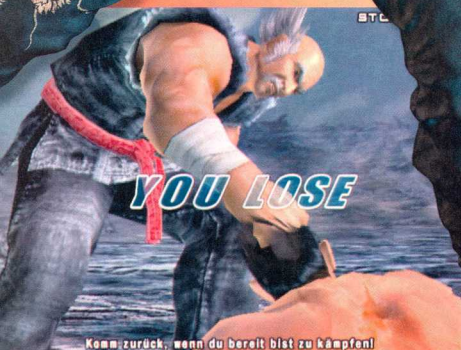
Typisch Namco: Wer die *Tekken 5*-Scheibe in seine

PS2 einlegt, wird erst einmal mit einem kleinen Ladespielchen begrüßt. Darin holen Sie in einem kleinen Raumschiff gegenrigger Gleiter vom Sternenhimmel. Deswegen wird sich aber wohl kaum jemand den fünften Teil von Namcos Prügelspielserie zulegen, die es seit mittlerweile fast einem ganzen Jahrzehnt gibt. Jüngere Spieler erinnern sich vielleicht gar nicht mehr an die kantigen Polygonklötze, die sich zu PlayStation-1-Zeiten auf dem Bildschirm vermöbelt haben. Für sie – und natürlich auch für alle anderen Fans – hat Namco die Arcade-Versionen der ersten drei Teile mit auf die Scheibe gebannt. Diese dienen als beeindruckendes Beispiel dafür, wie rasant sich das Prügelspielgenre

sowohl technisch als auch vom Gameplay her in den letzten zehn Jahren entwickelt hat (siehe Extrakasten).

ZUCKER!

Aber lassen wir das Schwelgen in vergangenen Zeiten. Hier und jetzt ist *Tekken 5*. Und das hier und jetzt sieht verdammt gut aus! Zahlreiche Grafikoptionen wie ein 60-Hertz- oder Progressive-Scan-Modus sowie ein optionaler Weichzeichner, der das leichte Flimmern entfernt, lassen die detaillierten Charaktermodelle so gut wie in kaum einem anderen Spiel aussehen. Und die Hintergrundmusik ist jetzt abwechslungsreicher als das teils belanglose Gedudel früherer Teile. So werden die Kämpfe mit atmosphärischen Klängen oder treibenden Beats untermalt – je nachdem in welcher Stage Sie sich gerade befinden. Die Umge-



Komm zurück, wenn du bereit bist zu kämpfen!



COOL: Raven ist ein Blade-Verschmitt, der alternativ im Ninja-Kostüm herumrennt.



bungen sind übrigens nicht mehr uneben oder beinhalten Objekte, die mit in die Kämpfe einbezogen werden können. Dafür sehen sie jetzt – wie auch alles andere an diesem Titel – besser aus als je zuvor. Da gibt es eine Arena, in der begeisterte Zuschauer gelungene Kämpfe mit lautem Johlen kommentieren, ein in Mondlicht getauchtes Kornfeld, in dem sich die Halme im Wind wiegen, oder eine mittelalterlich anmutende Stadt, die in einem Flammenmeer versinkt. Gemein haben die Stages aber alle nach wie vor, dass sie begrenzt sind, was geschickte Kämpfer in ihre Combos mit einbeziehen können.

ÜBUNG MACHT LANGWEILIG

Um solche Combos zu erlernen, können Sie sich im Trainings-Modus austoben. Leider ist dieser noch einfacher als im Vorgänger, wo man sich eine Reihe von

Moves vorgeben ließ, um sie zu erlernen. Hier wird hingegen Einheitskost geboten: Ein Dummy, dem bestimmte Verhaltensmuster zugewiesen werden können, und eine im Pausenmenü einsehbare Move-Liste müssen reichen. Glücklicherweise ist der Rest von Tekken 5 nicht so regressiv wie dieser Modus. Ganz im Gegenteil!

PRÜGELORGIE

Die umständlich zu erlernenden Kampfstile aus dem vierten Teil hat man wieder verworfen. Jetzt spielt sich der Titel ein wenig mehr wie Tekken 3. An der grundlegenden Steuerung hat sich aber nichts geändert. Nach wie vor steht je eine Taste für einen linken und rechten Schlag beziehungsweise Kick zur Verfügung. Um Schlägen auszuweichen, können Sie Ihre Figur durch zweimaliges Drücken der Richtungstaste in die Tiefe laufen las-



INFO TEKKEN HISTORY

Videospielgeschichte für Anfänger

Anfang 1996 erschien bei uns das erste Tekken für die PSone. Seitdem hat sich viel getan. Wer Videospielgeschichte nachzuholen hat, bekommt in Tekken 5 die Chance dazu.

In Tekken 5 sind die ersten drei Teile der Serie in der Arcade-Version spielbar. Das heißt, dass Sie lediglich die „King of Iron Fist“-Turniere bestreiten können, auf damalige konsolenspezifische Inhalte wie neue Kämpfer und Spielmodi aber verzichten müssen. Dennoch möchten wir Ihnen an dieser Stelle am Beispiel Tekken zeigen, wie sehr sich Konsolenspiele im letzten Jahrzehnt verändert haben.

TEKKEN 1

Als eines der ersten Prügelspiele für die PSone setzte Tekken damals Standards für das Genre. Und das, obwohl der Titel bis heute als der schwächste Teil der Serie gilt. Dennoch sahen die Polygonkämpfer für damalige Verhältnisse gar nicht übel aus. Jede Figur hatte einen individuellen Kampfstil und die flüssigen Animationen ließen selbst die unrealistischsten Attacken cool aussehen. Im Gegensatz zum PlayStation-Launchtitel *Battle Arena Toshinden* konnte man aber nicht in die Tiefe des Raumes ausweichen.

TEKKEN 2

Mit Tekken 2 wurde dann vieles besser. Optisch machte die Serie einen Riesenschritt nach vorne, auch wenn die Figuren durch die neuen Lichteffekte etwas kantig aussahen. Satt 20 spielbare Charaktere setzten Standards im Genre, darunter war erstmals der beliebte Jackie-Chan-Verschmitt Lei Wulong. Tekken 2 war zudem einer der ersten Titel, die einen Trainings-Modus zu bieten hatten. Auf die Möglichkeit, einen rettenden Ausweichschritt zu tun, mussten Tekken-Fans aber bis zum dritten Teil der Serie warten.

TEKKEN 3

Mit Tekken 3 setzte Namco seinen Verbesserungskurs konsequent fort. Besonders die erstmals hohe Auflösung ließ damals die Kinnladen nach unten klappen. Auch der Umfang wurde nochmals gehörig erweitert und bot mit witzigen Spielmodi wie einer Art Beachvolleyball oder erstmals einem Side-scrolling-Prüger viel Abwechslung. Bis heute gilt Teil drei bei vielen Fans als der beste der Serie. Mit Tekken 5 dürfte sich das ändern.





DRECKSACK
Schulmädchen
zu verprügeln ist
fies, sieht aber in
16:9 fett aus.



sen. Wer auf Nummer Sicher gehen will, drückt hingegen gar nichts und geht so in eine Konterposition. Aber nicht alle Moves lassen sich auf diese Weise abwehren. Jeder Kämpfer hat neben einem Standard-Repertoire an Attacken auch eine Zehn-Hit-Combo und einen unblockbaren Move, die stark an der Lebensenergieleiste des Gegners zehren. Das ist auch der Punkt, der Tekken zu einem so geeigneten Titel für alle Spielergruppen macht. Anfänger erzielen im leichtesten Schwierigkeitsgrad mit ein paar Standardbewegungen schnell erste Erfolge, während sich fortgeschrittene Spieler immer tiefer in die Move-Liste ihres Lieblings-Haudegens einarbeiten können, um die anspruchsvolleren KI-Gegner herauszufordern. Tatsächlich sind die Computergegner in den höheren Schwierigkeitsgraden knackiger als so mancher menschliche Opponent. Erfreulich ist außerdem, dass die Charaktere dennoch extrem ausgeglichen sind.

FREIE AUSWAHL

Ihre Kampfkünste dürfen Sie in einem neuen Arcade-Modus unter Beweis stellen. Hier fordern Sie andere Kämpfer heraus, die unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad bestimmten Fähigkeitsstufen angehören. Nach einer bestimmten Anzahl von Matches haben Sie selbst die Chance, einen solchen Rang aufzusteigen. So werden Sie vom blutigen Anfänger zum Champion Ihres Kampfstils. Dabei verdienen Sie auch ordentlich Kohle, die Sie in Ausrüstungsgegenstände oder neue Kostüme investieren dürfen.

ERZÄHL MAL!

Daneben gibt es wie immer auch einen Story-Modus. Jeder Kämpfer hat hier eine individuelle Hintergrundgeschichte, die teils in illustrierten Standbildern, teils in Spielgrafik und am Ende jeder Episode in erstklassigen (und oft sehr witzigen) Rendersequenzen erzählt wird. Außerdem spielen Sie hier wel-

tere Charaktere frei. Insgesamt 30 Recken gibt es, von denen zu Beginn allerdings nur 20 auswählbar sind – inklusive dreier Neuzugänge: Asuka, ein Mitglied der Kazama-Familie, Raven, ein mysteriöser Blade-Verschnitt mit Ninja-Fähigkeiten, und Feng, ein aggressiver Kenpo-Kämpfer. Unter den freispielfähigen Charakteren befinden sich hingegen Klassiker wie Heihachi Mishima oder Pandabär Kuma. Um an einen weiteren Charakter ranzukommen, müssen Sie das Minigame Devil Within durchspielen. Dies ist ein recht billiges Actionspielchen, in dem Sie sich mit Jin Kazama in der Third-Person-Perspektive durch ein Labyrinth prügeln. Optisch wie spielerisch dient dieser Modus zwar bestenfalls als kurzweilige Ablenkung von den schnellen Kämpfen, wer ihn durchspielt, erhält jedoch Zugriff auf den vielleicht coolsten Charakter der Tekken-Geschichte: Devil Jin.

CHRISTIAN SCHÖNLIN



SHOPPING Mit verdienten Preisgeldern können Sie neue Ausrüstungsgegenstände erwerben und Paul Phoenix so schon mal zum Piraten umwandeln.

DETAIL-CHECK TEKKEN 5

Beat-'em-Up-Königreich PlayStation 2

Die PS2 bietet das mit Abstand größte und beste Prügel-spiel-Kontingent. Da fällt die Auswahl nicht leicht. Aber wir helfen gerne.



TEKKEN 5

★★★★★

Kämpfer: 30. Drei neue Charaktere.
Spielmotiv: Story, Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team-Kampf.
Trainings-Modus: Der gute Trainings-Modus des Vorgängers wurde durch einen Standard-Modus in *Soul Calibur II* ersetzt.
Kampfmotivation: Ausrüstungsgegenstände tragen zwar nicht direkt zum Kampfsystem bei, verleihen der Figur aber einen persönlichen Touch.
Bonusmaterial: Ladespiel, Minigame und die Arcade-Versionen von Tekken 1, 2 und 3.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Je ein Knopf für linken und rechten Schlag beziehungsweise Tritt. Einfache Special Moves sind schnell erlernt, längere Combos sind zu Beginn aber schwer auszuführen. Nicht alle Attacken können gekonnt werden, durch das Ausweichen in die räumliche Tiefe umgeht man solche Angriffe aber.
Einstieg: Mittel. Nach kurzer Einspielzeit beherrscht man eine Figur halbwegs.
Arenen: Keine Höhenunterschiede, seitlich offen begrenzt.



SOUL CALIBUR II

★★★★★

Kämpfer: 15. Ein PS2-exklusiver Charakter.
Spielmotiv: Arcade, VS, Time Attack, Survival, Team-Battle, Team-VS, Weapon-Master.
Trainings-Modus: Standard. Gegen einen Dummy, dem man Verhaltensmuster zuweisen kann, darf man Moves und Combos einüben.
Kampfmotivation: Im Weapon-Master-Modus darf man seine Lieblingsfigur aufwelen und mit veränderten Preisgeldern neue Waffen erstehen und im Kampf einsetzen.
Bonusmaterial: Der exklusive Charakter der PS2-Version ist Heihachi Mishima.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Ein Knopf für horizontale und einer für vertikale Angriffe. Außerdem können Sie Kicks ausführen und gegnerische Attacken abblocken. Anfänger werden durch wildes Button-Mashing schnell erste Erfolge erzielen, Profis können sich aber mit dem Block- und Combo-System aufregende Kämpfe liefern.
Einstieg: Sehr leicht. Button-Mashing führt schnell zu ersten Erfolgen.
Arenen: Keine Höhenunterschiede, seitlich offen (Abgründe).



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

★★★★★

Kämpfer: 15. Zwei neue Charaktere.
Spielmotiv: Arcade, Versus, Quest.
Trainings-Modus: Vorbildlich! Schritt für Schritt werden Ihnen sämtliche Kniffe des Kampfsystems durch Einblendungen erklärt.
Kampfmotivation: Die Möglichkeit, seine Kämpfer mit verschiedenen Ausrüstungsgegenständen zu versehen, hat Namco bei *Virtua Fighter 4* abgeknippt.
Bonusmaterial: Die Evo-Version hat einen neuen *Soul Calibur II* sowie verbesserte Grafik.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Das wahrscheinlich komplexeste Kampfsystem, das ein Beat-'em-Up derzeit zu bieten hat. Jeder Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil, an den Sie sich anpassen müssen. Diese sind real. Feuerbälle und umherfliegende Charaktere sucht man vergebens. Blocken ist somit natürlich auch ein wichtiger Aspekt.
Einstieg: Sehr schwer. Das Studieren des Trainings-Modus ist essenziell.
Arenen: Höhenunterschiede, seitlich durch (teils zerstörbare) Wände begrenzt.



TECHNIK

★★★★★

Grafik: Neben *Soul Calibur* der schönste PS2-Prügel. Detaillierte Charaktermodelle und tolle Animationen, die die Attacken tatsächlich sehr wirkungsvoll machen.
Soundeffekte: Basslastige Effekte lassen die Attacken richtig krachen.
Musik: Abwechslungsreich. Von Atmosphärischen Klängen bis zu treibendem Rock.
Besonderheiten: 16:9-Modus, 60-Hz-Modus, Progressive Scan, optionaler Weichzeichner.



TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die extrem detaillierten Charaktermodelle und edlen Lichteffekte machen *Soul Calibur II* nach wie vor zu einem der schönsten PS2-Spiele.
Soundeffekte: Passende Effekte und gute Sprachsamples.
Musik: Keine Ohrwürmer wie beim Dreamcast, aber dennoch sehr gut und passend.
Besonderheiten: 16:9-Modus, 60-Hz-Modus, Progressive Scan.



TECHNIK

★★★★★

Grafik: *Virtua Fighter 4 Evo* flimmert nicht mehr wie noch der Vorgänger. Die Figuren sehen sehr gut aus, die Animationen sind weiterhin Referenzklasse.
Soundeffekte: Leider nicht so realistisch wie des Kampfsystems.
Musik: Rockiger Soundtrack, der die Kämpfe gut untermauert. Aber auch hier keine Ohrwürmer.
Besonderheiten: 60-Hz-Modus, im Gegensatz zum Vorgänger flimmerfrei.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

Die drei vorgestellten Titel sind die Crème de la Crème der 3D-Beat-'em-Ups auf der PS2. Welcher Titel am ehesten Ihrem Geschmack entspricht, hängt davon ab, welche Art von Prügel-spielen Ihnen am liebsten ist. Wer einen schnellen, unkomplizierten Einstieg bevorzugt, liegt mit *Soul Calibur II* richtig. *Virtua Fighter* bietet ein komplexeres Kampfsystem, erfordert aber auch die höchste Einspielzeit. *Tekken 5* bildet die goldene Mitte.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian
Schönlein

ist endlich überzeugt.

Mit dem fünften Teil bin ich der *Tekken*-Serie letztendlich also doch verfallen. Ja, ich geb's zu, eigentlich möchte ich sie gar nicht. Aber der neue Arcade-Modus hat mich schon in der japanischen Version gefesselt. Und auch das Kampfsystem ist nach einer gewissen Einspielzeit über all Zweifel erhaben. Nachdem ich mich erst einmal in die Move-Listen meiner Lieblingsreihen eingefunden hatte, konnte ich mir spektakuläre Kämpfe liefern. Verschnaufpausen werden einem übrigens dabei keine gegönnt. Ladezeiten gibt es so gut wie keine – und wenn, dann sind sie sehr kurz. Meine Empfehlung: Wem *Soul Calibur II* zu simpel und *Virtua Fighter 4* zu komplex war, der wird mit diesem Titel glücklich. Na ja, und alle anderen Beat-'em-Up-Fans eigentlich auch ...

TEST TEKKEN 5

Hersteller: Sony
 Entwickler: Namco
 Genre: Beat-'em-Up
 Sprache: Deutsche Texte
 Video: 4:3, 16:9, Prog. Scan
 Audio: Stereo
 Umfang: 30 Kämpfer

Internet: www.namco.com

Spieler: 1-2
 Termin: 29. Juni

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

- Erstklassige Optik
- Cooler Arcade-Modus
- Ausgezeichnete Kämpfer
- Schwacher Trainings-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Combos sind anfangs schwer auszuführen. Wenn man sich einge spielt hat, geht die Steuerung aber gut von der Hand.“

STEUERUNG
 86 %

GRAFIK SOUND MULTI
 91% 87% 87% 89%

„Tolles Kampfsystem, ausgewogene Kämpfer, großer Umfang, starke Präsentation. Der beste Teil der Serie.“

Formel Eins 2005

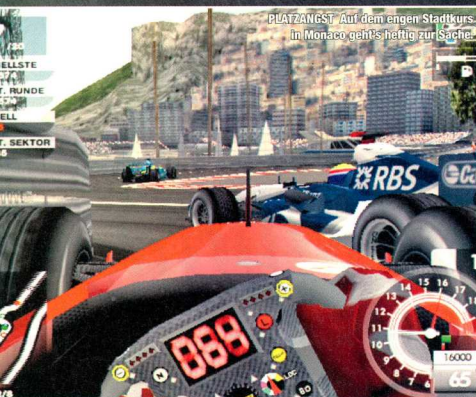
Kein Update, sondern dank
zahlreicher Neuerungen
noch besser als der Vorgänger



Die aktuelle Formel-1-Saison verspricht wieder interessant zu werden: Schumis Konkurrenz bereitet den Ferrari-Konstrukteuren Kopfzerbrechen – von der einstigen Überlegenheit der roten Flitzer ist nichts mehr zu sehen. Wem diese Zustände nicht gefallen, der kann jetzt mit Sonys neuestem Formel-1-Titel seine eigene Saison spielen und dafür sorgen, dass am Ende der Fahrer seiner Wahl ganz oben auf dem Siebertreppchen steht.

ERWEITERTER KARRIERE-MODUS

Bereits der Vorgänger *Formel Eins 2004* wurde von uns zum Hit gekürt. Die Entwickler haben sich jedoch nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht, sondern fleißig am Nachfolger gefeilt. Der erstmals im 2004er-Spiel integrierte Karriere-Modus erhielt nun mehr Tiefgang durch erweiterte Optionen und Tests. Ein besonders cooles Feature bietet die EyeToy-Unterstützung: Der Spieler hat die Möglichkeit, ein virtuelles Abbild von sich zu erstellen und kann somit seinem Fahrer sein Aussehen verpassen. Die Spielfigur sieht dem realen Vorbild dann verblüffend ähnlich. Nachdem Sie Ihren Fahrer erstellt haben, beginnen Sie bei einem kleinen Rennstall mit einem Testrennen. Wenn Sie eine gute Leistung gezeigt haben,



PLATZANGST: Auf dem engen Stadtkurs in Monaco geht's heftig zur Sache.

GEWONNEN: Im Karriere-Modus können Sie Ihr Ebenbild Erfolge über echte Fahrer feiern lassen.



Fischella

Alonso



VERKEHRTE WELT Selbst im unterlegenen Minardi können Sie bei entsprechenden Einstellungen vorne mitfahren.

Albers

6 /20
SCHNELLSTE 1.38.107
LETZT. RUNDE 1.38.107
AKTUELL 0.77
LETZT. SEKTOR 21.412

MISTWETTER Die Effekte bei Regenrennen sind beeindruckend, auch wenn man oft kaum noch die Strecke sieht.



bekommen Sie ein Jobangebot und sind fortan im Formel-1-Zirkus mit dabei. Zwischen den einzelnen Rennen nutzen Sie die Zeit, um am Setup Ihres Wagens zu feilen, ein Auge auf die Konkurrenz zu werfen, oder Sie verfolgen online die Pressmeldungen aktueller Sportereignisse. Ungeduldige Spieler überspringen einfach die Zeit bis zum nächsten Rennen, vor dem Sie sämtliche Sessions wie Freies Training, Samstagstrainings und Qualifyings absolvieren können, um Ihr Vehikel optimal abzustimmen und eine gute Startposition zu erkämpfen. Falls Sie sich auf der

Rennstrecke gut schlagen, bekommen andere Rennställe Interesse an Ihnen.

GEWALTIGE VIELFALT AN OPTIONEN

Ob Sie nun als Anfänger auf Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, Brems- und Lenkassistent vertrauen oder als Profi möglichst realitätsnah über die Pisten brausen wollen, Sie können sämtliche Optionen einstellen, wie es Ihnen beliebt. Dadurch präsentiert sich das Spiel sehr einsteigerfreundlich, gleichzeitig aber auch für erfahrene Formel-Eins-Hasen, die viel Wert auf realistisches Fahren und ein

optimales Fahrzeug-Setup legen, sehr interessant. Trotzdem ist Sonys neuestes F1-Spektakel noch ein Stück weit von einer Simulation entfernt, was der Spielbarkeit allerdings zugute kommt. Obwohl man zum Beispiel die Unterschiede, ob der Wagen voll betankt oder fast leer ist, spürt, ist das Crashverhalten hingegen sehr gutmütig und wenig realistisch. Die meisten Rangeleien mit Gegnern, die in der Realität zu Unfällen der übelsten Sorte führen würden, gehen sehr glimpflich aus. Über den Zustand Ihres Boliden informiert Sie eine kleine Anzeige am oberen Bildschirmrand.

Damit es erst gar nicht zu Crashes kommt, hat der Spieler außer den bereits genannten Fahrhilfen noch weitere Einstellmöglichkeiten: Gerade bei unbekannten Strecken machen die Kurvenanzeige und die Rennlinie samt Anzeige für die optimale Geschwindigkeit Sinn.

F1 HAUTNAH

Formel-1-Fans freuen sich über sämtliche Original-Teams, Fahrer und Rennstrecken der aktuellen Saison. Das neue Red-Bull-Racing-Team und auch der Kurs in der Türkei, auf dem im August 2005 erstmals ein Rennen ausgetragen

GEDRÄNGEL Bei zu viel Action kann es im Spitscreen-Modus zu Rücklern kommen, die aber kaum stören.



13 /20
SCHNELLSTE 2.00.6
LETZT. RUNDE 2.00.6
AKTUELL 0.77
LETZT. SEKTOR 24.768

RAD AB Wenn Sie die Kontrolle über Ihren Boliden bei hohen Geschwindigkeiten verlieren, kann dies mit einem Totalausfall enden.



wird, ist integriert. Weitere Strecken, Helme sowie klassische Formel-1-Boliden schalten Sie frei, indem Sie einzelne Rennen und Meisterschaften gewinnen und Bestzeiten im Zeitfahren aufstellen. Im Ladebildschirm erhalten Sie Erklärungen und Tipps, die Ihnen während der Rennen helfen und Ihr Fachwissen aufbessern. Wem das nicht genügt, finden sich unter „Anleitung & Tipps“ im Hauptmenü eine Unmenge an Hintergrundinformationen wie Fahr- und Renntechniken, Tuning-Know-how, die Formel-1-Regeln und ein Begriffsglossar.

TECHNISCH TOP

In grafischer Hinsicht hat sich im Vergleich zum Vorgänger etwas getan, obwohl es sich lediglich um den Feinschliff bei den Details handelt. Insgesamt wirkt das Spiel poppiger und farbenfroher. Die Streckentexturen sehen stellenweise weniger detailliert als in *Formel Eins 2004* aus. Neu ist, dass die Umgebung bei hohen Geschwindigkeiten verwischt und die Vibrationen des Motors sich auf die Optik auswirken. Das Spiel läuft durchgehend sehr flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde, wodurch ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt wird. Lediglich im Splitscreen-Modus bricht die Framerate etwas ein, wenn zu viele Gegner in Sicht sind. Dies wirkt sich aber kaum auf die sehr gute Spielbarkeit aus. Die Strecken sind sehr detailgetreu nachgebildet und sehen fantastisch aus. Ebenso die Fahrzeuge, deren Motorengeräusche auf höchstem Niveau sind und so realistisch wie ihre realen Vorbilder klingen. Während Ex-Rennfahrer Christian Danner das Geschehen kommentiert, halten Sie per Boxenfunk stets Kontakt mit Ihrer Crew und bereiten diese zum Beispiel auf Boxenstopps vor. All diese Faktoren vermitteln eine wunderbare Formel-1-Atmosphäre.

Der Online-Modus wird seinem Namen nun endlich gerecht: Neben den bekannten Welttrajanten können Sie gegen menschliche Mitspieler antreten und sich nicht nur wie im Vorgänger durch nackte Zahlen einen Namen machen.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK **FORMEL EINS 2005**

Konsequent verbessert

Der Vergleich von Sonys neuem Formel-1-Rennspiel mit dem bereits sehr guten Vorgänger zeigt Ihnen auf einen Blick, welche Veränderungen es gibt.



FORMEL EINS 2005

UMFANG ★★★★★

Strecken: 22
Fahrer: 20
Spielemodi: Testfahrt auf Zeit, Rennwochenende, Weltmeisterschaft, Karriere, Realitätsnahe ist jeweils einstellbar.
Multiplayer: 2-Spieler-Splitscreen, Online (2-10 Spieler).

FEATURES ★★★★★

Schwierigkeitsgrade: 3
Einstellbare Distanzen: Rundenzahlen einstellbar, prozentualer Anteil
Schadensmodell: Einstellbar, auch bei realistischer Einstellung sehr gutmütig
Traktionskontrolle: 4 Stufen. Während der Fahrt verstellbar.
Bremsbalance: 3 Stufen. Während der Fahrt verstellbar.
Wagen-Setup: Schnelles oder detailliertes Setup. Wird sich auf das Fahrverhalten aus.
Kommentatoren: Ja.
Boxenfunk: Ja.
Kameraperspektiven: 5
Dynamische Innenkamera: Ja.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Bunter und effektvoller als der Vorgänger. Sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl.
60 Bilder pro Sekunde: Ja.
Sound: Sehr realistisch, Dolby Surround Pro Logic II.
Steuerung: Sensibel, aber weniger empfindlich als die des Vorgängers.
Kf: Fahrer wirken intelligenter als im Vorgänger, halten sich aber immer noch stark an die Idealie.
Unterstützte Peripherie: Speedster 2/3, GT Force, Driving Force Pro, EyeToy.
Menüführung: Sehr übersichtlich, kürzere Ladezeiten als im Vorgänger.
Präsentation: Sehr edle Aufmachung, wirkt sehr professionell.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FORMEL EINS 2004

UMFANG ★★★★★

Strecken: 18
Fahrer: 20
Spielemodi: Arcade (Rennen und Saison), Simulation (Rennwochenende, Meisterschaft, Benutzerdefiniertes Rennen, Zeit-, Testfahrt), Multiplayer: 2-Spieler-Splitscreen.

FEATURES ★★★★★

Schwierigkeitsgrade: 3
Einstellbare Distanzen: Rundenzahlen einstellbar
Schadensmodell: Vorhanden, aber sehr arcadeclastig.
Traktionskontrolle: 4 Stufen. Während der Fahrt verstellbar.
Bremsbalance: 3 Stufen. Während der Fahrt verstellbar.
Wagen-Setup: Wirkt sich spürbar auf das Fahrverhalten aus.
Kommentatoren: Ja.
Boxenfunk: Ja.
Kameraperspektiven: 5
Dynamische Innenkamera: Ja.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr gute Grafik und Geschwindigkeitsgefühl. Schöne Fahrzeuge und Strecken.
60 Bilder pro Sekunde: Ja.
Sound: Sehr realistisch, Dolby Surround Pro Logic II.
Steuerung: Sehr sensibel.
Kf: Computergegner fahren fast immer auf der Idealie.
Unterstützte Peripherie: Speedster 2, GT Force, Driving Force
Menüführung: Schlicht, etwas zu lange Ladezeiten
Präsentation: Etwas nüchtern, dennoch professionell.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
enthront Schumi.

Auch wenn mich die Formel 1 im Fernsehen nur wenig anspricht, hat es mir das Spiel *Formel Eins 2005* angefallen. Die perfekte Präsentation und die nahezu unbegrenzten Einstellmöglichkeiten tragen hauptsächlich dazu bei. Besonders begeistert hat mich die sowohl einsteigerfreundliche als auch für Profis interessante Spielbarkeit.

TEST **FORMEL EINS 2005**

Hersteller: Sony
Entwickler: Studio Liverpool
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3/16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 22 Strecken

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-2 (online bis 10)
Termin: 29. Juni
USK-Freigabe: USK-Freigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Hervorragende Optik und Sound
- Alle Original-Teams, Fahrer und -Strecken
- Fesselnder Karriere- und Online-Modus
- Sehr arcadeclastig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Runterfahren	R1: Hochfahren	Bremse
L2: -	R2: Rückspiegel	Kamerawechsel
Start: (Pause-Menü)	-	X: Gas
Select: Boxenfunk	-	O: -
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse

„Das Buttonlayout ist übersichtlich und aufgeräumt. Die Fahrzeuge lassen sich wunderbar steuern.“

STEUERUNG 88%

GRAFIK 88% **SOUND** 86% **MULTI** 85% **INZELSTELER** 87%

„Sehr detailverliebter Thronfolger von Formel Eins 2004 mit neuen Features und Effekten.“

HARDCORE Ohne jegliche Bildschirmanzeige spielt sich das Spiel am realistischsten



TV-MODUS Wer den nächsten Renntag im Fernsehen nicht erwarten kann, benutzt den TV-Modus.



Knallhartes Abo

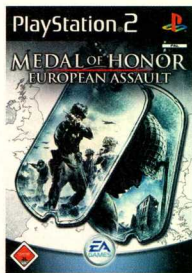
Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **zwei knallharten Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



TimeSplitters Future Perfect (USK 18*)

Mit *TimeSplitters Future Perfect™* kehrt einer der rasantesten First-Person-Shooter für die Konsole zurück, bei welchem der Sieg des Spielers von dessen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft abhängt – in einem Kampf, der sich quer durch die Zeit erstreckt. Cortez, ein Held aus vorangegangenen Abenteuern, jagt mit der Hilfe einiger bekannter Gesichter einen mysteriösen Feind.

Prämien-Nr.: 002696



Medal of Honor European Assault (USK 18*)

In dieser lang erwarteten Fortsetzung steht ganz eindeutig die Storyline im Mittelpunkt: verzweifelte Stunden für die alliierten Streitkräfte in einem völlig zerstörten Europa im Jahre 1942. Die Entscheidungen, die Sie als Spieler US Army Lieutenant William Holt vor und im Eifer des Gefechts treffen, sind ausschlaggebend für Ihren Werdegang als Soldat.

Release: 16.06.05.
Prämien-Nr.: 002697

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.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: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computer@csj.de.

☒ JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD!

(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausgabe); Ausland: € 136,80/24 Ausgaben)

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Für den Versand der Prämien ist die Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie _____ Prämien-Nr. _____

*Keine Jugendfreigabe – Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

☒ Bitte beachten: Bei Bankleitzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankleitzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht an eine dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Destroy All Humans!

In der Rolle des Aliens Crypto kämpfen Sie mit Hightech-Waffen und raffinierten Psychotricks gegen die unterbelichtete Menschheit

Schon in der vorletzten Ausgabe konnten sich Action-Fans dank unserer Sonderbeilage einen ersten Eindruck von dem neuen THQ-Spiel verschaffen. Die Pandemic Studios, die sich zuletzt mit *Full Spectrum Warrior* und *Star Wars Battlefront* einen Namen machten,

liefern nach über zwei Jahren Entwicklungszeit den äußerst humorvollen Third-Person-Shooter *Destroy All Humans!* ab. Wir konnten es kaum erwarten, diese Mischung aus Baller-Action und Ufo-Bombardements ausgiebig zu testen.

BRUCHLANDUNG IM AMERIKA DER 50ER

Der Anfang der Story sollte einigen bekannt vorkommen: Ein bemanntes Ufo stürzt in der riesigen Wüste um Area

42 ab, einem geheimen Forschungslabor der Regierung. Soldaten umstellen das Wrack und nehmen den verletzten Außerirdischen gefangen, der einige Zeit später auf dem Seziertisch der Wissenschaftler liegt. Pox, der Anführer der Außerirdischen, beobachtet den Absturz auf dem Monitor und setzt den Klon des abgestürzten Piloten von den jüngsten Ereignissen in Kenntnis. Dem Protagonisten Crypto-137 schmeckt das

VIDEO



DNS Durch das Einsammeln von Gehirnen verdient man sich Waffen-Upgrades.

LASER Schon mit der Standardwaffe der fliegenden Unterasse macht das Zerstören Laune.



Ganze überhaupt nicht und er kann es kaum erwarten, den Planeten Erde heimzusuchen, um Rache zu üben. Der Schauplatz für den Kampf um die Weltherrschaft ist das Amerika der 50er-Jahre. Das ängstliche Volk, das hinter jeder Ecke Kommunisten oder kleine, grüne Männchen vermutet, wird nun mit seinem schlimmsten Albtraum konfrontiert.

NEULAND

Nach der erfolgreichen Landung neben einer abgelegenen Farm macht man sich in der Rolle von Crypto mit den Grundlagen vertraut. Dabei müssen einige „aggressive Kampfkühe“ und aufgebrachte Bauern als Übungsziel herhalten. Man lernt alles über Telekinese, Gedankenlesen, Kontrolle von Menschen und holographische Tarnung. Ein kleiner Radar zeigt an, wo

sich Menschen und Ordnungshüter aufhalten, und dirigiert einen ohne Umwege zum nächsten Wegpunkt. Nach ein paar Minuten hat man die einfache Steuerung intus und kann die verschiedenen Fähigkeiten schnell und gezielt einsetzen. Aber was wäre eine Invasion ohne ein hochtechnologisches Waffenarsenal? Crypto ist standardmäßig mit einem Elektroschocker ausgestattet. Des Weiteren kann man die Erdbewohner mit der Analsondenkanone malträtieren. Für kleine bis mittlere Zerstörungen benutzt man das Blastergewehr und den Granatwerfer. Bei den Schusswechseln kommt einem der Schutzschild von Crypto gerade recht. Dieser lädt sich automatisch auf, wenn man für kurze Zeit nicht verletzt wird. Wenn alle Stricke reißen, flüchtet man mit dem eingebauten Jetpack in Richtung



TELEKINESE Polizeiautoweitwurf zählt leider noch nicht zu den olympischen Disziplinen.



ÜBERMÄCHTIG Mit den großen Waffen legt man ganze Wohnblocks in Schutt und Asche.



UNFAIR Mit dem Jetpack bringt man sich in eine vorteilhafte Position und macht die Menschen kampfunfähig.



TARNUNG Während man sich unter das Menschevolk mischt, muss man Gedanken lesen, um den Konzentrationsbalken aufzufüllen.



GEJACTER Wenn man genug Chaos angerichtet hat, wird man von Kampfmechs gejagt.



ELEKTROSCHÖCKER Mit dem passenden Upgrade kann man gleich mehrere Ziele auf einmal unter Strom setzen.

HAVOC-ENGINE Durch die Explosion wird der schwere Panzer durch die Luft geschleudert.



fliegende Untertasse und klemmt sich hinter deren Steuer. Mit den mächtigen Waffen dieses Transportmittels fegt man ganze Gebäudeblöcke von der Bildfläche und schmilzt Panzer in Sekundenbruchteilen. Natürlich bergen solche Bombardements immer ein Risiko, da das Militär Flaks und Raketenabschussrampen in den bedrohten Städten platziert hat.

ABWECHSLUNGS-REICHE AUFTRÄGE

Mit dieser Vielfalt an Fähigkeiten und Werkzeugen gilt es, jede Menge unterschiedliche Aufträge zu meistern. Im ersten Teil des Spiels geht es hauptsächlich darum, auf Erkundungstour zu gehen und mehr über den Planeten und seine Bewohner herauszufinden. So muss man beispielsweise die Gedanken einiger

Stadtbewohner lesen, um herauszufinden, wer der Alpha-Mensch (Bürgermeister) ist. Wenn man den Mann ausfindig gemacht hat, zieht man ihn aus dem Verkehr und nimmt mithilfe der Tarnvorrichtung seine Gestalt an. Danach hält man eine Rede an das Volk und manipuliert die ahnungslosen Bürger. Ein anderes Mal entführen Sie die Gewinnerin einer Miss-Wahl, um einige spezielle Untersuchungen durchzuführen. Ständig wird man mit neuen, abwechslungsreichen Aufträgen konfrontiert, die keine Langeweile aufkommen lassen. Sobald sich die außerirdischen Invasoren ein Bild von dem Planeten gemacht haben, schlagen sie dort zu, wo es weh tut. So sabotieren sie geheime Zusammenkünfte des Militärs, halten Abgeordnete von Abstimmungen fern und machen sogar dem



MEN IN BLACK Diese Alienjäger führen nichts Gutes im Schilde.



LABOR Auf dem Mutterschiff tauscht man DNS gegen Waffen-Upgrades ein.

UNTERTASSE VERBESSERN ZURÜCK

GEHEIMLABOR Die Area 42 wird streng bewacht. Sogar Raketen werden auf die Unterlass abgeschossen.



SPURENSUCHE Wo haben die Menschen nur die Alienleiche versteckt?

Präsidenten der Vereinigten Staaten das Leben schwer.

LIEBER MIT LIST ALS MIT PURER GEWALT

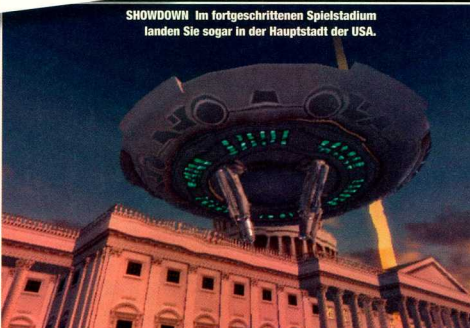
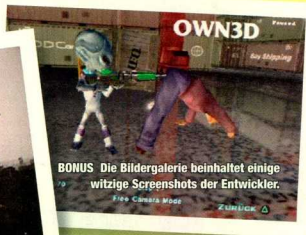
Gewalt ist nicht immer der richtige Weg zum Ziel. Mit dem Tarngerät kann man sich unter den Menschen frei bewegen. Um diese Verkleidung aufrechtzuerhalten, benötigt man die nötige Konzentration, die man durch Gedankenlesen erhält. Außerdem kann man die Menschen kontrollieren und sie dazu bringen, eine kleine Tanneinlage zu starten, um die herumstehenden Erdbewohner abzulenken. Wenn man sich in außerirdischer Gestalt auf der Straße blicken lässt oder gar wild um sich ballert, steigt der aktuelle Fahndungslevel. Es gibt vier Stufen, die folgende Auswirkungen haben: 1. Die Bürger rennen panisch durch die Gegend. 2. Die Polizei wird

INFO BONUSMATERIAL

Da ist durchaus noch mehr drin!

Jede Menge Zusatzaufgaben und Belohnungen warten auf die fleißigen Spieler.

Das Spiel hat weitaus mehr zu bieten als die Story-Missionen. Wenn man sich auf nichts anderes konzentriert, hat man am Ende gerade mal 40 Prozent aller Aufgaben erledigt. In jedem Areal sind Sonden versteckt und Zusatzmission verfügbar, die den Spieler selbst nach dem Ende der normalen Kampagne noch für einige Zeit auf Trab halten. Je mehr man erledigt, desto mehr Bonusmaterial schaltet man frei. Fleißigen Zockern winken Belohnungen wie Outtakes der Sprachaufnahmen und witzige Screenshots der Entwickler.



alarmiert und schickt Streifenwagen. 3. Das Militär rückt mit Truppentransportern, Panzern und später sogar mit Kampfmechs an. 4. Die Anti-Alpen-Truppe MJ-12 schickt Agenten, die Crypto mit Strahlenwaffen grillen wollen. Wenn man erst einmal ein paar Gebäude dem Erdboden gleichgemacht hat, wird man im Nu von Feinden umzingelt. Allerdings verhalten sich die Gegner nicht besonders schlau und bringen den Spieler nur in Bedrängnis, wenn sie in großer Zahl angreifen.

GRÖßERE WUMMEN

Während man auf der Erde umherstreift, kann man die Gehirnstämme der Menschen einsammeln. Diese entfernt man per Extraktionsfähigkeit von erlegten Gegnern oder man pflanzt dem Feind eine Analsonde ein. Dadurch gewinnt man DNS, mit der man auf dem Mutterschiff allerlei Upgrades für seine Fähigkeiten, Waffen und die Unterassess erwirbt. Beispielsweise kann man mit einer hohen Telekinese-Stufe Panzer und Truppentransporter ohne Probleme durch die Gegend schleudern. Die meisten Upgrades erhöhen allerdings Kraft sowie Munitionskapazität der Waffen und Bordgeschütze.

TECHNISCH NICHT PERFEKT

Leider gibt es mit der Grafik einige kleine Probleme. Zwar läuft das Spielgeschehen fast immer recht flüssig ab, allerdings tauchen Objekte wie Bäume und Häuser manchmal recht spät auf. Besonders auffällig wird der Effekt, wenn man im Ufo sitzt oder mit dem Jetpack unterwegs ist. Man durchquert die Spielwelt sehr schnell und einige Objekte tauchen zu spät auf. Die Texturen wirken teilweise etwas unscharf, wobei man diese kleinen Makel durchaus verschmerzen kann. Dank lizenziierter Havoc-Engine kann die Spielphysik überzeugen. Die Musik unterhält das Geschehen im Spiel stimmungsvoll und passt sich der aktuellen Spielsituation an. Im Großen und Ganzen macht die Technik trotz der oben erwähnten Kritikpunkte einen guten Eindruck.

MICHAEL MEYER

DETAIL-CHECK DESTROY ALL HUMANS!

Crypto oder dich lieber Jak?

Destroy All Humans! kann nicht mit seinen Genre-Kollegen mithalten, überzeugt aber durch einzigartige Spielideen und einen geballten Ladung schwarzen Humor.



DESTROY ALL HUMANS!

GAMEPLAY

★★★★

Das Spielprinzip ist recht einfach, wobei dem Spieler eine nette Auswahl von Handlungsmöglichkeiten geboten wird, um keine Langeweile aufkommen zu lassen.

Steuerung: Übersichtlich und schon nach einigen Minuten erlernbar.

Leveldesign: Die sechs verschiedenen Abschnitte unterscheiden sich deutlich voneinander und bieten viel Abwechslung.

Schwierigkeitsgrad: Ein einziger Schwierigkeitsgrad, der allerdings gut ausbalanciert ist. Selbst knifflige Stellen schaffen kaum Probleme. Der zweite Anlauf. Schwachpunkt ist die KI der Feinde, was durch eine große Anzahl von Feinden ausgeglichen wird.

UMFANG

★★★★

Nach ungefähr 15 Stunden hat man alle Story-Missionen erledigt.

Story: Man hat die seltsame Chance, in die Rolle eines Außerirdischen zu schlüpfen und die Erdbevölkerung das Fürchten zu lehren. Dabei macht man sich Feinde bei der Militär- und einer geheimen Spezialgruppe.

Wiederspielerwert: Nach dem Beenden der Story-Missionen steht es dem Spieler frei, auch noch die Nebenmissionen zu erfüllen.

GRAFIK & SOUND

★★★★

Das Spiel macht insgesamt einen guten Eindruck, allerdings gibt es einige kleine Mängel. **Darstellung:** Das Spiel läuft fast durchgehend ruckelfrei. Die Framerate bricht nur dann ein, wenn sich viele Feinde auf dem Bildschirm befinden.

Kamera: Die Kamera richtet sich immer am Fadenkreuz aus, das man mit dem rechten Analog-Stick in Position bringt. Schnelle Übersichten gewährleisten eine optimale Übersicht über das Spielgeschehen.

60-Hz-Modus: Ja

Surround-Sound: Ja

16:9-Modus: Ja

Sprachausgabe: Das Spiel hat eine ordentliche Sprachausgabe, wobei sich die Sprüche nach einiger Zeit wiederholen.

Sound & Musik: Die Musik trägt zur netten Atmosphäre von *Destroy All Humans!* bei und passt sich immer dem aktuellen Spielgeschehen an.



JAK 3

GAMEPLAY

★★★★

Hier werden noch einmal alle Register gezogen: Durch die perfekte Mischung aus den besten Spielelementen der Vorgänger sticht Jak 3 aus allen Teilen hervor.

Steuerung: Leicht angereichert weitestgehend aus dem Vorgänger übernommen.

Leveldesign: Abwechslungsreiche Aufgaben und größtenteils frustfreie Levels sind die dicksten Pluspunkte.

Schwierigkeitsgrad: Am Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls deutlich gearbeitet. Zeitlimits wurden großzügiger bemessen, frustige Stellen eliminiert. Trotzdem ist Jak 3 auf keinen Fall ein Spaziergang, der Schwierigkeitsgrad nimmt bis zum Spielende stetig zu.

UMFANG

★★★★

Bis zum Ende ist man mindestens etwa 25 Stunden beschäftigt.

Story: Baut direkt auf den Vorgängern auf und stellt Neulinge vor ein kleines Problem, weil nichts erklärt, was genau der Kenntnis der Vorgänger erhöht den Spiel Spaß ungemindert. Der Story-Bogen endet mit diesem Teil.

Wiederspielerwert: Viele Geheimnisse warten auf den Spieler, die beim ersten Mal kaum alle zu entdecken sind.

GRAFIK & SOUND

★★★★

Ein grafischer und soundtechnischer Meilenstein unter den PS2-Spielen.

Darstellung: Meistens flüssig. Stellen, an denen das Spiel unter die 30-Fps-Grenze fällt, gibt es leider immer noch. Verschmerzbar.

Kamera: Die Kamera schlägt dem Spieler einige Male ein Schlingens, gerade bei großen Gegnerversammlungen oder schwierig zu überblickenden Sprungabschnitten – eine typische Krankheit der 3D-Plattformen.

60-Hz-Modus: Ja

Surround-Sound: Ja

16:9-Modus: Ja

Sprachausgabe: Endlich mal ein Titel, der es schafft, mit dem Original mitzuhalten und es manchmal sogar zu übertreffen.

Sound & Musik: Die Surround-Effekte passen wunderbar und die mystisch angehauchte Musik flugt sich sehr gut in das Gesamtambiente ein.



MEIN FAZIT

SEHR GUT



Michael Meyer
hätte auch gern ein Ufo.

Nicht zuletzt wegen des schwarzen Humors hat es mir Spaß gemacht, *Destroy All Humans!* durchzuspielen. Die ständigen Anspielungen auf die amerikanische Gesellschaft sorgen durchgehend für Laune. Das Spiel glänzt durch die reibungslose Spielbarkeit und das abwechslungsreiche Missionsdesign. Schade ist nur, dass man alle Fähigkeiten und Waffen schon recht früh erhält und im Laufe des Spiels nur noch mit Updates belohnt wird. Dank des häufigen Wechsels zwischen Boden- und Ufo-Missionen kommt zwar trotzdem keine Langeweile auf, allerdings lädt das Spiel nur zu einmaligem Durchspielen ein, da man dann bereits alle Gags kennt und die Gedanken der Menschen nach kurzer Zeit auswendig aufsagen kann.

TEST DESTROY ALL HUMANS!

Hersteller: THQ

Entwickler: Pandemic Studios

Genre: Action-Adventure

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 6 Areale

Internet: www.destroyallhumans.de

Spieler: 1
Termin: 24. Juni

USK-Freigabe: Ab 16
Preis: Ca. € 60,-

- ♥ Viel Humor
- ♥ Abwechslungsreiche Missionen
- ♥ Viele Handlungsmöglichkeiten
- ♥ Kein Multiplayer-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gegner ansprechen	R1: Schießen	Hybridisieren
L2: Laufen	R2: Waffe wechseln	Telekinese
Start: (Menu)	X: Springen/klettern	
Select:	O: Ufo einbauen	
Steuerkreuz:	Analogstick L: Kamera ausrichten	Analogstick R: Kamera ausrichten

Die Controllerbelegung ist sehr unkompliziert. Bereits nach wenigen Minuten hat man die Steuerung erlernt.

STEUERUNG
85%

01/23/02/03/04

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
82% 83% — 83%

„Sehr witziges Action-Adventure, das durch abwechslungsreiches Missionsdesign glänzt.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Gaming with Style!



Wenn Sie jetzt PLAYZONE abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City

Sie können von Verfolgungsjagden, Schiefereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf belgiem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero

Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan

Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear®
Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter
www.GamersWear.com

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: compute@csj.de, Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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

PLAYZONE

☐ JA, ich möchte PLAYZONE abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Strasse, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Strasse, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

☒ Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, D.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Gellertshoff

SCAR

Squadra Corse Alfa Romeo



Milestone wagt den Versuch, ein **Rennspiel mit Rollenspiel-Elementen** zu versehen.

Rennspielfreunde werden auf der PS2 bestens bedient. Wie kann man sich da von der Masse abheben? Ganz einfach: Innovationen ins Genre bringen. Der italienische Entwickler Milestone tut dies mithilfe von RPG-Elementen. Wer denkt, Renn- und Rollenspiele hätten nichts gemeinsam, wird mit SCAR eines Besseren belehrt.

SEHR INNOVATIV

Nachdem Konamis *Enthusia* erste Ansätze von RPG-Elementen in einem Rennspiel zeigte, baut Milestone diese Idee auf andere Weise aus. Für gewonnene Rennen und Herausforderungen erhalten Sie zum einen neue Ausrüstungen wie Rennanzüge, Helme und Handschuhe und zum ande-

ren Erfahrungspunkte. Wenn Sie von Letzteren genug gesammelt haben, steigen Sie eine Klasse auf und erhalten dafür Punkte, die Sie in Fähigkeiten und Eigenschaften Ihres Fahrers wie Einschüchterung, Konzentration, Handling oder Lebensenergie investieren. Ausrüstungsgegenstände sind mit Attributen verbunden, die die Werte Ihres Piloten verbessern. In den Rennen geht es auch um die Psyche: Indem Sie einem Gegner längere Zeit am Heck kleben, schüchtern Sie ihn ein. Sobald seine Energieleiste bei null angelangt ist, begehrt er aufgrund seiner Nervosität Fahrfehler und Sie haben freie Bahn. Das selbe gilt auch für Ihren Fahrer – ein K. o. äußert sich dann darin, dass Sie für wenige Sekunden nur eingeschränkte

OPFER Über den gegnerischen Fahrzeugen sehen Sie die Balken für Fahrer- und Fahrzeugenergie.





PISTENSCHWEINE Die Gegner verhalten sich sehr intelligent und befördern Sie auch von der Strecke.



STADTRUNDFAHRT Die Städte und deren Sehenswürdigkeiten werden sehr gut dargestellt.

Sicht auf die Strecke haben. Ein weiteres cooles Feature ist der Tiger-Modus, der es Ihnen erlaubt, am Rad der Zeit zu drehen. Nach einem Fahrfehler spulen Sie ein paar Sekunden zurück und können Ihr Missgeschick korrigieren. Aufgrund der realistischen Fahrphysik

werden Sie für diese Funktion dankbar sein. Zu den Standardaufgaben gesellen sich Herausforderungen, in denen Sie zum Beispiel auf bestimmten Streckenabschnitten eine festgesetzte Geschwindigkeit nicht unterschreiten dürfen oder einen Gegner innerhalb eines

Zeitlimits überholen müssen. In grafischer Hinsicht ist das Rennspektakel sehr gut, auch wenn es nicht mit den Referenztiteln wie *Gran Turismo 4* oder *DTM Race Driver 2* mithalten kann. Die Italo-Pop-Musik mit Remixes von Ennio Morricone ist Geschmackssache.

che, die Soundeffekte hingegen sind sehr gut. Der Suchtfaktor von SCAR ist nicht zuletzt aufgrund der cleveren Computerfahrer hoch, auch wenn lediglich Fahrzeuge eines Herstellers zur Verfügung stehen.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Angriff der Innovationen

Wir verraten, wie sich SCAR im direkten Vergleich mit dem Genreprimus GT4 behauptet.



S.C.A.R.: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Arcade-Modus.
Strecken: 12 in verschiedenen Variationen.
Fahrzeuge: 25
Online: Ja (Bestzeiten).
Spitscreen: Ja.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gut geklungene Steuerung. Fahrzeuge lassen sich kontrolliert lenken.
Fahrphysik: Realistische Fahrphysik. Unterschiede bei den verschiedenen Fahrzeugen sind spürbar.
Schadensmodell: Crashes und Ausflüge abseits der Strecke hinterlassen optische Spuren.
Schwierigkeitsgrad: Ausgewogener Schwierigkeitsgrad. Dank der RPG-Elemente beeinflussbar.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner passen sich an Ihr Können an. Sehr gute KI.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Gutes Mittelmaß. 50 Bilder pro Sekunde. Pop-ups in der Ferne.
Sound: Die Fahrzeuge klingen realistisch. Die Musik kann auf Dauer nerven.
60-Hz-Modus: Nein.
16:9-Modus: Nein.
Perspektiven: 4

GESAMTWERTUNG

★★★★★



GRAN TURISMO 4

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Arcade-Modus.
Strecken: 52
Fahrzeuge: 735
Online: Nein.
Spitscreen: Ja.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Perfekte Steuerung, ob mit Pad oder Lenkrad.
Fahrphysik: Perfekt simuliert und dennoch bleiben die Fahrzeuge auch in extremen Situationen beherrschbar.
Schadensmodell: Nicht vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Leicht ansteigende Lernkurve. Anfangs dann Tuning leicht, später anspruchsvoll.
Künstliche Intelligenz: Besser als im dritten Teil, aber schlechter als die Konkurrenz.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Flüssig mit 50 Bildern pro Sekunde. Ruckelfrei und Texturen vom Feinsten.
Sound: Realistische Fahrzeugsounds. Die Musik blendet in den Hintergrund.
60-Hz-Modus: Nein.
16:9-Modus: Nein.
Perspektiven: 4

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder

... dreht am Rad der Zeit.

Nach anfänglicher Skepsis hat mich SCAR dank des Ideenreichtums der Entwickler in seinen Bann gezogen. RPG-Elemente und Tiger-Modus – das sind Innovationen, wie sie ein Spiel braucht, um sich gegen die bärenstarke Konkurrenz im Rennspielsegment zu behaupten. Es bereitet mir eine Menge Spaß, mit den alten Heckschleudern über die Pisten zu brausen, aber auch die neueren Fahrzeuge aus dem Hause Alfa Romeo lassen sich authentisch steuern. Trotz relativ wenigen Strecken bietet das Spiel einen großen Umfang und begeistert den Spieler tagelang. Lediglich der auf einen Hersteller beschränkte Fuhrpark und die Tatsache, dass Spieler online nur Bestzeiten vergleichen können, enttäuschen. Für den fairen Preis von 40 Euro kann man bei SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo eigentlich nichts falsch machen.

TEST SCAR

Hersteller:	Milestone
Entwickler:	Blackbean Games
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital
Umfang:	12 Strecken
Internet:	www.milestone.it

Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-

- Interessante RPG-Elemente
- Realistische Fahrphysik
- Intelligente Gegner
- Nur Wagen eines Herstellers

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Linke Ansicht	R1: Rechte Ansicht	☐ Bremsen
L2: Runterschalten	R2: Hochschalten	☐ Tiger-Effekt
Start: Pause-Menü	☐ X: Beschleunigen	☐ O: Handbremse
Select: Ansicht ändern	Analogstick L: Lenken	Analogstick R:

„Die Steuerung ist rundum okay, wobei kann nicht per Steuerkreuz gelenkt werden.“

STEUERUNG
80 %

GRAFIK	SOUND	MULTI
78%	73%	77%

EINZELSPIELER

81%

„Freunde realistischer Fahrphysik und Alfa-Romeo-Fans liegen bei SCAR genau richtig.“

HARDWARE



ANGENEHM Der MicroCon liegt besonders gut in der Hand.



SCHWER Das handliche Eingabegerät wiegt stolze 400 Gramm.



MadCatz MicroCon Logic 3 Metal Pad

CONTROLLER Er ist flach, orange – und besonders gut verarbeitet.

Die amerikanischen Controller-Spezialisten von MadCatz bringen ihr überarbeitetes Sortiment auch in Deutschland in den Handel – allen voran den neuen MicroCon. Der kleine Controller ist im Vergleich zu Sonys Referenz-Design deutlich dünner, kleiner und sticht durch die orangefarbene, transparente Hülle ins Auge. Doch wie schlägt sich der Geräte-Zwerg im Praxistest?

GUT DURCHDACHT

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht den Anschein hat, so lässt sich der neue MicroCon-Controller auch mit überdurchschnittlich großen Händen sehr gut steuern. Besonders die Schultertasten sind bestens verarbeitet, lassen sich sehr gut erreichen und sind hervorragend platziert. Das Gleiche gilt für das digitale Steuerkreuz, das den Vergleich zum Sony-Original nicht zu fürchten braucht. Es arbeitet präzise, liegt nicht zu hoch und ist nicht so wackelig, wie die Steuerkreuze der Billig-Konkurrenz. Aber

es gibt auch einen kleinen Minuspunkt. Die Feuertasten sind zwar sehr gut verarbeitet und reagieren präzise, liegen aber etwas zu nah beieinander. Glücklicherweise hat man die beiden Analogsticks ausreichend weit voneinander platziert, sonst würden sich hier die beiden Daumen wie beim Nano Pad von Madrics gegenseitig behindern. Fazit: Der neue MicroCon-Controller ist schick, schlank und sehr gut verarbeitet – für 15 Euro schon fast ein Pflichtkauf.

TEST MICROCON	
Typ:	Controller
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 15,-	Ausreichend
- Sehr gute Verarbeitung - Kabellänge: drei Meter - Gut platzierte Schultertasten - Feuertasten liegen zu nah beieinander	
AUSSTRAHE	LEISTUNGSVERHÖLTNISS
84%	83% 85% 84%

CONTROLLER Der robuste Metall-Controller für Ihre PS2

Respekt: Das hat noch keiner gewagt. Logic 3 ist der erste Hersteller, der in Deutschland einen rundum mit Metall verkleideten PS2-Controller in den Handel bringt. Das Metal Pad wiegt stolze 400 Gramm, ist mattgrau lackiert und orientiert sich im Design an den Standard-Controllern von Sony. Im Vergleich dazu hat man nur kleine Details verändert und zum Beispiel eine Griffkerbe für Mittel- und Ringfinger eingebaut sowie die Position der Tasten L2 und R2 ergonomisch sinnvoll etwas nach hinten versetzt. Der Umstieg vom Sony-Controller auf das Metal Pad ist also reine Gewöhnungssache.

DIE TECHNIK DAHINTER

Unter dem robusten Metallgehäuse schlummert die übliche PS2-Controllertechnik, wobei dem Hersteller für die Verarbeitung ein dickes Lob gebührt: Das digitale Steuerkreuz lässt sich angenehm steuern, die analogen Mini-Sticks arbeiten sehr präzise, sind mit einem rauen Gummi-beleg versehen und die transparenten Feuertasten werden

vom Controller-Innenen blau beleuchtet. Viel auszusetzen gibt es an diesem Controller tatsächlich nicht. Selbst die Kabellänge von drei Metern ist überdurchschnittlich gut – die meisten Hersteller spendieren ihren Geräten oft nur zwei Meter. Die Programmierfunktion des Controllers ist zwar erwähnenswert, kommt aber in der Spielpraxis selten zum Einsatz. Fazit: Nicht nur optisch macht dieser Controller viel her, auch die Verarbeitung und die Ausstattung sind überdurchschnittlich gut.

TEST METAL PAD	
Typ:	Controller
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 30,-	Gut
- Standard-Design mit Mini-Verbesserung - Kabellänge: drei Meter - Blau beleuchtete Feuertasten - Robustes Metallgehäuse	
AUSSTRAHE	LEISTUNGSVERHÖLTNISS
89%	87% 86% 87%

Marmitek Flat TV Link



ZUBEHÖR Der RGB-Umschalter transportiert auch digitale Audiosignale.

FLACH UND SCHICK Der Flat TV Link passt gut zu gängigem TV-/Hi-Fi-Equipment.

Wer einen CD-Player, einen DVD-Player, eine PlayStation 2 und vielleicht noch eine Xbox hat, der kennt das Problem: Viele Geräte geben heute ein qualitativ grandioses, digitales Audiosignal

aus, doch die meisten Verstärker haben im besten Fall zwei entsprechende optische Eingänge. Besitzer von mehreren Konsolen haben ein ähnliches Problem mit dem Videosignal. Mit dem

Flat TV Link von Marmitek sind Sie gleich beide Sorgen los und vermeiden Verschleiß durch ständiges Kabelumstecken. Das 43 cm breite Gerät fügt sich unauffällig in jedes Hi-Fi-Rack ein und fungiert als Umschalter zwischen vier verschiedenen Quellen. Dies geschieht voll digital und ist daher auch mit der beiliegenden Infrarot-Fernbedienung möglich. Schade aber, dass jedes Signal nur auf den Ausgang gleichen Typs geleitet werden kann. Das Abgreifen des analogen Audiosignals von der SCART-Buchse oder das Umleiten eines S-Video-Bilds direkt auf den SCART-Ausgang ist nicht möglich. Ansonsten ein klasse Gerät für jeden, der mehrere Konsolen zu verkabeln hat.

Sie bekommen den Flat TV Link günstig im Internet, zum Beispiel über die Webseite www.mein-einkaufsladen.de.



VOLL BELEGT Für jede Quelle gibt es einen SCART- und einen S-Video-Stecker, einen optischen Eingang und drei Cinch-Stecker.

TEST FLAT TV LINK

Typ:	Umschalter
Hersteller:	Marmitek
Info-Telefon:	07131-640070
Internet:	www.marmitek.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 69,-	Gut

- ✓ Gut abgeschirmt
- ✓ Verteilt digitale Soundsignale
- ✓ Solide Verarbeitung
- ✓ Fernbedienung inklusive

ALTERNATIVE	BEZUGSWERT	WERTUNG
82%	83%	87%
86%		

MicroCon Wireless

CONTROLLER Der MicroCon ohne Kabel

Außer der Farbe und dem zusätzlichen Batteriefach auf der Rückseite gibt es keine Unterschiede zur verkabelten Version von MadCatz' Mini-Controller MicroCon (siehe Test links). An der Vorderseite wurde ein sinnvoller Ein- und Ausschalter angebracht, der die zwei AAA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) entlastet. Das etwas kantige Batteriefach an der Rückseite störte uns allerdings stark, denn es lässt keinen Spielraum mehr für die Mittelfinger. Fazit: Für 25 Euro ist der MicroCon Wireless nicht nur besonders günstig, sondern trägt fast alle positiven Eigenschaften der kabellosen Variante. Trotz des störenden Batteriefachs empfehlenswert.



PFLAUMIG Der kabellose MicroCon ist dunkellila.

TEST MICROCON

Typ:	Controller
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Sehr gut

- ✓ Funk-Reichweite: bis zu sechs Meter
- ✓ Gut platzierte Schultertasten
- ✓ Feuertasten liegen zu nah beieinander
- ✓ Schlecht platziertes Batteriefach

ALTERNATIVE	BEZUGSWERT	WERTUNG
85%	84%	85%
84%		

INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENTUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	—
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	—
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	—
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	—
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	—
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	—
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	—
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	—
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	—

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: redaktion@play-zone.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 Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 84446, € 0,49/SMS – E-Plus, 02, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil) € 0,61/SMS – T-Mobile (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil) CH: 9292, sfr 0,70/SMS A: 0900 700800, € 0,50/SMS

KREATIVE KRIEGER

Liebes PLAYZONE-Team, ich verbringe jetzt schon den halben Tag vorm PC und finde einfach nicht die Informationen im Netz, die ich suche. Da ich euer Magazin schon lange kaufe, hoffe ich mal, dass ihr mir helfen könnt. Und zwar geht es um *Dynasty Warriors 5*. Man findet ziemlich viel Stoff über das Game, aber weder bei THQ noch bei Koei erfährt man, ob es auch in diesem Teil einen „Create-a-Warrior-Modus“ gibt wie in Teil 4. Wisst ihr es vielleicht?

FLORIAN BERKELE PER E-MAIL

PLAYZONE: Normalerweise freut es uns ja, wenn wir Lesern helfen können, doch in diesem Fall tut es uns fast schon Leid. *Dynasty Warriors 5* wird zwar einige Verbesserungen bieten, der „Create-a-Warrior-Modus“ aber leider der Schere zum Opfer gefallen.

SCHMERZ, LASS NACH

Hallo, ich beziehe mich auf einige Leserbriefe aus der letzten Ausgabe. Wie viel Blut und Gewaltdarstellung soll es denn bitte noch geben? Getreu dem Motto „Immer mehr – immer grausamer“? Im Vorspann von *Shadow Hearts 1* fließt so viel Blut, dass ich nur wegen dieser Szenen eine Freigabe ab zwölf Jahren für verfehlt halte. In *Shadow Hearts: Covenant* (ich liebe dieses Spiel) wird der Außenminister von Yuri am Boden liegend fast zu Tode getreten. Obwohl die Kamera den Vorgang nur erahnen lässt, könnte man das auch anders darstellen. Und *Silent Hill 4* ist so grausam, dass ich es nach kurzem Spielen wieder beiseite gelegt habe – und ich bin 37! Ich denke, dass auch übertriebene Gewaltdarstellungen in Spielen zu Nachahmertendenzen führen können. Weniger wäre mehr!

TORSTEN WENCK PER E-MAIL

PLAYZONE: Natürlich sollte es für Gewaltdarstellungen Grenzen geben und einige Spiele schießen in diesem Punkt sicherlich übers Ziel hinaus. Allerdings gibt es nun mal mittlerweile feste Alters-

einstufungen für Spiele. Wenn ein Spiel also ab 18 Jahren freigegeben ist, dann sollte man doch meinen, dass dies Schutz genug ist und einen volljährigen Spieler in seiner psychischen Entwicklung nicht negativ beeinflusst. Und wenn ein Hersteller sein Spiel brutal kürzt und jeden Ansatz von Gewalt schneidet, dann sollte dieser Hersteller vielleicht einfach einmal darüber nachdenken, ob es dann überhaupt noch Sinn macht, einen Ego-Shooter zu produzieren.

PSP-BOYKOTT

Hi liebes PLAYZONE-Team, leider muss ich euch mitteilen, dass ich die Anhimmelung der PSP nicht teilen kann! Als Erstes soll das Ding 250 Euro kosten! Ich meine, ganz ehrlich, geht's noch? Dafür bekommt man eine PlayStation und 'nen GameCube! Und dann sagen alle, die PSP hätte so eine tolle Grafik. Mag ja sein, aber der DS von Nintendo bietet sehr viel mehr Spielspaß als die PSP! Ich war schon immer sehr großer Sony-Anhänger, aber das ist einfach nur peinlich! Und dann das Spiel: *Metal Gear Acid*. Was soll das? Ich liebe die MGS-Reihe, aber das ist eine bittere Enttäuschung! Wenn ihr die Wahl habt, dann nehmt den DS! Denn der lohnt sich wirklich.

NICOLA PER E-MAIL

PLAYZONE: Da weiß man ja gar nicht, wo man anfangen soll. Zunächst einmal können wir dir versichern, dass die PSP technisch einiges auf dem Kasten hat und Nintendos DS klar hinter sich lässt. Der von dir bemängelte, nicht vorhandene Spielspaß ist sehr wohl vorhanden

und bereits die ersten Startitel wie *Ridge Racers* oder *WipeOut Pure* zeigen eindrucksvoll, was ein Handheld zu leisten imstande ist. Vielleicht solltest du *Metal Gear Acid* erst einmal spielen, bevor du es kritisierst. 250 Euro sind eine Stange Geld, aber erstens fungiert das Gerät gleichzeitig als MP3-Player, als portabler Videoplayer und als Fotospeicher, und zweitens zwingt dich niemand, bei diesem Preis zuzuschlagen. Früher oder später werden die Anschaffungskosten für das Gerät vermutlich ohnehin etwas sinken. Dass du ein technisch so hochwertiges Produkt in den nächsten Jahren nicht für 50 Euro bekommen wirst, sollte dir aber klar sein.

IHR LUSCHEN!

Guten Tag, ich muss Ihnen erst einmal ein Kompliment machen: eine tolle Zeitschrift – obwohl ich kein Abo habe, kaufe ich sie mir jeden Monat.

PLAYZONE: An dieser Stelle könnten wir eine kleine Exkursion in den Bereich des kaufmännischen Rechnens wagen, doch letztlich kann es uns egal sein, auf welche Weise jemand die PLAYZONE erwirbt.

Es ist das erste Mal, dass ich Ihnen schreibe. Es geht um die Bewertung von *Star Wars: Die Rache der Sith* in der aktuellen Ausgabe. Ich bin mit fast allem einverstanden, was Sie geschrieben haben, jedoch verstehe ich nicht, wieso Sie bemängelt haben, dass das Spiel einen enorm hohen Schwierigkeitsgrad hat. Ich persönlich finde das Spiel zu leicht. Ich hatte in keinem Level ein Problem



HIGHLIGHT WipeOut Pure zeigt deutlich, zu was die PSP in der Lage ist.



UNGESCHICKT Sie sollten erst mal sehen wie Alex Tekken spielt!

damit – und ich kenne eine Menge Leute, denen das Spiel nicht zu schwer ist. Ich will jetzt niemanden beleidigen, aber kann es sein, dass der Tester einfach nicht richtig damit klarkommen ist?

JEAN-CLAUDE GLOSENER PER E-MAIL

PLAYZONE: Zu diesem Thema erreichen uns gleich mehrere Briefe. Das machte uns natürlich etwas skeptisch und wir unterzogen Alexanders Testmethoden noch einmal einer genauen Prüfung. Dabei stellte sich heraus, dass der liebe Herr Funke zwar wirklich furchtbar nett ist und sich in vielen Genres zu Hause fühlt, im Test von Star Wars Episode III: Die Rache der Sith aber – zumindest, was den Schwierigkeitsgrad betrifft – etwas daneben lag. Anhand des Fotos können Sie vielleicht errahnen, wo das Problem lag. An der Bewertung des Spiels halten wir dennoch fest, da die anderen im Test erwähnten Kritikpunkte wie die mäßige Kameraführung oder der etwas enttäuschende Mehrspieler-Modus weiterhin negativ ins Gewicht fallen.

GEDANLAGE

Was soll das? Ich war früher ein treuer Käufer eurer Zeitschrift. Jetzt aber überlege ich mir, die fünf Euro zu sparen, um damit etwas Sinnvolles anzufangen. Denn eure Zeitschrift ist sch...

Das aber erst seit kurzem. Meine Kritik betrifft eure Berichterstattung. Die Spiele *GTA San Andreas* und *Star Wars Episode III* wurden beispielsweise erst nach dem Erscheinen getestet. Ich weiß, dass ihr zumeist nichts dafür könnt, jedoch ist das kein Zustand. Denn ich kaufe eure Zeitschrift, um zu erfahren wie gut die Spiele sind. Das ist dann aber nicht mehr nötig.

PLAYZONE: Natürlich bedauern auch wir, dass wir diese Spiele erst nach der Veröffentlichung testen konnten, doch wie du schon richtig erkannt hast, sind wir an diesem Umstand nicht schuld. Wenn ein Hersteller sein Spiel erst nach der Veröffentlichung zu uns schickt, sind uns die Hände gebunden. Und wenn wir ein Spiel vorher testen könnten, im Gegenzug aber bestimmte Erwartungen oder Bedingungen vom Hersteller an uns herangetragen werden, ist uns das ebenso wenig recht. Allerdings können wir nicht ganz nachvollziehen, wieso ein Test nach der Veröffentlichung für dich nicht mehr hilfreich ist. Niemand zwingt dich, ein Spiel sofort nach dessen Release zu kaufen. In den meisten Fällen hat man dann ohnehin schon Monate oder gar Jahre auf ein Spiel gewartet, da machen ein oder zwei weitere Wochen doch nichts aus.



REFERENCE Midnight Club 3 hängt Need for Speed Underground 2 ab. Punkt.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

www.pszone.de

PLAYZONE IM INTERNET!

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die PlayStation 3.

Im **PLAYZONE-Forum** finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die PlayStation 3.

Thema: AW: PlayStation 3 - Erste offizielle Bilder - Spoke Rang: 1 Anmeldedatum: 13.10.03 Datum: 17.05.05 10:11 IP: 193.93.60.104	Oh mein Gott sehen die Controller schrecklich aus! Was hat Sony da nur angestellt? Wieso behalten Sie nicht das Design des Dual Shock 2 ??? Und vom Design der PS3 habe ich auch ehrlich gesagt mehr erwartet. Die PS2 war zu ihrer Zeit schon sehr elegant, wobei die PS3 eher schlicht und elegant wirkt. Naja, die technischen Daten sind der Hammer.
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	Die konsole an sich sieht ganz gut aus, wobei mir ein eckiges design ohne krummung besser gefallen hätte, da sag ich euch ehrlich gefällt mir die neue doch besser, außerdem finde ich den controller grüßig - sieht aus wie so ein billiges pc-gammat und nicht wie ein würdiger dualshock-nachfolger (ich bezweife mich bei dieser kritik lediglich auf das aussehen).
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	sechs usb- und drei netzwerkanschlüsse sind schonmal ganz nett! :) üblich ist auch die abwärtskompatibilität und die bogenige verteilung cd
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	Wie PlayStation 3 - Erste offizielle Bilder - Spoke Vom Aufbau her fällt mir auf, dass die neue Konsole fast so aussieht wie die alte, ähnliche Form, man stellt sie genauso auf, und das Laufwerk ist auch an der selben Stelle.
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	Es sieht irgendwie aus wie eine neue Hülse für die alte Konsole, oder? Aber das Design gefällt mir trotzdem, das sie flacher werden würde hätte ich mir fast schon gedacht, es liegt halt noch im Trend (siehe trotzdem mehr auf schwarz). Und der Controller naja also ich habe einen Inferno Pad vom Logitech der hat auch etwas längere Öffne, das liegt schon sehr gut in der Hand, also selbst wenn es erstmal nicht so hübsch wird das schadet mir mit Spielstand wieder viel machen.
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	Also wenn sie das jetzt ist, naja hätte schlimmer kommen können
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	AW: PlayStation 3 - Erste offizielle Bilder - Spoke Aha Von den technischen Daten verstehe ich nun überhaupt nichts. Bei mir steht sowieso der Preisestoff im Vordergrund.
crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 17.05.05 10:57 IP: 84.155.78.193	Das Design ist mir im Grunde Schuppe, die Idee mit den kabellosen Pads finde ich auch nicht schlecht, aber... Aber... Was man Handy hat das sagen soll? Wenigstens bin ich nicht der einzige dem das Pad-Design Sorgen macht oder... Corde wie jemand in einem Leserbrief geschrieben hat. Was ist jetzt mit dem Speicherchip, haben wir endlich die ersehnte Festplatte, was ist das jetzt mit diesem ganzen Zahlen?

crackshot: Rang: 1 Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 18.05.05 11:07 IP: 81.199.147.23	AW: PlayStation 3 - Erste offizielle Bilder - Spoke Hey Zocker, Ich finde es klasse, wie heiß schon jetzt über die PlayStation3 diskutiert wird, wir alle doch erst ein paar Bilder von ihr gesehen haben. Zum Design der neuen Konsolen möchte ich auch meine Meinung wiedergeben: (ich möchte vorweg erwähnen, dass ich die drei aktuellen Konsolen PS2, XB02 und NGC) in meinem Wohnzimmer stehen habe. Ich möchte mich nicht äußern auf eine Seite stellen, sondern versuchen eine möglichst objektive Position zu vertreten.) Ich finde das schlichte Design der neuen PlayStation ansprechend und zellgemäß. Gewisse Ähnlichkeiten zur PlayStation2 sind nicht zu leugnen. Was mir am besten gefällt, und der Grund für die Daseins (0), die von der Seite betrachtet, eine Form der Konsolle, die an ein verändertes (unvollständiges) Design für USB oder Speicherkarten, der nach Blau (0) 7 Controller) erfinden Controller-Kabel-Salat und nicht zuletzt die Farbpalette in weiß, silber und schwarz! Meiner Meinung nach und das ist mein persönlicher Geschmack sieht die Konsolle etwas hübscher aus als die XB02/NGC. Im Grunde hat diese eine viel schärfere Form. Sie hat eine viereckige Form, einen minimalistischen Schwung im Gehäuse, der jedoch nicht wirklich zur Geltung kommt. Im Gegensatz zu PS2 besitzt sie eine Disc-Lade und kann maximal vier Controller verwalten. Leider zeigt Microsoft die Konsolle bislang auch nur in der Farbe weiß. Dies könnte sich zum Release-zeitpunkt ändern. Das meiner Meinung nach enttäuschendste Design hat die neue Nintendo Konsolle. Der Revolution präsentiert sich als kleiner verpackter Kasten, der in meinen Augen nichts Ansprechendes ausstrahlt. Ich habe die Konsolle (wie auch PlayStation3 und XB02/NGC) bislang nur auf Bildern gesehen. Ich hoffe, dass ich einen Nintendo Fans nicht zu nahe trete, ich selbst bin stolzer Besitzer von vier Nintendo-Konsolen, aber in Sachen Design ist Nintendo wirklich keine Innovation gelungen. Ob eine Farbpalette ist mir bislang nicht bekannt, auch über einen neuen Controller (oder der maximal möglichen Controller-Zahl) habe ich bislang noch keine Informationen vorliegen.
---	--

Ich möchte auch zu den Controllern etwas sagen:

Oberhalb viele hier im Forum den neuen PlayStation-Controller mit Skepsis betrachten, gefällt er mir eigentlich ganz gut. Die halbkugelförmige Form sieht futuristischer und aufregender aus als ein Dual-Shock-Controller und verspricht einen gewissen Plus. In meinen Augen besitzt er eine erhöhte Verwendbarkeit zum Nintendo4-Controller. Dieser sah seiner Zeit auch ungewöhnlich aus, lag jedoch sehr ergonomisch in der Hand (ich denke letztendlich entscheidend nur die Ergonomie, ob ein Controller als "gut" oder "schlecht" bezeichnet werden sollte. Daher lasse ich mir mein endgültiges Urteil über den neuen PlayStation-Controller auch noch offen.

Sehr schön gefällt mir der Controller der XB02/NGC. Dieser sieht dem Controller der ersten XB02 sehr ähnlich, ist jedoch in schwarzem weiß gehalten. In dieser Farbe erinnert mich sogar ein bisschen an den Dreamcast-Controller, ich hoffe für Microsoft, dass sich der XB02/NGC-Controller genauso ergonomisch anfühlt, wie er aussieht (ich selbst war von dem ersten, klügsten und viel zu großen Controller der XB02/NGC mit dem neuen Controller schenkt Microsoft aber alles richtig zu machen, besonders die Möglichkeit ein Headset in den Controller anzuschließen und die zusätzliche "Home-Taste" für Xbox-Live gefallen mir super!

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

E3 ganz groß! Die weltgrößte Video- und Computerieseleme der Welt dominiert die aktuelle Ausgabe der XBOX-ZONE. Auf über 30 Seiten bekommen Xbox-Fans die volle Infopackung präsentiert. Alle Hits für die Xbox und die heiß erwartete Xbox 360 werden vorgestellt. Aber auch die Teststrecke ist zum Bersten gefüllt: Medal of Honor: European Assault, Area 51 und Pariah – das sind nur einige der Titel, die getestet wurden! Mit DVD! Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Natürlich dreht sich auch in der N-ZONE alles um die größte Videospielmesse der Welt: die E3. Auf 33 Seiten stellen wir Ihnen die neuen Nintendo-Konsolen und die neuesten Spiele vor, die auf der Messe gezeigt wurden. Der Testbereich wartet mit Toppiteln wie Medal of Honor: European Assault, Another Code und dem Importtest von Nintendogs auf. Unsere Tipps zu Baten Kaitos helfen Einsteigern beim Karteliegen. Jetzt im Handel!

mehr aus. Letztlich sind es zudem ja Ausnahmen. Der Großteil der Spiele kommt erst nach dem Erscheinen unseres Hefts in die Läden.

Außerdem ist das Spiel *Midnight Club 3* wirklich sch... Ich habe mir das Spiel geholt und bin enttäuscht. Hätte ich doch das Geld lieber für etwas Sinnvolleres ausgegeben.

PLAYZONE: Ein Volkshochschulkurs für die richtige Rechtschreibung hätte etwas für sich, wenn du schon nicht weißt, wohin mit dem Geld. Die Korrektur deines Briefs hat jedenfalls mehr Zeit in Anspruch genommen als der Test des letzten Final-Fantasy-Spiels.

Das Spiel ist meiner Meinung nach der Abschaum der PS2-Spiele. Es gibt noch viel mehr Kritikpunkte. Es sind jedoch zu viele, um sie alle hier zu nennen.

ANONYM

PLAYZONE: Ein einziger wäre immerhin schon mal ein Anfang.

AUTOFAN

Hallo Leute, kommen wir gleich ohne Umschweife aufs Thema! Ich bin nach wie vor begeistert von *Gran Turismo 4*. Von den vielen Vorteilen des Spiels will ich jetzt gar nicht reden, aber von den Nachteilen kann ich dennoch ein Lied singen und deshalb gibt es für mich immer noch kein perfektes Autorennspiel. 50 Autohersteller sind zwar eine Menge, doch von der Hälfte habe ich noch nie etwas gehört. Zudem sind unter den genannten 50 noch einmal die wichtigsten Hersteller. Wo sind Ferrari, Kia, Lamborghini, Lancia, Maserati, Maybach, Rolls-Royce, Skoda und Smart? Ich bitte euch, was soll das? Hauptsache, es gibt haufenweise japanische Autos. Ich freue mich natürlich über Audi, BMW und so weiter, aber wo sind



NICHT PERFEKT Trotz anbetungswürdiger Optik ist Gran Turismo 4 nicht frei von Fehlern.

denn nun die Autos, die ich eigentlich haben will? Es wäre echt toll, wenn es eine Umfrage zum Thema *Gran Turismo 5* zum richtigen Zeitpunkt geben würde, die Einfluss auf die Designer des Spiels hat. Versteht mich nicht falsch, aber in zwei bis drei Jahren sollte ein perfektes *Gran Turismo 5* auf der PlayStation 3 erscheinen.

HEIKO KASSERAUM aus KAMERSLEBEN

ADVENT, ADVENT

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, aloha he aus der Schweiz! Ich habe vor sehr, sehr, sehr, extrem langer Zeit in eurem Heft etwas über *Final Fantasy Advent Children* gelesen und mir dann auch gleich den Trailer zu diesem Meisterwerk heruntergeladen. Als Nebenwirkung bekam ich Schlafstörungen und Konzentrationsmangel, da der Trailer so übermegagel war und im Internet die Rede davon war, dass dieser Film bei uns in Europa unter Umständen gar nicht erscheinen wird. Ich kann mir gut vorstellen, dass Square-Enix ihn aus Angst vor einem Flop bei uns vielleicht nicht veröffentlichen wird. Schließlich lief der erste Film *Final Fantasy: The Spirits Within* nicht so gut, was jedoch auf die verblödete und untypische Science-Fiction-Story zurückzuführen ist. Überhaupt habe ich das Gefühl, dass Square-Enix seit diesem Film mit Veröffentli-

chungen bei uns sehr vorsichtig geworden ist. Ich bitte euch nun inständig: Falls ihr Infos zu diesem Film habt, dann teilt sie mir und allen anderen *Final Fantasy*-Freaks auf diesem Planeten mit.

PLAYZONE: Wir können dich zwar noch nicht offiziell beruhigen, aber dir und den anderen Fans von *Final Fantasy* schon mal Mut machen. *Final Fantasy Advent Children* wird in Japan zunächst exklusiv auf UMD für Sonys PSP erscheinen. In Amerika soll sowohl eine UMD als auch eine DVD in den Handel kommen und für Europa rechnen wir ebenfalls mit diesem Veröffentlichungsmodell. *Final Fantasy: The Spirits Within* blieb übrigens überall auf der Welt hinter den Erwartungen zurück. Wenn Square-Enix also wirklich vorsichtiger mit Veröffentlichungen wird, dann weltweit.

PS: Euer Heft ist das beste seiner Art und die DVD ist dank der super Sprecher und natürlich des Inhalts eine wahre Freude. Und Maik: Zieh dein Ding durch – denn normal ist gut, doch live ist besser!

NIKLAUS „SEPHIROTH“ GYSIN AUS LAMPENBERG

PLAYZONE: Vielen Dank für das Lob. Von niveaulosen Witzen im Zusammenhang mit Maik und seinem Ding sehen wir an dieser Stelle im Interesse unserer Leser übrigens ab.

EDEL Auf *Final Fantasy Advent Children* freut sich nicht nur Christian wie ein Schnitzel.



X-PORT

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savesgames 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

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihr X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Kingdom Hearts (X-Port V2):

Fast alle Fähigkeiten und sämtliche Waffen sollten Ihnen das Finale erleichtern.



Devil May Cry 3 (MAX Drive):

Das Actionfest ist mitunter etwas frustig. Wir haben die Boni für Sie freigeschaltet.



Midnight Club 3 (MAX Drive):

Unser Spielstand schaltet sämtliche Fahrzeugklassen frei – geben Sie Gas!



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Batman: Vengeance	Freie Levelwahl
Enter the Matrix	Freie Levelwahl
MotoGP 3	Alle Strecken
Tekken 4	Alle Kämpfer
Wetter: MAX-Drive-Spielstände:	
Ace Combat: Squadron Leader	Alle Flugzeuge
Metal Gear Solid 3	Fast alle Camos
Sly 2 – Band of Thieves	Freie Levelwahl

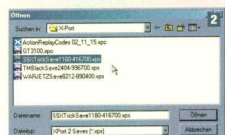
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



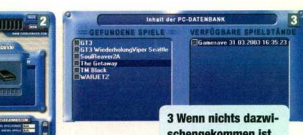
2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

PSP

PORTABLE GELDANLAGE

Trotz viel schlimmerer Befürchtungen von bis zu 350 Euro für eine PSP ist vielen selbst der überraschend moderate Preis zu hoch. Ob das Handheld dennoch ein Erfolg wird?

15%

Meine PSP ist schon vorbestellt.

Ich brauche das Ding nicht, schon gar nicht zu dem Preis.

58%

Die PSP kommt am 1. September – für 249 Euro.

27%

Ich warte ab, bis sie günstiger wird.

Peter Jackson's King Kong AFFENSTARK

Mal sehen, wie die Meinungen sind, wenn der Film erschienen ist. Immerhin konnte Peter Jackson mit *Der Herr der Ringe* ganze Heerschaaren von Menschen in die Kinos treiben.

22%

Auf jeden Fall! *Beyond Good & Evil* war super, ich bin zuversichtlich.

55%

Mag sein, aber die Thematik macht mich überhaupt nicht an.

Wird King Kong unter der Leitung von Michel Ancel zum guten Lizenzspiel?

23%

Michel wer? *King Kong* wird ein blöder Film und ein noch blöderes Spiel.

The Warriors

STRASSENKAMPF

Rockstars Umsetzung des Action-Klassikers von Walter Hill gehört wohl zu den außergewöhnlichsten Titeln der nächsten Zeit. Hoffentlich kann der Titel spielerisch mit dem grandiosen Stil mithalten.

Ich kann den Film zwar nicht, aber Spiele von Rockstar muss ich haben.

34%

Der Film ist spitze und Rockstar wird ihn ganz bestimmt gut umsetzen.

21%

Rockstar Games zeigt erste Bilder von *The Warriors*.

45%

Rumlaufen und prügeln – das hab ich doch schon viel zu oft gespielt.

PlayStation 3

GENERATIONSWECHSEL

Die Angst vor einem hohen Einführungspreis dürfte angesichts der enormen Leistung der Konsole berechtigt sein. Dennoch wollen fast alle unsere Leser früher oder später eine PlayStation 3 ihr Eigen nennen.

7%

Pffft... Ich greif zur Konkurrenz von Microsoft/Nintendo.

3%

Ich bin zufrieden mit meiner PS2, ich brauche nichts Neues.

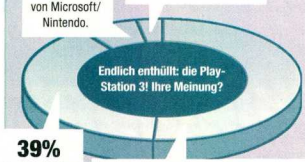
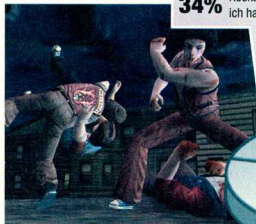
Endlich enthüllt: die PlayStation 3! Ihre Meinung?

39%

Supergeil! Das Gerät wird sofort gekauft.

51%

Ich werde nicht direkt zum Launch zugreifen, möchte aber eine haben.



SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI



**SPIELFILM:
HIGH SPEED MONEY**
**PC-SPIEL:
INDUSTRIE-
GIGANT 2**

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

Medal of Honor European Assault

Wenn Sie unsere Tipps befolgen, sind selbst die größten Schlachten bei Medal of Honor European Assault kein Problem!



MoH European Assault ist kein einfaches Spiel. Bereits auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt es viele knackige Stellen. Hier einige generelle Tipps, die Ihnen das Leben erleichtern.

Allgemeine Tipps

Welche Waffe ist die richtige?

Generell gibt es bei MoH European Assault vier verschiedene Typen von Waffen, die sinnvoll eingesetzt werden müssen: Karabiner (nach jedem Schuss muss durchgeladen werden), vollautomatische Maschinengewehre (ein komplettes Magazin kann verschossen werden), Panzerfäuste und Granaten. Karabiner eignen sich vor allem, um Gegner aus der Entfernung anzugreifen. Wenn Sie mit Kimm und Korn arbeiten, können Sie Feinde bereits frühzeitig ausschalten. Allerdings eignen sich diese Gewehre nicht für den Nahkampf, da nach jedem Schuss durchgeladen werden muss, was ordentlich Zeit kostet. Auch die Scharfschützengewehre gehören zu dieser Gattung. Mit ihnen können Sie zudem nahe

an die Feinde heranzoomen, allerdings dauert das Nachladen mit diesen Waffen noch länger. Maschinengewehre sind das Gegenstück dazu: Damit erledigen Sie Feinde vor allem aus der Nähe. Bis zu 50 Schuss passen bei einigen Waffen in ein Magazin. Allerdings sind Distanztreffer damit kaum möglich. Die Panzerfäuste eignen sich vor allem, um feindliche Panzer auszuschalten, aber auch, um mehrere Gegner schnell und kompromisslos zu beseitigen. Die Handgranaten sind zwar sehr durchschlagskräftig, allerdings auch schwer einzusetzen: Nur mit perfektem Timing wirft man die Granaten zielgenau zum Feind. Außerdem eignen sich die Granaten hervorragend, um Panzer auszuschalten: Am besten stellen Sie sich hinter den Panzer (sein Geschütz sollte nicht auf Sie zielen!) und legen mehrere Granaten direkt auf den Stahlkoloss. Nach mehreren Explosionen gibt er dann den Geist auf.

Aus der Deckung schießt es sich besser!

Da die Kämpfe bei MoH European Assault meistens auf großen Schlachtfeldern ausge-

STARK Panzerfäuste eignen sich vor allem, um die feindlichen Tiger-Panzer auszuschalten.



SNIPER Mit dem Scharfschützengewehr kann ordentlich gezoomt werden.



GEWUSST WIE Beim Ladebildschirm wird Ihnen gezeigt, wie richtige Soldaten aus der Deckung heraus schießen.

OSS COMBAT ORDERS

- EXPOSED MOVEMENT IS DANGEROUS
- ENGAGE THE ENEMY FROM SAFETY
- PROTECT YOURSELF BY USING COVER
- PEER OVER AND AROUND OBJECTS TO FIRE



tragen und Sie von allen Seiten beschossen werden, ist es sehr wichtig, konsequent aus der Deckung heraus zu agieren. Dank der komfortablen Steuerung ist es kein Problem, schnell und effektiv aus der Deckung aufzutreten und mit mehreren Schussalven die Gegner zu bearbeiten. Sie sollten sich vor allem hinter Kisten oder kleinen Mauern hinknien und dann nur zum Schießen aufstehen. An Mauerecken sollten Sie zudem die Möglichkeit nutzen, sich beim Schießen nach links oder rechts zu beugen, sodass Sie den Gegnern beim Angriff nur wenig Körperfläche als Ziel bieten.

Volle Magazine entscheiden über Leben und Tod!

Nur ein volles Magazin ist ein gutes Magazin! Da die damaligen Waffen (bis auf wenige Ausnahmen) nur sehr kleine Magazine hatten, ist es immer sehr wichtig, mit vollem Magazin aus der Deckung herauszustürmen und die Gegner anzugreifen. Nachladen während der Gefechte sollte unter allen Umständen vermieden werden. Laden Sie ruhig auch nach, wenn noch wenige Kugeln im alten Magazin sind – sie gehen nämlich nicht verloren, sondern bleiben als Vorrat erhalten. Beim Nachladen

sollten Sie immer in Deckung sein, um feindlichen Schüssen auszuweichen.

Wie kann Ihnen die Umgebung helfen?

Eine Besonderheit von *MoH European Assault* sind die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung. So stehen in vielen Levels z. B. stationäre MGs herum, die nur darauf warten, von Ihnen genutzt zu werden. Mit diesen MGs können Sie die heranstürmenden Feinde wesentlich schneller beseitigen als mit Ihren normalen Waffen. Doch Vorsicht: Während Sie am MG stehen, sind Sie natürlich auch ein leichtes Ziel für die Feinde! Sobald Sie einen Panzer sehen, sollten Sie zudem schnellstens das Weiße suchen: Gegen die Stahlkolosse können Sie mit dem MG gar nichts ausrichten. Ebenfalls hilfreich sind die vielen hochexplosiven Fässer, die in den Maps verteilt sind. Meistens sind die Fässer so angebracht, dass es sich auch lohnt, auf sie zu schießen. Steht ein Fass z. B. nur wenige Meter von einer feindlichen Gruppe entfernt, können Sie sich sicher sein, dass seine Explosion gleich mehrere Feinde mit in den Tod reißt. Umkehrschluss: Wenn Sie sich Deckung suchen, dann halten Sie sich von Fässern fern, denn auch

Picked up 20 rounds of M1 Thompson SMG ammo

DETONATION

Das explodierende Fass reißt mehrere Feinde in den Tod.



die Gegner nutzen jede Gelegenheit. Außerdem gibt es in vielen Levels die Möglichkeit, Raketenwerfer zu benutzen oder vergrabene Minen zu aktivieren, um feindliche Panzer auszuschalten. Da die Panzer äußerst robust sind und sich nur schwer knacken lassen, sollten Sie diese Möglichkeiten unter keinen Umständen ungenutzt lassen! Dabei ist es sehr wichtig, das richtige Timing zu finden. Die Minen richten nur Schaden an, wenn sich bei deren Zündung der Panzer gerade über ihnen befindet. Hier gilt es, den richtigen Moment abzuwarten.

Wie bekomme ich alle

Sekundärziele des Einsatzortes?

Neben dem Primärziel gibt es bei *MoH European Assault* noch mehrere Sekundärziele pro Level. Diese Ziele reichen von „Finden Sie geheime Unterlagen an Ort XY“ bis hin zu „Schalten Sie Gegner YZ aus“. Einige der Sekundärziele werden Ihnen bereits in der Levelanweisung mitgeteilt, andere nicht. Um die verbleibenden Aufgaben zu bekommen, müssen Sie in den Levels bestimmte Orte erreichen oder bestimmte Gegner ausschalten. Deswegen lohnt es sich durchaus, die gesamte Map zu erkunden und wirklich

HILFREICH Der stationäre Raketenwerfer nimmt einem die Arbeit ab: Er zerstört den Panzer.



TIMING Rechtzeitig gezündet, helfen Ihnen die Minen enorm beim Zerstören von Panzern.



STATIONÄRES MG: Die aufgestellten MGs sind gegen normale Feinde sehr wirkungsvoll.



BERSERKER

Setzen Sie den Adrenalin-Modus an besonders schwierigen Stellen ein.

Picked up 20 rounds of M1 Thompson SMC ammo



jeden Ort zu besuchen. Am besten führen Sie die Erkundungen aber nicht während des Einsatzes durch (zu gefährlich), sondern wenn Sie schon einen Bereich gesäubert haben. Alternativ können Sie aber auch die gesamte Map erst durchspielen und kurz vor Levelschluss auf Sekundärzielsuche gehen. Dazu rufen Sie am besten das Startmenü auf und sehen nach, ob es noch nicht erledigte Aufgaben gibt.

Der Adrenalin-Modus hilft bei schwierigen Stellen

Während des neu hinzugefügten Adrenalin-Modus sind Sie unverwundbar, besitzen unendlich Munition und Ihre Schüsse richten beim Gegner deutlich mehr Schaden an. Um die Adrenalinleiste voll zu bekommen und den Modus starten zu können, müssen Sie Gegner erledigen. Besonders schnell füllt sich die Leiste, wenn Sie Kopfschüsse verteilen oder mit einer Kugel gleich zwei Soldaten treffen. Zu den Kopfschüssen: Wenn sich die feindlichen Soldaten zum Nachladen ducken und z. B. hinter Mauern verstecken, sieht man meistens noch einen kleinen Bereich von ihrem Helm. Wenn Sie mit Kimme und Korn umgehen können, sind hier leicht Headshots

möglich und die Adrenalinleiste ist schnell aufgefüllt. Vor allem die Tatsache, dass Sie während des Adrenalin-Modus keinen Schaden nehmen, gilt es sinnvoll zu nutzen. Heben Sie sich den Modus deswegen für schwere Stellen auf. Gerade wenn mehrere Feinde gleichzeitig auf Sie zustürmen (z. B. gegen Ende des zweiten Levels, wenn aus einem Zug Zug Gegner herauslaufen), ist die Unverwundbarkeit Gold wert. Auch bei den vereinzelt Bossfights gegen die starken Obernazis ist es ratsam, den Adrenalin-Modus einzusetzen.

Sie sind nicht allein – Nutzen Sie Ihr Team!

Im Gegensatz zu den Vorgängern *Moh: Frontline* und *Moh: Rising Sun* agieren Sie bei *Moh: European Assault* nicht alleine, sondern sind der Anführer Ihrer eigenen vierköpfigen Einsatztruppe. Mittels L2- und L3-Knopf können Sie die Kollegen mit Marschbefehlen versorgen. Machen Sie davon regelmäßig Gebrauch! Gerade in engen Umgebungen (Bunker, Schützengräben, Häuser etc.) können Sie Ihre Kollegen ziemlich unbedenklich vorschicken und sozusagen als Stoßtrupp misbrauchen. Bei weitläufigen Arealen mit gegnerischen Panzern sieht die

Sache dagegen anders aus! Hier sollten Sie vorrücken und Ihre Kameraden sollten Ihnen nur folgen – ansonsten droht der schnelle Tod der virtuellen Kollegen. Der Grund: Die CPU-Soldaten suchen sich auf weiten Bereichen nur selten selber Deckung und laufen ganz gerne mal frontal auf gegnerische Panzer zu (die sie dann mit einem einzigen Schuss liquidieren). Ganz wichtig: Sie müssen sich auch um die Gesundheit Ihrer Kollegen kümmern. Per X-Taste können Sie ihnen Medikits verabreichen. Versuchen Sie, die Kameraden so lange wie möglich am Leben zu halten, um möglichst lange Feuerunterstützung zu bekommen. Netter Nebeneffekt: Jeder am Ende eines Einsatzes noch lebende Kollege bringt Ihnen ein zusätzliches Medikit für den nächsten Einsatz. Sie sehen, Doktorspielen lohnt sich also. Bei *Moh: European Assault* nehmen Sie häufig nicht alleine mit Ihrem Trupp an den Schlachten teil. Oft stürmen Sie zusammen mit anderen, nicht steuerbaren CPU-Helfern die feindlichen Stellungen. Ist dies der Fall, kann es durchaus ratsam sein, nicht immer als Erster vorzurücken und sich den Feinden zu stellen. Bleiben Sie im Hintergrund und lassen Sie die anderen die Drecksarbeit ma-

Medikit Used!!

EASY Von den meisten Gegnern sieht man noch den Helm, wenn sie nachladen: Headshot-Chance!



BOSS-FIGHT Bei den zähen Bossgegnern sollten Sie, wenn möglich, den Adrenalin-Modus nutzen.





chen. Sie können aus dem Hinterhalt agieren und mit Fernkampfswaffen (Karabinern) die Gegner bearbeiten.

Erste Kampagne – Frankreich

Der Prologlevel ist EA-typisch sehr einfach. Selbst wenn Sie keine Gegner ausschalten und jegliche Art von Deckung vernachlässigen, schaffen Sie ihn ohne Probleme. In den folgenden drei Missionen müssen Sie dagegen taktisch vorgehen. In den engen Gassen der Altstadt ist konsequentes Deckungsgeschen unabdingbar. Beachten Sie die Fenster und die teils riesigen Einschnittslöcher an den Häusern: Hier verschanzen sich gerne Gegner und schießen aus der Deckung heraus auf Sie. In den Gebäuden müssen Sie vor allem auf die Stockwerke aufpassen: Oft greifen Feinde Sie von einer höheren Etage aus an und sind nicht sofort sichtbar.

Zweite Kampagne – Nordafrika

In Nordafrika sind Sie vor allem in Bunkeranlagen unterwegs. Mit einer guten Nahkampfwaffe (Maschinenpistole, Shotgun) sind diese Bereiche relativ leicht zu schaffen. Wichtig ist hierbei, dass Sie Räume immer nur mit vollen Magazinen betreten und



Vierte Kampagne – Ardennen

In der vierten und letzten Kampagne kommt es vor allem auf den wichtigen Faktor Zeit an. Wer zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist und schnell handelt, kann sich eine Menge Ärger ersparen.

Bestes Beispiel hierfür ist die erste Mission in den Ardennen: Gleich zu Beginn des Levels können Sie ein stationäres Maschinengewehr benutzen und zig vorbeifahrende Feinde ausschalten. Falls Ihnen das nicht felingt und die Gegner den taktisch wichtigen Punkt passieren können, haben Sie ein Problem: Die hinterhältigen Feinde verstecken sich anschließend in den nahe liegenden Häusern und beteiligen sich aktiv am Kampfgeschehen. In den Häusern sind sie dann wesentlich schwieriger auszuschalten als auf dem offenen Gelände. Auch treffen Sie in den Ardennen auf jede Menge deutscher Panzer. Auch hier gilt es schnell zu handeln, da die Feuerkraft der Panzer enorm ist und Ihre Kollegen sonst im Sekundentakt sterben. Suchen Sie schnell Munition für Ihre Panzerfaust und nutzen Sie jeden stationären Raketenwerfer und jede vergrabene Mine, um die Panzer schnellstmöglich auszuschalten.



NORDAFRIKA In den Bunkern Nordafrikas sollten Sie immer die richtige Nahkampfwaffe tragen.



Tenchu Fatal Shadows

Mit unseren Profitipps können auch Neulinge in die **Fußstapfen der meuchelnden Ninja** treten.

Auch bei der neuesten Tenchu-Episode ist Hinterlist angesagt. Ein echter Ninja zeigt sich nun mal nicht gerne und geht offenen Kämpfen möglichst aus dem Weg. Die coolsten Stealth-Taktiken und eine Liste der Belohnungen finden Sie im Anschluss, außerdem haben wir Schwertkampftipps zusammengestellt, die Ihnen bei direkten Konfrontationen den entscheidenden Vorteil verschaffen.

Allgemeine Tipps

Bogenschützen können weiter sehen als gewöhnliche Wachposten.

Wenn Sie von den Wachen entdeckt werden, ist es ratsam, zunächst zu flüchten und sich vor den Verfolgern zu verstecken. Danach haben Sie erneut die Chance, einen Stealth-Kill anzubringen.

Sollten Sie sich in einer Sackgasse wiederfinden, werfen Sie einen Blick an die Decke des Gangs. Dort finden Sie oft Gänge, die Sie nur mit dem Kletterhaken erreichen können. Auch ansonsten ist der Haken ein sehr wichtiges Utensil –

von Dächern oder Vorsprüngen aus lässt sich die Feindesmeute unauffälliger beobachten.

Wenn Sie einen neuen Raum betreten, öffnen Sie die Tür, indem Sie sich an die Wand lehnen. So können Sie in das Zimmer spähen, ohne gesehen zu werden.

Wenn Sie erledigte Gegner einfach liegen lassen, ist die Gefahr sehr groß, dass die Leichen von anderen Patrouillen entdeckt werden. Drücken Sie deshalb in geduckter Position die Kreistaste, um einen besiegten Feind beiseite zu schleppen.

Wenn Sie bei Kletterpartien die R1-Taste gedrückt halten, bleibt Ihre Figur am Rand eines Abgrunds automatisch stehen. Gerade bei sehr tiefen Abgründen sollten Sie immer gedrückt laufen.

Nachdem ein Feind auf Sie aufmerksam geworden ist, setzen Sie die Lockpfote ein. Die Wache wird die Suche nach Ihnen augenblicklich abbrechen.

TRANSPORT Erledigte Feinde gehören beiseite geschafft, um unentdeckt zu bleiben.

AM ABGRUND Wenn Sie bei einem Balance-Akt die R1-Taste halten, können Sie nicht abstürzen.



VORSICHT Gegner können ebenfalls einen Stealth-Kill ausführen.



GUT VERSTECKT Prägen Sie sich die Laufrouen der Gegner ein.



UNTERGETAUCHT Mit dem Rohr können Sie unter Wasser verharren.



Während Sie um eine Ecke spähen, können Sie auch Gegenstände um die Ecke werfen. Dazu eignen sich besonders die vergifteten Reiskugeln und die Rauchbomben.

In verwinkelten Höhlen lohnt es sich, an Wegkreuzungen den farbigen Reiss als Markierung auszuliegen. So entgeht Ihnen beim Durchforschen der unterschiedlichen Wege kein verstecktes Extra.

Stealth-Tipps

Wachhunde und Wölfe können Sie mit einem einzigen Kunst-Wurf ausschalten – vorausgesetzt, Sie sind von Ihren potentiellen Opfern noch nicht entdeckt worden.

Schwimmen Sie langsam und nutzen Sie beim Untertauchen das Rohr zum Atmen – lautes Plätschern alarmiert die Wachen.

Der vergiftete Reis ist besonders hilfreich. Sobald sich eine der Wachen nach diesem Leckerbissen bückt, springen Sie aus Ihrem Versteck hervor und ziehen den abgelenkten Wächter mit einem sauberen Schnitt aus dem Verkehr. Wenn Sie den Gegner erledigen, bevor er die Reiskugel verzehrt hat, können Sie ihn wieder in Ihrer Tasche verstauen und erneut verwenden.

Beobachten Sie die Wachen und prägen Sie sich deren Route ein. So können Sie Ihre Schleichangriffe genau planen.

Mit Giftpfeilen können Sie die Feinde leise und schnell beseitigen. Tragen Sie immer mindestens drei dieser tödlichen Pfeile mit sich.

Setzen Sie den Unsichtbarkeitszauber (nur Rin) ein, wenn Sie auf mehrere Gegner treffen. Da der Zauber selbst bei einem Stealth-Kill aktiv bleibt, können Sie zwei bis drei Wächter schnell und heimlich ausschalten.

Haftminen bleiben an Feinden kleben. So können Sie mehrere Stealth-Kills aus sicherer Distanz ausführen. Nehmen Sie niemals eine angebrachte Haftmine wieder auf, sonst bekommen Sie selbst die Explosion ab.

Der Hundeknochen ist ein witziges Extra: Durch das Item erscheint Rikimarus Hund und greift in der Nähe stehende Gegner an. Eine knappe Minute beharkt der Köter die Feinde und zieht diesen mit jedem Biss Energie ab. In der Zwischenzeit können Sie im Schatten relaxen und beispielsweise einen Heiltrank genießen.

Mit der prähistorischen Bazooka lassen sich Bossgegner vorzüglich schwächen oder gar mit einem einzigen Schuss außer Gefecht setzen.

Das Wespennest kann an den Laufrouen der Wachen platziert werden. Wenn der Gegner drüberstolpert, machen die Wespen dem armen Tropf den Garau.

Die Schriftrollen

Für jedes lautlose Töten erhalten Sie eine Schriftrolle. Für das stetige Sammeln der Rollen werden nach und nach besondere Fähigkeiten oder Aktionen freigeschaltet. Da die beiden Ninja Rin und Ayame jeweils ihren eigenen Weg gehen, werden die ergaterten Schriftrollen auch nur dem gerade aktiven Charakter gutgeschrieben. In der folgenden Liste finden Sie die Belohnungen und erfahren, wie viele Schriftrollen dafür notwendig sind. Die Liste gilt für die US-Version. Stealth-Belohnungen im PAL-Tenchu tauchen in einer leicht veränderten Reihenfolge auf.



Ayame

Schriftrollen	Belohnung
30	Crescent-Mond
60	Auge des Falken
100	Schnelle Deckung
150	Geperden-Sprint
200	Inneses Ohr
250	Pfeilblock
300	Lange Klaue
350	Scharfschütze
400	Geisteskontrolle
500	Falsche Mauer
550	Zorn



Rin

Schriftrollen	Belohnung
10	Fang Guard
30	Pfeilblock
60	Death Drop
150	Auge des Falken
200	Crimson
250	Betaubungsschlag
300	Schatten
350	Lange Klaue
450	Scharfschütze
500	Mimikri
550	Crimson Final

Stealth-Kills

Ein Stealth-Kill ist möglich, solange die Gegner noch nicht gewarnt sind. Sogar in den ersten Sekunden des dritten Alarm-Status (siehe Kasten „Der Ki-Messer“) kann immer noch ein Stealth-Kill durchgeführt werden. Dadurch werden die Kontrahenten mit einem einzigen Schwerthieb unschädlich gemacht, was mittels einer kurzen Sequenz dargestellt wird. Jede der beiden Ninja-Amazonen verfügt über acht lautlose Tötungsmanöver, die je nach Schlag-Timing und Stellung zum Gegner ausgelöst werden. Als Belohnung gibt's mindestens eine Schriftrolle (siehe Kasten „Die Schriftrollen“). Wenn Sie genau auf das Ki-Meter achten, werden Sie ein Leuchten bemerken, wenn Sie in Reichweite für einen Stealth-Kill sind. Dies ist der richtige Zeitpunkt, um auf die Viereck-Taste zu drücken, und schon erhalten Sie eine zweite, zusätzliche Schriftrolle. Für einen weiteren Timing-Trick während der Tötungssequenz bekommen Sie die dritte Rolle: Der Ki-Messer leuchtet nämlich innerhalb der selbstablaufenden Animation ein zweites Mal auf – drücken Sie jetzt noch einmal schnell auf die Viereckstaste und genießen Sie die erweiterte Sequenz.



Der Ki-Messer

Im unteren linken Bildschirmbereich befindet sich neben der Energieleiste der so genannte Ki-Messer. Die dort auftauchenden Zahlen zeigen den Abstand zum nächsten Feind an: Ist die Anzeige bei 99 angelangt, so stehen Sie quasi direkt vor dem Gegner. Die mentalen Fähigkeiten der *Tenchu*-Heldinnen verraten Ihnen darüber hinaus anhand von Symbolen den Status der feindlichen Schergen. Ein Fragezeichen im Ki-Messer weist auf die Nähe eines Gegners hin, der uns noch nicht entdeckt hat. Ein Ausrufezeichen zeigt Ihnen an, dass ein oder mehrere Widersacher Sie erspäht haben, aber noch nicht genau wissen, ob diese Entdeckung auch eine Gefahr darstellt. Ein Ausrufe- und Fragezeichen gemeinsam bedeutet erhöhte Aufmerksamkeit bei den Wachen, eventuell ändert sich die Laufroute – es wird nach Ihnen gesucht. Zwei Ausrufezeichen stellen die höchste Alarmstufe der Gegner dar. Sie müssen mit einem direkten Angriff rechnen und in der Nähe patrouillierende Einheiten werden ebenfalls gewarnt. Die meisten Gegner suchen höchstens eine Minute intensiv nach unseren japanischen Schleichexperten, verfallen anschließend wieder in den ursprünglichen Status und begeben sich auf die gewohnte Laufroute.



ALLES BESTENS Die Wachen ahnen nichts, der Ki-Messer zeigt ein Fragezeichen an.



NICHT BEWEGEN! Der Gegner hat etwas entdeckt, ist aber noch nicht wirklich alarmiert.



VERFOLGER Der feindliche Schlitzer hat uns erkannt und stürmt in unsere Richtung.



KAMPF Der Ki-Messer zeigt zwei Ausrufezeichen, ein Schlagabtausch ist kaum zu vermeiden.

Ayames Stealth-Techniken

Shattered Stone

Angriffswinkel: Von vorne.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor die beiden Messer die Schulter des Feindes berühren.

Crossed Blades

Angriffswinkel: Von hinten.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor Ayame mit beiden Klingen zur Kehle des Gegners geht.

Silent Scream

Angriffswinkel: Von rechts.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert den Hals des Kontrahenten erreicht.

Spinning Blade

Angriffswinkel: Von links.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor die Klinge den Brustkorb des feindlichen Schergen berührt.

Twisting Fangs

Angriffswinkel: Aus dem Sprung.

Timing für den zweiten Schlag: Genau während der kurzen Animationspause, wenn Ayame beide Messer zieht.

Red Hawk

Angriffswinkel: Aus dem Sprung (Slope or Incline).

Timing für den zweiten Schlag: Im gleichen Moment wie der 180-Grad-Sprung.

Coiled Serpent (Double-Stealth-Kill möglich)

Angriffswinkel: Geduckte Position, exakt in der Mitte zwischen zwei Wachen.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert den ersten Gegner berührt.

Timing für den dritten Schlag: Kurz bevor das Schwert den zweiten Gegner berührt.

Red Phoenix (Double-Stealth-Kill möglich)

Angriffswinkel: Sprung exakt in der Mitte zwischen zwei Wachen.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert den ersten Gegner berührt.

Timing für den dritten Schlag: Kurz bevor das Schwert den zweiten Gegner berührt.



SPEZIALANGRIFF Die beiden Damen verfügen über unterschiedliche Manöver.

Rins Stealth-Techniken

Writhing Snake

Angriffswinkel: Von vorne.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Genick des Widersachers gebrochen wird.

Mortal Strike

Angriffswinkel: Von hinten.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert den Rücken des Gegners berührt.

Wolf Fang

Angriffswinkel: Von rechts.

Timing für den zweiten Schlag: Im gleichen Moment, in dem die Klinge die Kehle des Feindes erreicht.

Sundered Prey

Angriffswinkel: Von links.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert die Haut des gegnerischen Kämpfers berührt.

Falling Rock

Angriffswinkel: Aus dem Sprung.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor der Kopf des Feindes auf den Boden kracht.

Broken Reed

Angriffswinkel: Aus dem Sprung.

Timing für den zweiten Schlag: Genau in dem Moment, in dem Rin mit beiden Händen zum Hals des Kontrahenten geht.

Twin Serpents (Double-Stealth-Kill möglich)

Angriffswinkel: Geduckte Position, exakt in der Mitte zwischen zwei Wachen.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor das Schwert den ersten Gegner berührt.

Timing für den dritten Schlag: Kurz bevor das Schwert den zweiten Gegner berührt.

Flying Dragon (Double-Stealth-Kill möglich)

Angriffswinkel: Sprung exakt in die Mitte zwischen zwei Wachen.

Timing für den zweiten Schlag: Kurz bevor der Fußtritt den ersten Gegner erreicht.

Timing für den dritten Schlag: Kurz bevor das Schwert den zweiten Gegner berührt.



BLUTIG Rin kämpft oft mit bloßen Fäusten, der Stealth-Kill wird aber mit dem Schwert ausgeführt.

Offener Kampf

Vermeiden Sie Kämpfe gegen mehrere Feinde, da Sie Angriffe nur aus einer bestimmten Richtung abwehren können. Falls Sie umzingelt werden, wird es sehr schwer, den Kampf ohne Blessuren zu gewinnen.

Die Gegner nutzen meistens Kombinationsangriffe. Blocken Sie so lange ab, bis die Hiebserie abgeschlossen ist. Anschließend haben Sie einen Augenblick Zeit, um Ihrerseits eine Attacke zu starten.

Mit den Wurftechniken (Analogstick zum Gegner und Kreistaste drücken) lassen sich nervige Feinde vorzüglich aus dem Konzept bringen. Auch ständig blockende Bossgegner können so geschwächt werden. Achten Sie auf die Reaktion des Gegners: Wenn Sie bemerken, dass Ihr Wurf gekontert wird, können Sie Ihrerseits mit der R1-Taste kontern und Ihre eigene Technik durchsetzen.

Nutzen Sie die Combo-Attacken, da die meisten Gegner nicht in der Lage sind, eine Schlagserie zu unterbrechen.

Halten Sie bei offenen Kämpfen die R2-Taste gedrückt. Dadurch stehen Ihnen einige Ausweichmanöver zur Verfügung und die Kamera bleibt stets auf den Gegner gerichtet.



KONTER Der Gegner versucht, den Wurf zu kontern – jetzt schnell die R1-Taste drücken.



GELENKIG Rin verwendet erst zum Abschluss einer Combo Ihr Ninja-Schwert.

AUSSICHTSLOSE LAGE Die Lebensenergie geht zur Neige und wir sind umzingelt.



CHEATS & CODES



Uwe Hönig

31, Redditor

Die Star-Wars-Serie hat im Kino ihren **glorreichen Abschluss** gefunden – mit unseren Cheats geht der Spaß aber erst so richtig los!

Star Wars Episode III Die Rache der Sith

CHEAT So besiegen Sie auch den mächtigsten Sith Lord!

Für das neueste *Star Wars*-Abenteuer haben wir eine Reihe interessanter Cheats parat. Zur Eingabe der Codes wählen Sie im Hauptmenü den Unterpunkt „Einstellungen“ und klicken anschließend auf „Codes“. Die richtige Eingabe der Cheats wird durch eine Meldung bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
NARSHADDA	Alle Bonus-Levels
TANTIVEIV	Alle Arenen
JAINA	Alle Kräfte und Moves
ZABRAK	Alle Duellcharaktere
COMLINK	Alle Filmsequenzen
KORRIBAN	Alle Story-Levels
KAIBURR	Unbegrenzte Macht
XUCPHRA	Unendliche Lebensenergie
BELSAVIS	Auffüllen von Macht und Lebensenergie
AAYLASECURA	Alle Konzeptzeichnungen
SUPERSABERS	Super-Lichtschwert-Modus
071779	Kleine-Droiden-Modus



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 Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

BONUSMISSION WÄHLEN



05: TODESSTERN EP. 4



CHARAKTER
DARTH VADER
STANDORT
TODESSTERN



FREIGESCHALTET Mit unseren Cheats bekommen Sie auf Anhieb alle Bonus-Levels zu Gesicht.

Lego Star Wars

CHEAT Unsere Codes verheissen Ihnen zu mächtigen Extras!

In Dexters Diner können Sie nach einem Gespräch mit dem Chef die Option „Codes“ auswählen. Hier dürfen Sie anschließend die folgenden Passwörter eingeben und sich über witzige Goodies oder nützliche Hilfen freuen.

CHEAT	EFFEKT	A32CAM
987UYR	Kampfdroiden	VR832U
EN11K5	Kampfdroiden (Commander)	DH382U
LK42U6	Kampfdroiden (Geonosis)	SF321Y
KF999A	Kampfdroiden (Sicherheit)	19D7NB
IG72X4	Große Blaster	U63B2A
LA811Y	Bobba Fett	ZTY392
SHRUB1	Gesichtsgestrüpp	4PR28U
L449HD	Klassische Blaster	PL47NH
F8B4L6	Klon	DP55MV
BHU72T	Klon (Episode III-Pilot)	CBR954
N3T6P8	Klon (Episode III-Sumpf)	A725X4
RS6E25	Klon (Episode III-Walker)	MS952L
ER33JN	Klon (Episode III)	LD116B
14PGMN	Count Dooku	RP924W

DARTH MAUL mit einem Passwort wird der Charakter freigeschaltet.



Darth Sidious	92UJ7D	Pad me
Getarnter Klon	R840JU	PK Droiden
Droiden	BEQ82H	Prinzessin Leia
General Grievous	YD77GC	Purple
Geonosianer	L54YUK	Rebell
Gonk Droiden	PP43JX	Königliche Garde
Grievous' Bodyguard	EUW862	Shaak Ti
Unverwundbarkeit	MS999Q	Silhouetten
Jango Fett	NR37W1	Verrückte Blaster
Ki-Adi Mundi	XZNR21	Super-Kampfdroiden
Kit Fisto	PUCEAT	Teetassen
Luminara	H35TUX	Darth Maul
Mace Windu (Episode III)		(im freien Spiel)
Minikit Detector	A725X4	Luminara Unduli
Schnurrbärte		(im freien Spiel)



REICHE ECHSE Der „Klokkies-Cheat“ kann auch mehrmals aktiviert werden.



CODES Mit unseren Cheats gibt es keine Geldprobleme.

Das witzige Jump & Run zum günstigen Preis hält ein paar Überraschungen in Form von Cheats parat: Um diese zu aktivieren, klicken Sie einfach im Pausemenü auf „Optionen“ und anschließend auf „Audio“. Hier lassen sich dann die Tastenkombinationen aus unserer Liste verwenden. Die korrekte Eingabe (muss schnell erfolgen!) der Cheats wird durch eine Textmeldung bestätigt.

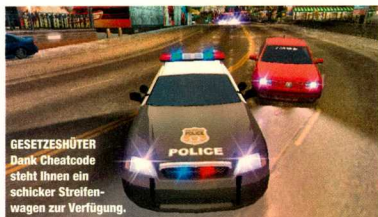
CHEAT	EFFEKT
R1, L1, R1, L1, ●, ●, ●, ●, R1, ■	Volle Lebensenergie
R1, R1, L1, L1, ●, ●, ●, ●	Unendlich Bomben
L1, L1, R1, R1, ●, ●, ●, ●	200.000 Klokkies

Street Racing Syndicate

CHEAT Bei Nancos illegalen Straßenrennen wird geschummelt.

In bester Tradition der bisherigen Straßenrennspele gibt es auch bei *Street Racing Syndicate* einige coole Extras zum Freischalten. Dazu müssen Sie zunächst im Hauptmenü mit der schnellen Eingabe der Tastenfolge ↑, ↓, ←, → die Cheat-Konsole öffnen. Anschließend dürfen Sie einen der Codes aus der folgenden Liste verwenden. Die richtige Eingabe wird durch eine Textmeldung bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
LETMEGO	Nur Warnung anstatt Strafzettel
GOTPOPO	Streifenwagen (Arcade-Modus)
RENESIS	Mazda RX-8 (Arcade-Modus)
SICKJZA	96er Toyota Supra RZ (Arcade-Modus)
IGOTGST	99er Mitsubishi Eclipse GS-T (Arcade-Modus)
MYTGTS	2004er Toyota Celica GT-S (Arcade-Modus)
FIXITUP	Kostenlose Reparatur
GORETRO	Pac Man Vinyl
SICKGDB	Subaru S202 Sti

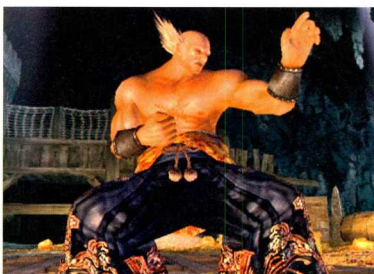


GESETZESHÜTER Dank Cheatcode steht Ihnen ein schlicker Streifenwagen zur Verfügung.

Tekken 5

CHEAT Eine Liste für alle Kämpfer.

Tekken 5 ist ein grafisches Brett sondergleichen. Nur schade, dass man nicht von Anfang an die komplette Riege der Kämpfer anwählen darf. Wenn Sie Ihre Lieblinge wie Heihachi Mishima oder Baek freischalten möchten, dann schauen Sie doch einfach mal in unsere Liste, um die jeweils nötigen Voraussetzungen herauszufinden.



HEIHACHI MISHIMA IS DEAD? Offensichtlich hat er die Explosion aus dem sensationellen Vorspann doch irgendwie überlebt.

CHARAKTER Devil Jin

VORAUSSETZUNG ZUM FREISCHALTEN

Devil-Within-Modus durchspielen.

Alternativ: 200 Matches bestreiten.

Alternativ: Story-Modus mit allen Charakteren abschließen.

Anna Williams

Story-Modus zweimal durchspielen

Baek

Story-Modus dreimal durchspielen

Bruce Irvin

Story-Modus viermal durchspielen

Kuma

Story-Modus fünfmal durchspielen

Ganryu

Story-Modus sechsmal durchspielen

Mokujin

Story-Modus siebenmal durchspielen

Heihachi Mishima

Story-Modus achtmal durchspielen

Ling (Schuluniform)

Gewinnen Sie 50 Versus-Kämpfe und drücken Sie den rechten

Punch bei der Charakter-Auswahl.

Roger Jr.

Story-Modus mit Kazuya durchspielen

Wang Jinrei

Story- oder Time-Attack-Modus fünfmal mit unterschiedlichen Charakteren durchspielen

Eddie Gordo

Kaufen Sie alle Extrakostüme für Christie Montero.

Tony Hawk's Underground 2

CHEAT Mit diesen Codes bekommen Sie alle Goodies auf einen Schlag.

Tony Hawk's Underground 2 ist nicht mehr ganz aktuell, aber bei Trendsport-Fans nach wie vor höchst beliebt. Alle Verzweifelten, die noch nicht alle Extras erspielt haben, dürfen sich über unsere Codes freuen. Diese schalten nämlich mithilfe einfacher Passwörter sämtliche Levels, Skater und Movies frei. Gehen Sie einfach in die Spieloptionen und wählen Sie den Unterpunkt „Cheats eingeben“ aus. Die korrekte Eingabe wird leider nicht direkt bestätigt. An der Zeitspanne, bis das nächste Menü erscheint, ist allerdings ersichtlich, ob der Code funktioniert hat. Dauert es etwa drei Sekunden, hat alles geklappt – erscheint das nächste Menü aber sofort, war der Code falsch.



CHEAT

d3struct

boxoffice

costars

aprilsmann

oldskool

sellout

4-wheeler

straightedge

likepauli

EFFEKT

Alle Levels freischalten

Alle Movies freischalten

Extracharaktere freischalten

Phil Margera freischalten

Natas Kaupas freischalten

Nigel Beaverhausen freischalten

Paulie freischalten

Unendliche Rail- oder Lip-Balance

Immer Special aktiviert

FETTSACK Mit diesem Code schalten Sie den übergewichtigen Vater von Bam Margera frei.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	08/2004
Bad Boys II	08/2004
Brothers in Arms: Road to Hill 30	07/2005
Catwoman	11/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Constantine	05 + 06/2005
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	07/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Urbs: Sims in der City	06/2005
Driv3r	09/2004
ESPN NBA 2K5	05/2005
ESPN NHL 2K5	05/2005
FIFA Street	07/2005
Fight Club	03/2005
Flatout	03/2005
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradus V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	12/2004
Killzone	04/2005
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Model of Honor: Rising Sun	11/2004
Mercenaries	04 + 05/2005
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NBA Ballers	10, 11/2004
NFL Street 2	04/2005
Need for Speed Underground	11/2004
NIS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: The Sands of Time	08/2004
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rise to Honour	10/2004
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
RPM Tuning	11/2004
Rumble Roses	06/2005
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Shrek 2	09/2004
Spider-Man 2	09/2004
SSX 3	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Stolen	06/2005
Super Firm	08/2004
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Terminator 3: The Redemption	12/2004
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
This is Football 2004	10/2004
Tony Hawk's Underground	08/2004
Ty der tschamische Tiger 2	01/2005
WRC 4	03/2005
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	09/2004

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. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo Revolution	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Bevorzugen Sie generell kürzere Beiträge zu möglichst vielen Spielen oder sind Ihnen größere Berichte zu den Top Titeln wichtiger?

☐ Ich will am liebsten möglichst große Berichte zu den Topspielen, auf die anderen Spiele kann ich verzichten.

☐ Große Berichte zu Topspielen sind mir wichtig, aber es sollten trotzdem möglichst viele Titel vorgestellt werden.

☐ Riesenartikel mag ich eh nicht so, mir wäre es lieber, wenn ihr möglichst viele Spiele (dafür etwas knapper) zeigen würdet.

5. Auf Seite 114 finden Sie Meinungen anderer Spieler zu diversen aktuellen Themen und Spielen.

☐ Tolle Idee, ich finde so was sehr interessant!

☐ Die aktuellen Fragen sind nicht so spannend, an sich aber eine gute Sache.

☐ So etwas interessiert mich generell nicht sonderlich.

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage PlayStation 3	_____	☐	☐	☐
True Crime: Streets of New York	_____	☐	☐	☐
Resident Evil 4	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3 Subsistence	_____	☐	☐	☐
Call of Duty: Big Red One	_____	☐	☐	☐
Peter Jackson's King Kong	_____	☐	☐	☐
Shadow of the Colossus	_____	☐	☐	☐
The Warriors	_____	☐	☐	☐
Batman Begins	_____	☐	☐	☐
Proftips Medal of Honor European Assault	_____	☐	☐	☐
Proftips Tenchu: Fatal Shadows	_____	☐	☐	☐

8. 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 08,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Microsite: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____
 Kurzttests: _____ Vorschau: _____ News: _____
 Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____ Moderation: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 08/05)

Ausgabe: ____/____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSEKTENVERZEICHNIS

COMPUTEC MEDIA AG	59, 99, 105, 115, 127
East Entertainment	6, 7, 11, 14, 15
Electronic Arts	34-35, 132
Freetnet	44-45
Take 2	3
THQ	2
Zero Overhead	131

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (Spieler-Betreuung) www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Microsoft www.microsoft.de	0800/1812968	Mo.-Fr. 9-23 Uhr, Sa. 9-17 Uhr	–
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/824879	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Hotline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/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 08/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Services:
Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: compute@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Fruchnicki (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Maik Bütelfür, Uwe Hönig, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck,
Alexander Funke, Christian Schönlain
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Lig.), Tobias Zellerhoff
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: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegend Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GMBH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@compute.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@compute.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@compute.de

Thorsten Srameit
Telefon: +91-11-2872-141
E-Mail: thorsten.srameit@compute.de
Susanne Srameit
Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.srameit@compute.de
Ina Willas
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willas@compute.de

Sven Wedig
Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@compute.de
Anzeigenposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@compute.de

Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@compute.de

Es gelten die Mediadata Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH, Susanne Srameit, Anschrift siehe oben.

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Ciosmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Beermann (Leitung), Janette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement

pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD-Ausgabe: € 69,60,
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel: 06246/882-882, Fax: 06246/882-3277, E-Mail: compute@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obornow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Presepte: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugewiesen: VZ: 8 40028, 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 1. Quartal 2005 46.062 Exemplare

Spielspaß ohne Ende

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann zwischen zwei **genialen kostenlosen Prämien** wählen!



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Muniti-

on und geheime Levels erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits 30.000 Cheatcodes vorinstalliert und mit der zusätzlichen 8-MB-Memory-Card können noch mehr Codes gespeichert werden.

Artikel-Nr.: 002549



Mit dem Multi-Tap-II-Adapter können bis zu 5 Controller und 5 Memory-Cards gleichzeitig an die PS2 angeschlossen werden. Der Multi-Tap-Adapter wird einfach über die Controller-Buchse angeschlossen. Achtung: Dieses Multi-Tap ist nicht mit der neu-

en, „kleinen“ PS2 (SCPH 70004) kompatibel! Damit für spannenden Mehrspieler-Duelle an Ihrer PS2 auch genügend Controller zur Verfügung stehen, gibt es zusätzlich den beleuchteten Backlit Buttons Controller.

Artikel-Nr.: 002558

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CS.I, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ Action Replay MAX inkl. 8-MB-Memory-Card (Art.-Nr. 002549)
☐ Multi-Tap-II-Adapter + Backlit Buttons Controller (Art.-Nr. 002558)

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ Bitte beachten: Bei Bankleitzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankleitzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung in D ca. 6-8 Wochen)

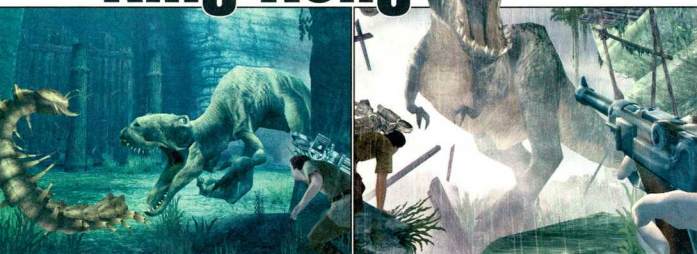
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

VORSCHAU

Ausgabe 09/2005 ab **20.07.05** am Kiosk!

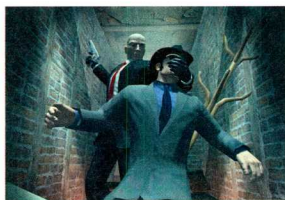
King Kong



Auf nach Frankreich: Ubisoft gewährt uns einen Einblick in die Entwicklung von *King Kong*, dem Spiel zum neuen Film des *Herr der Ringe*-Regisseurs Peter Jackson. Mit etwas Glück bringen wir von unserem Besuch endlich erste Bilder von Kong mit!

Brothers in Arms Earned in Blood

Auf nach Frankreich, die zweite: Gearbox Software führt uns den Nachfolger zu *Brothers in Arms* an Originalschauplätzen in der Normandie vor.



Hitman Blood Money

IO Interactive lud uns kurz nach Redaktionsschluss nach Kopenhagen ein, um das neueste *Hitman*-Abenteuer endlich ausführlich zu präsentieren.

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 die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	27. Juni
Bombberman Hardball	30. Juni
Delta Force: Black Hawk Down	Juli
Dynasty Warriors 5	Ende Juni
Fantastic 4	Juli
Football Generation	Mitte August
GameTrak: Real World Golf	Juni
Killer 7	15. Juli
Madden NFL 06	August
Metal Slug 4	29. Juli
Saint Seiya	30. Juni
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	30. Juni
Sniper Elite	4. Juli
The Incredible Hulk: Ult. Dest.	August
The King of Fighters 2002	20. Juni
Worms 4: Mayhem	Juli
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Juni

WEITERE THEMEN

Laras Rückkehr

Detaillierte Infos zum überragenden Comeback *Tomb Raider: Legend*.

Vollgas voraus!

Neues zu Criterions Rennspiel-Überflieger *Burnout Revenge*.

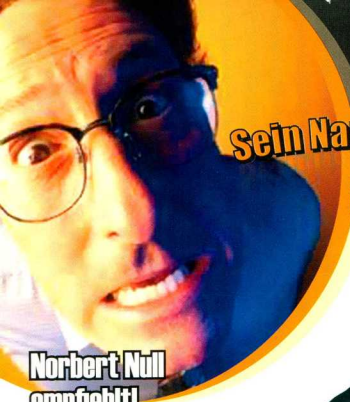
Rollenspiel-Nachschub

Ubisoft bringt *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* nach Deutschland – Test!

Gun

Endlich erste Bilder und Infos zum neuen Neversoft-Spiel namens *Gun*.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



**Norbert Null
empfiehlt!**

Unser Daddelprofi und Schnäppchen-
experte Norbert Null hat sich mächtig
ins Zeug gelegt und ist mal wieder
seinem Namen gerecht geworden.

3 einzigartige Gamerbundles
mit Tiefpreisgarantie. Top-Multimedia-Handys inkl. dem
sagenhaften Spartarif Vodafone Sun, entweder mit der
brandneuen SonyPlaystation2 oder der Microsoft Xbox für Null.
Das hat es noch nie gegeben!

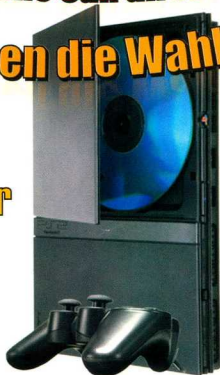
www.preiswerthandy.de/playit

**sein Name Ist Sein Motto, Alles Für "Null" –
im Spartarif Vodafone Sun direkt!**

Sie haben die Wahl...



oder



Nokia 6610i

- + SonyPlaystation 2, oder
- + Microsoft/Xbox



0,00 €*

- Infrarotschnittstelle
- Bis zu 500 Telefonbucheinträge
- Integrierte Digitalkamera

Sony Ericsson T630

- + SonyPlaystation 2, oder
- + Microsoft/Xbox



0,00 €*

- Bluetooth
- 65.536 Farben TFT-Display
- Integrierte Digitalkamera

Siemens MC60

- + SonyPlaystation 2, oder
- + Microsoft/Xbox



0,00 €*

- Farbdisplay mit 4.096 Farben
- Freisprechfunktion
- Integrierte Digitalkamera

* Gilt nur in Verbindung mit einem Vodafone-Kartenvertrag im Vodafone Sun-Tarif, wodurch weitere Kosten entstehen; mtl. Grundgebühr EUR 4,95, mtl. Mindestgesprächsumsatz EUR 5,00 (wird angerechnet auf Inlandgespräche ins deutsche Festnetz, in alle deutschen Mobilfunknetze sowie zur eigenen Mailbox im Inland, Sonder- und Mehrwertdienstnummern ausgenommen). Gespräche in die deutschen Mobilfunknetze von EUR 0,19/Min. bis EUR 0,79/Min., Gespräche ins deutsche Festnetz von EUR 0,05/Min. bis EUR 0,49/Min. Einmalige Anschlussgebühr EUR 24,95. Mindestlaufzeit 24 Monate. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht.

Ganz einfach bestellen unter: www.preiswerthandy.de/playit

oder Bestellhotline: 06021 62587-22 (Mo. bis Fr. 08:00 Uhr bis 18:00 Uhr)

KK Media GmbH, Mühlstraße 100, 63741 Aschaffenburg



ICH WAR DORT.

DIE SCHLACHT UM STALINGRAD 19. AUGUST 1942

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT



DIE FEINDLICHE KRIEGSMASCHINERIE FERT ERKANNUNGLOS ÜBER DIE VERWÜSTETEN LANDSCHAFTEN EUROPAS HINWEG.

Der Spieler tritt in die Fußstapfen von US-Armeeleutnant William Holt, ein Heldensoldat der neu gebildeten Einheit für Spezialeinsätze, Office of Strategic Services. Seine Mission: die atomare Bombe durch den Feind aufdecken. Er stürmt die Docks von St. Nazaire in Frankreich, zerstört die geheimen Waffenhäuser in Nordafrika, hilft seinen russischen Alliierten bei der Verteidigung Stalingrads und schlägt die letzte große Schlacht des Zweiten Weltkriegs bei der Ardennenoffensive.



mohea.eagames.de

EINE ZEIT FÜR HELDEN. EINE ZEIT FÜR ENDE.



PlayStation.2



Challenge Everything™