

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

05/2006 € 4,99

Ausgabe 91

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
**DOPPEL-
DVD!**



Seite 1: PLAYZONE-Show
mit Hitman: Blood Money,
Driver 4, Der Pate,
24: The Game u. v. m.
Seite 2: PS3-Special

164 MINUTEN
SPIELZEIT
79 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



PLAYSTATION 3

DAS GROSSE DOSSIER

10 Seiten Reportage

- Die 100 wichtigsten Spiele
- 25 Gründe, warum Sie eine PS3 brauchen!
- Auf DVD: über 40 Minuten PlayStation-3-Videos

WELTPREMIERE!

PS2- & PSP-
Version im Test!

**TOMB RAIDER
LEGEND**



Don't insert coin!



Just play!

GAME BOY ADVANCE™

NINTENDO
GAMECUBE™

XBOX

PC
CD

PS

PlayStation®2

namco®

NAMCO MUSEUM™ Jubiläumsedition & © 2001 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Pac-Man® & © 1980 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Ms. Pac-Man® & © 1980 1982 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Galaga® & © 1981 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Galaxian® & © 1979 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Dig-Dug® & © 1982 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Pole Position® & © 1982 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Rolling Thunder™ & © 1987 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Rally X® & © 1980 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Bosconian™ & © 1981 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Dragon Spirit™ & © 1987 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Sky Kid® & © 1985 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Xevious® & © 1982 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Mappy® & © 1983 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED PURSUANT TO LICENSE WITH NAMCO HOLDING CORP.
NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND GAME BOY ADVANCED ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

PS2 GEGEN PLAYSTATION 3 GENERATIONSKONFLIKT

Hat die PlayStation 2 bald ausgedient?

WAS BRINGT DIE E3?

Es ist wie jedes Jahr um diese Zeit. Nach der Softwareflut, die zwischen November und März über die Spieler hereinbricht, sind die Releaselisten der Hersteller geradezu erschreckend leer. Vor allem für die Zeit ab Juli sieht es sowohl auf PS2 als auch auf PSP ein wenig mau aus. Abhilfe wird da die Mitte Mai in Los Angeles stattfindende E3 durch zahlreiche Neuankündigungen schaffen – zumindest, was die PSP angeht. Die Zukunft der PS2 vorherzusagen, ist hingegen weitaus schwieriger, schließlich wird auf der Messe der mit Spannung erwartete Nachfolger präsentiert und das wohl in allen Einzelheiten. Da könnte es schon sein, dass die PS2 ein wenig in den Hintergrund gedrängt wird. Aber teilt das enorm weit verbreitete Sony-Flaggschiff wirklich schon so schnell das Schicksal der unglückseligen Xbox, die auf der diesjährigen E3 nur noch eine extrem untergeordnete Rolle spielen wird? Möglich: ja, wahrscheinlich: nein, denn Sony wird den Teufel tun und denselben Fehler wie Microsoft begehen, eine beliebte (und rentable) Spieleplattform innerhalb kürzester Zeit einfach so sterben zu lassen. Die PlayStation 2 wird uns trotz PS3 also aller Voraussicht nach noch ein wenig erhalten bleiben. Und wenn man sich aktuelle Hits wie *Tomb Raider: Legend*, *Onimusha: Dawn of Dreams* oder *Der Pate* anschaut, dann ist dies auf jeden Fall ein Grund zur Freude.

DIE NÄCHSTE GENERATION IM BLICKPUNKT

Bei aller Freude über die qualitativ hochwertigen PS2-Spiele in dieser Ausgabe haben wir die PlayStation 3 natürlich keineswegs vergessen und Sie bestimmt auch nicht! Schließlich steht die Next-Generation-Konsole seit ihrer Ankündigung im Mittelpunkt des Interesses eines jeden PlayStation-Fans. Daher haben wir für Sie in unserer umfangreichen Reportage (ab Seite 14) alles Wissenswerte zu diesem Thema zusammengestellt. Wir vergleichen die PS3 mit der Xbox 360, liefern Ihnen jede Menge gute Gründe, sich auf die neue Konsole zu freuen, und stellen die wichtigsten Spiele im Detail vor.

SO MACHT WARTEN SPASS
Dank Hits wie *Tomb Raider: Legend* und *Der Pate* macht der erneute Wintereinbruch niemandem etwas aus.

Viel Spaß beim Lesen dieses Hefts wünscht

Ihr PLAYZONE-Team

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Michael Meyer (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Uwe Hönig (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

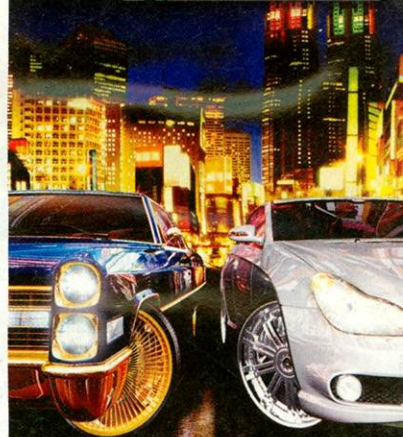
Von links nach rechts, vordere Reihe:
Michael Pruchnicki (Redaktion)
David Mola (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Maik Büteler (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
Hans Ippisch (Redaktion)



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

Midnight Club 3
DUB edition REMIX



**JETZT NUR
29.95€***

NEUE RENNEN IN DER
TOKYO CHALLENGE

MEHR ALS 20 NEUE
FAHRZEUGE

25 BRANDNEUE
MUSIK-TRACKS



ERHÄLTlich FÜR
PLAYSTATION 2
UND XBOX®

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/MIDNIGHTCLUB3



PlayStation 2

© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, the R logo, Midnight Club, Midnight Club Remix and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the DUB Edition™ logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (SMB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. *unverbindliche Preisempfehlung

NEWS

- 06 Allgemeine News
12 Japan-News

REPORTAGEN

- 14 PlayStation 3

GEWINNSPIELE

- 83 Shadow of the Colossus
91 Wir wollen eure Ideen!

RUBRIKEN

- 52-53, 81 Abo-Angebote
94 Feedback
86 Hardware/Zubehör
96 Impressum
32 Info-Center: Most Wanted
35 Info-Center: Termine
36 Info-Center: Die besten Spiele
38 Info-Center: Die Redaktion
96 Inserentenverzeichnis
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

24: The Game	54
ATV Offroad Fury 3	93
ATV Offroad Fury Blazing Trails	93
Autobahnraser Destruction Madness	74
Autobahnraser Police Madness	74
Black	92
Brave Story Action/Brave Story	12
Buzz – Das große Quiz	72
Commandos Strike Force	70
Der Pate	44
Der rote Baron	74
Drakengard 2	71
Driver: Parallel Lines	60
Everywhere Together – Let's School	12
Fight Night Round 3	66
Final Fight: Streetwise	58
Gangs of London	7
GSG 9 Anti-Terror Force	74
Guitar Hero	11
Hitman: Blood Money	30
James Bond: Liebesgrüße aus Moskau	83
Key of Heaven	80
KOF Maximum Impact 2	13
Marc Ecko's Getting Up	92
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	11
Monster Kingdom Jewel Summoner	13
Mortal Kombat	11
Onimusha: Dawn of Dreams	48, 93
OutRun 2006: Coast to Coast	68, 82
Power Stone Collection	7
Pro Evolution Soccer Management	67
SingStar Rocks!	8
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	64
Sonic Riders	69
Splinter Cell Essentials	78
Stranglehold	26
Tak 3 – Die große JuJu-Jagd	70
Tekken 5 Dark Resurrection	7
Tomb Raider: Legend	40, 76
Unreal Tournament 2007	24
Valkyrie Profile 2 Silmeria	13
World Racing 2	69
Worms Open Warfare	83
X-Men 3: The Official Game	8
Yakuza	6

INHALT

05/06

REPORTAGE

14

PLAYSTATION 3 – DAS GROSSE DOSSIER

News, Hardware,
Spiele – alles,
was Sie über
die PS3
wissen
müssen!



VORSCHAU

24

UNREAL TOURNAMENT 2007

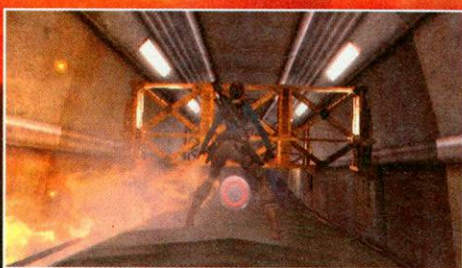
Cooler Ego-Shooter mit
fetter Edeloptik



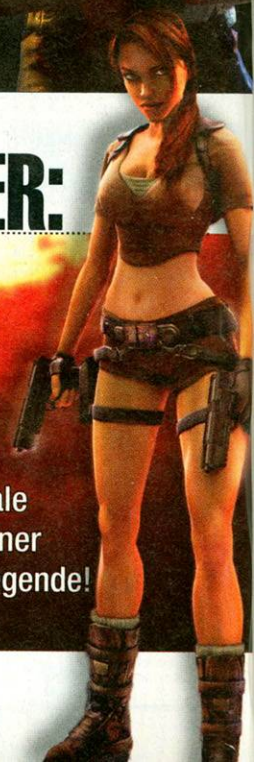
TEST

40/76

TOMB RAIDER: LEGEND



Das triumphale
Comeback einer
Videospiel-Legende!



44 DER PATE

Vom kleinen
Mafioso zum Herrscher
über ganz New York



48 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Teuflich
schwer, aber
höllisch gut!



Exklusiv für Abonnenten: Jeden Monat eine coole Box für die PLAYZONE-DVD!

DVD-INHALT*

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

THEMA DES MONATS
Tomb Raider: Legend

VORSCHAU
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
FlatOut 2
Hitman: Blood Money
Tourist Trophy

TEST
24: The Game
Black
Commandos Strike Force

Der Pate
Driver: Parallel Lines
DTM Race Driver 3
FIFA Street 2
Fight Night Round 3
Getting Up: Contents Under Pressure
Key of Heaven (PSP)
Onimusha: Dawn of Dreams
OutRun 2006: Coast 2 Coast (PSP)
Pro Evolution Soccer Management
Sonic Riders
Splinter Cell Essentials (PSP)

BONUS
Die „Metal Gear“-Saga
Splinter Cell Double Agent (Interview)

SPIEL-TRAILER
Ace Combat Zero: The Belkan War
Ape Escape 3
Field Commander (PSP)
Final Fantasy VII: Advent Children (PSP)
Final Fight: Streetwise
Forbidden Siren 2
Front Mission 5: Scars of the War
Ghost Recon Advanced Warfighter

Metal Gear Acid 2 (PSP)
Metal Gear Solid Digital Comic (A.T.)
Midnight Club 3: DUB Edition Remix
Rogue Galaxy
Rogue Trooper
Suikoden V
The Silent Hill Experience
Tourist Trophy
Untold Legends: The Warrior's Code (PSP)
FILM-TRAILER
Alle Kinder dieser Welt
Mein verschärftes Wochenende
Miami Vice

X-PORT-SAVEGAMES:

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Tekken 5
Project Zero 2

MAX-DRIVE:

Onimusha 3 • Resident Evil 4
Tekken 5 • Burnout 3 • Ape Escape 2
Tomb Raider: Angel of Darkness • World Racing

Jetzt alle Videos
zu PSP-Spielen auch
im PSP-Format!

PS3-SPECIAL
Was kann die PlayStation 3?
Dark Sector
Devil May Cry 4
Eyedentity
Fifth Phantom Saga

Fight Night Round 3
Final Fantasy VII – Technik-Demo
Formula 1
Heavenly Sword
I-8
John Woo's Stranglehold
Killing Day

Killzone
Metal Gear Solid 4
Mobile Suit Gundam
MotorStorm
Ni-Oh
Possession
Project IM

Project Offset
Tekken
The Darkness
The Getaway – Technik-Demo
Vision Gran Turismo
Warhawk
Western-Projekt von Rockstar

VORSCHAU

PLAYSTATION 3

- 26 Stranglehold
- 24 Unreal Tournament 2007

PLAYSTATION 2

- 30 Hitman: Blood Money

TEST

PLAYSTATION 2

- 54 24: The Game
- 74 Autobahnraser Destruction Madness
- 74 Autobahnraser Police Madness
- 72 Buzz – Das große Quiz
- 70 Commandos Strike Force
- 44 Der Pate
- 74 Der rote Baron
- 71 Drakengard 2
- 60 Driver: Parallel Lines
- 66 Fight Night Round 3
- 58 Final Fight: Streetwise
- 74 GSG-9 Anti-Terror-Force
- 48 Onimusha: Dawn of Dreams
- 68 OutRun 2006: Coast to Coast
- 67 Pro Evolution Soccer Management
- 64 Socom 3 U.S. NAVY SEALs
- 69 Sonic Riders
- 70 Tak 3 – Die große JuJu-Jagd
- 40 Tomb Raider: Legend
- 69 World Racing 2

PSP

- 83 James Bond: Liebesgrüße aus Moskau
- 80 Key of Heaven
- 82 OutRun 2006: Coast to Coast
- 78 Splinter Cell Essentials
- 76 Tomb Raider: Legend
- 83 Worms Open Warfare

CHEATS & CODES

- 93 ATV Offroad Fury 3
- 93 ATV Offroad Fury Blazing Trails
- 92 Black
- 92 Marc Ecko's Getting Up
- 93 Onimusha: Dawn of Dreams

*Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!

NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS

**1. LARAS COMEBACK**

Die Gräberäuberin macht auf jeder Plattform eine gute Figur.

2. „NEUES“ GTA

Liberty City Stories erscheint schon bald für PS2.

3. COMEBACK NR. 2

Parallel Lines hievt die *Driver*-Serie aus der Krise.

4. FETTE LISTE

In unserer Reportage finden Sie die 100 besten Spiele für die PS3!

5. KLAMPFEN-SIMULATOR

Guitar Hero ist nun endlich für Deutschland angekündigt.

FLOPS

**1. GURKENSALAT**

Vier Katastrophenspiele von Davilex erheitern die Redaktion.

2. LIEBLOSE UMSETZUNG

Die PS2-Fassung von *World Racing 2* wirkt ziemlich unfertig.

3. MANAGEMENT-KRISE

PES Management bleibt hinter den Erwartungen weit zurück.

4. VERSPÄTUNG

Das neue *Dragon Quest* kam nicht rechtzeitig zum Test.

5. KNALLHART

Der Schwierigkeitsgrad von *Onimusha 4* treibt selbst Profis zur Weißglut.

Yakuza

ACTION-ADVENTURE Der Pate auf Japanisch

Unter dem Titel *Yakuza* bringt Sega das japanische Abenteuer *Ryu ga Gotoku* (Japanisch für „Wie der Drache“) nach Europa. Die Hauptfigur in diesem Action-Thriller ist der frühere Yakuza-Aufsteiger Kazuma Kiryu, der nach dem Absitzen einer zehnjährigen, zu Unrecht gegen ihn verhängten Haftstrafe versucht, sein Leben wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Die filmreif inszenierte Handlung spielt in dem fiktiven Tokioter Viertel Kamuro-cho, das Sega sehr detailliert auf die PS2 gebracht hat. Im Mittelpunkt steht die Suche nach Kazumas verschwundenem Freund Yumi und einer ebenfalls vermissten Summe von 10 Milliarden Yen, hinter der praktisch die gesamte japanische Unterwelt her ist. Spielerisch ist *Yakuza* ein Action-Adventure mit RPG-Elementen, bei dem der Schwerpunkt auf ausladenden Prügeleien mit zahlreichen Gegnern liegt. Hier kommen neben Fäusten und Füßen und auch allerlei Waffen (darunter so seltsame Schlaggeräte wie Sofas) zum Einsatz. Und mal ehrlich: Wer verdrischt andere Leute cooler als japanische Gangster in sündhaft teuren Designer-Anzügen? (mp)

Verleih: Sega

Internet: www.sega-europe.com

Termin: Sommer



GANGSTER MIT HERZ Kazuma Kiryu ist kein plumper Bad Guy.



FUSSGÄNGERZONE In Kamuro-cho ist ganz schön was los.



HOCH DAS BEIN Hoffentlich reißt da mal nicht die Hose ein.

NEWSTICKER

+++ WM-FUSSBALL Electronic Arts veröffentlicht schon im April das offizielle Spiel zur FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 für PlayStation 2 und PSP. 127 Nationalmannschaften, 12 offizielle WM-Stadien (plus weitere aus anderen Ländern) und freispielbare Fußball-Legenden

sollen für authentische WM-Stimmung sorgen. Bilder der Sony-Versionen gibt es bislang leider noch nicht. **+++ NEUE MINIFLITZER** Codemasters hat für den Sommer *Micro Machines V4* für PS2 und PlayStation Portable angekündigt. Entwickler ist das mit der Serie vertraute Team



KNALLHART Dragunovs Militärtraining hat sich ausgezahlt.



LILI GEGEN EDDY Der Capoeira-Kämpfer ist wieder ein eigenständiger Charakter.

Tekken 5 Dark Resurrection

BEAT 'EM UP Die erste 3D-Prügelei für die PSP!

Das wurde auch Zeit: Voraus-sichtlich schon im Sommer soll eine PSP-Version von *Dark Resurrection* erscheinen, einem *Tekken 5*-Update, das bislang nur in Spielhallen zu finden war. Mindestens 35 Kämpfer hat Namco angekündigt, wobei mit dem russischen Sambo-Ringer Dragunov und der mone-gassischen Straßenkämpferin Lili zwei völlig neue Haudegen mit von der Partie sind. Neben Video-Endsequenzen für jeden

einzelnen Charakter und mehr als doppelt so vielen Gegen-ständen zum Individualisieren Ihres Kämpfers wie noch bei *Tekken 5* wird *Dark Resurrection* als Bonus noch nicht näher benannte Multiplayer-Mini-spiele beinhalten. Wann kon-tert Sega mit einer PSP-Version von *Virtua Fighter 4 Final Tuned?* (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.tekken-official.jp

Termin: Sommer (unbestätigt)

Gangs of London

ACTION Vielseitiger Getaway-Ableger im Handheld-Format

Es war nur eine Frage der Zeit: Die *Getaway*-Serie wird für die PSP adaptiert. Bei *Gangs of London* stehen die Bandenkriege zwischen fünf Parteien im Mittel-punkt. Sie können sich zu Beginn für eine der Gangs entscheiden (je nach Wahl fällt der Spielab-lauf anders aus) und kämpfen gegen die anderen vier um die Vorherrschaft in London. Hier-bei können Sie jederzeit zwi-schen mehreren Charakteren wechseln und Ihren Begleitern Befehle geben. Wem die Action-Variante zu hektisch ist, der kann auch eine Strategie-Fassung mit

Kartenspiel-Elementen namens Gang Battle spielen. Neben ei-nem Taxifahrer-Modus wird es außerdem auch einen Touristen-Modus geben, bei dem man ein-fach Fotos von Londoner Sehens-würdigkeiten machen muss. Im Free-Roaming-Modus können Sie die englische Hauptstadt zu-dem nach Belieben erforschen. Als Bonus werden so typisch bri-tische Pub-Spiele wie Pool und Darts enthalten sein. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: de.playstation.com

Termin: Ende 2006



NA JA ... So richtig gut sieht das Spiel leider noch nicht aus.

Supersonic Software, das zuletzt mit *Mashed* einen ganz ähnlichen Titel für Empire produziert hat. Diesmal sollen mehrere hundert Minifahrzeuge aller Art zur Wahl stehen (Sportwagen, Geländewagen, Quads, Beach-Buggys ...), die durch serientypische Szenarien wie Frühstückstische, Küchenböden und Billardtische flitzen. +++ **SAFTIGE ÜBERNAHME** THQ hat Juice Games auf-

Power Stone Collection

BEAT 'EM UP Doppelte Power für unterwegs

Die beiden 3D-Prügler *Power Stone 1 & 2* für Segas Dreamcast begeisterten mit einfachem, aber effektiv inszeniertem Gameplay, das in Sachen Inter-aktion mit der Umgebung sei-nerzeit Maßstäbe setzte: Tische und Stühle konnten zu Waffen umfunktioniert werden, starke Charaktere rissen gleich ganze Tragebalken aus ihrer Veranke-rung und der stetige Kampf um die titelgebenden magischen Steine, von denen drei kombi-

niert ihrem Träger Superkräfte verleihen, sorgten für spektaku-läre Matches. Capcom setzt jetzt beide Spiele im Rahmen einer Sammlung für die PSP um, wobei der erste Teil um vier Kämpfer aus dem Nachfolger erweitert wird. Während der Erstling noch auf reine Duelle setzt, bietet *Power Stone 2* einen Vier-Spieler-Modus. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Herbst



ÜBER DEN TISCH Die Umgebung sollte taktisch genutzt werden.

gekauft, die derzeit für den Publisher an dem für den Sommer geplanten PSP-Rennspiel *Juiced: Eliminator* arbeiten. +++ **PLATINUM-PREISSENKUNG** Das Sony-Spieletrio *Tekken 5*, *MotoGP 4* und *Formel Eins 2005* machte am 8. März den Anfang: Ab sofort kommen Platinum-Versionen von erfolgreichen Spielen für günstige 19,95 Euro.

AKTUELLES

AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Hollywoods schwindende UMD-Liebe

Du weißt, dass der Absatz von UMD-Spielfilmen ernsthaft ins Stocken geraten ist, wenn selbst Sony Pictures die Anzahl seiner geplanten Neuveröffentlichungen reduziert. Ein Artikel des amerikanischen Filmbranchen-Blatts *Variety* zum PSP-eigenen Format enthüllte interessante Details. Komödien verkaufen sich noch am besten auf UMD, Action und Horror sind vergleichsweise unpopuläre Genres. Die Konsequenz: Monty Python kommt, der Mafia-Klassiker *Goodfellas* bleibt dagegen aus. Die Filmstudios waren vielleicht generell ein bisschen blauäugig mit ihren zahlreichen UMD-Veröffentlichungen im letzten Jahr. Abteilung „gesunder Menschenverstand“: Wenn ich mir einen Film auf DVD gekauft habe, lege ich ungern noch mal 20 Dollar hin, um denselben Inhalt auch auf der PSP konsumieren zu können. Was man zudem vor lauter Software-Flaute nicht vergessen sollte, ist die grundsätzliche Funktion der PSP als Spielsystem. Von daher könnten zielgruppengerechte Nischenproduktionen wie Capcoms angekündigte *Street Fighter*-Trickfilme auf UMD besser laufen als die Fünftveröffentlichung eines alten Hollywood-Schinkens. Am meisten Appetit habe ich aber auf neue Folgen von bestimmten US-Fernsehserien. Es gibt genug aktuelles Qualitäts-TV – wie *24*, *Lost*, *Battlestar Galactica* oder *Sopranos* –, für das ich so ziemlich jeden Kinofilm links liegen lasse. Wenn man sich da einzelne Episoden legal, schnell, werbefrei und preiswert ziehen könnte, würde ich meine PSP viel öfter als Glotze verwenden. Die in den USA im freien Fall plumpsenden Memory-Stick-Preise machen ein solches Szenario immer attraktiver – und schon in einem Jahr könnte eine schöne neue Download-Welt die ganze „Filme auf UMD“-Idee als rückständiges Auslaufmodell erscheinen lassen.

X-Men 3: The Official Game



ACTION Das Spiel zum dritten X-Men-Film!

Dank Activision sind Comic-Fans auf Konsolen bestens versorgt. So verwundert es kaum, dass auch ein Spiel für die PS2 zum neuen *X-Men*-Film namens *X-Men: The Last Stand*, der im frühen Sommer in deutschen Kinos anläuft, erscheinen wird.

Darin kann der Spieler neben Wolverine noch Nightcrawler und Iceman steuern, deren individuelle Stärken zum Einsatz bringen und ihre Fähigkeiten ausbauen. Der Rest der X-Men-Truppe steht den drei Hauptcharakteren hilfreich zur Seite.

Für die Handlung der Comic-Versorgung, die zeitlich vor dem Film angesiedelt ist, sind der Co-Drehbuchautor des Films, Zak Penn, und der Comic-Schreiber, Chris Claremont, verantwortlich. (te)

Verleih: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: Mai

EISIG Jeder Charakter verfügt über individuelle Fähigkeiten.



RAUBEIN Natürlich gibt's auch im neuen *X-Men* wieder Prügel zu verteilen.

SingStar Rocks!



ENTERTAINMENT Hochkarätige Tracks en masse!

Sony lässt sich wie gewohnt bei der Musikauswahl für die *SingStar*-Reihe nicht lumpen, wie die kürzlich veröffentlichte Playlist der deutschen Fassung von *SingStar Rocks!* zeigt. Sowohl internationale Hits als auch eine Reihe von Songs aus deutschen Landen fanden ihren Weg in das am 19. April erscheinende Party-Spiel. Zu den Highlights zählen Stücke von den Rolling Stones, Deep Purple, Nirvana und der momentan sehr erfolgreichen Gwen Stefani. Deutschrock-Fans freuen sich auf das unvergessene „Wind of Change“ der Scorpions oder Stücke von Juli und Rosenstolz. Ein Blick auf die Playlist der deutschen Version des Spiels wird Fans rockiger Klänge ein Lächeln ins Gesicht zaubern. (te)

Verleih: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 19. April

INTERPRET SONGTITEL

International:

The Undertones	Teenage Kicks
The Hole	Celebrity Skin
Thin Lizzy	The Boys are back in Town
Deep Purple	Smoke on the Water
Franz Ferdinand	Do You want to
Razorlight	Somewhere else
Jet	Are You gonna be my Girl
Rolling Stones	Paint it black
Nirvana	Come as You are
Kasabian	Club Foot
Bowling For Soup	1985
Blur	Song 2
Keane	Everybody's changing
The Killers	Somebody told me
Queen	Don't stop me now
The Offspring	Self Esteem
KT Tunstall	Black Horse & the Cherry Tree
Coldplay	Speed of Sound
Gwen Stefani	What You're waiting for

Deutsch:

Matthias Reim	Verdammt, ich lieb dich
Rosenstolz	Es könnte ein Anfang sein
Juli	Die perfekte Welle
Extreme	More than Words
Scorpions	Wind of Change

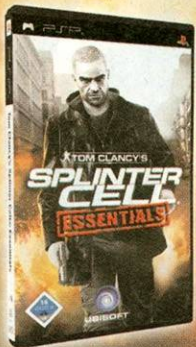
INTERPRET SONGTITEL

Echt	Du trägst keine Liebe in dir
Revolverheld	Die Welt steht still
Tocotronic	This Boy is tootronic
Selig	Ist es wichtig
Christina Stürmer	Ich liebe 200
Wir sind Helden	Denkmal

Ubisoft präsentiert einen Sam Fisher Spionage-Thriller!

Exklusiv für PSP™!
Erhältlich ab März 2006.

 TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
ESSENTIALS



Die Story umspannt die gesamte Splinter Cell Serie.

Neue, exklusive Inhalte!

Drahtlose Spion Vs. Spion
Mehrspieler-Action!



PSP

www.splintercell.com



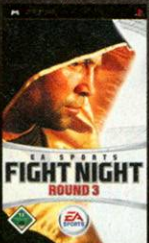
UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell® Essentials, Splinter Cell, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "P", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



easports.de

**Reden ist Silber,
schlagen ist Gold.**



PlayStation 2



Mortal Kombat: Armageddon & Unchained

BEAT 'EM UP Im Herbst geht die Serie in die nächste Runde.

Schon im Herbst soll *Mortal Kombat: Armageddon* für die PS2 erscheinen. Mehr als 60 Kämpfer sind diesmal mit dabei, wobei alle Charaktere aus den Vorgängern vertreten sein werden. Neben den üblichen Zweikämpfen darf man im Konquest-Modus wieder größere Gegnerhorden weichprügeln. Außerdem können jetzt alle Angriffe und Combos auch in der Luft ausgeführt werden, was oft in einem längeren Schlagabtausch in windigen Höhen resultiert. Darüber hinaus wurde ein neues Block-System eingebaut, wobei man nach Stein-Schere-Papier-Prinzip die Angriffe des Gegners abwehren kann. Hat man bei diesem Manöver Erfolg, ist der Feind für einen

Moment bewegungsunfähig und man kann seinerseits einen Angriff starten. Wer gerne seinen eigenen Charakter erstellen möchte, kann sich mit dem Editor austoben, eigene Combos erstellen und den Kampfstil seines Helden festlegen. Zudem wurde eine PSP-Version mit dem Namen *Mortal Kombat: Unchained* angekündigt, die zeitgleich mit *MK: Armageddon* in den Handel kommen soll. Auf dem Handheld werden die Spieler ebenfalls in den Genuss des Konquest-Modus kommen und kriegen obendrein noch sechs neue Charaktere spendiert.

Unchained angekündigt, die zeitgleich mit *MK: Armageddon* in den Handel kommen soll. Auf dem Handheld werden die Spieler ebenfalls in den Genuss des Konquest-Modus kommen und kriegen obendrein noch sechs neue Charaktere spendiert.

Hersteller: Midway

Internet: www.mkarmageddon.com

Termin: Herbst 2006



SPEKTAKULÄR Alle Angriffe lassen sich auch in der Luft ausführen.

UNCHAINED

Mit den Dolchen kann Frost besonders gut umgehen.



Midnight Club 3 DUB Edition Remix

RENNSPIEL Bonusinhalte zum günstigen Preis!

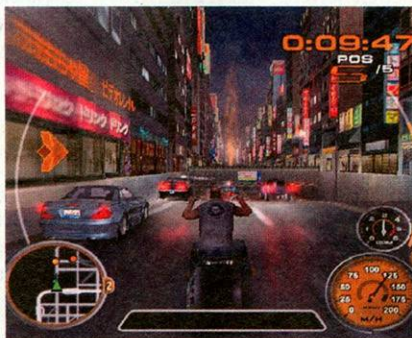
Leider trudelte die Remix-Version von *Midnight Club 3* zu spät für einen ausführlichen Test bei uns in der Redaktion ein. Deshalb an dieser Stelle die wichtigsten Infos zu dem preiswerten Renn- und Tuningvergnügen: Für knapp 30 Euro erhalten Sie das vollständige *Midnight Club 3* sowie einen um etwa 20 Vehikel (sowohl Autos als auch Motorräder) erweiterten Fuhrpark. Damit nicht genug, gesellt sich zu den drei vorhandenen Metropolen auch noch Tokio dazu und obendrein dürfen die alten Spielstände weiter verwendet werden. Racing-Fans können bedenkenlos zugreifen! (uh)

Verleih: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: Erhältlich

BIG IN JAPAN Bei der neuen Remix-Version wurde mit Tokio eine völlig neue Stadt implementiert.



Guitar Hero

ENTERTAINMENT Luftgitarren sind out!

Für Gitarren-Freaks geht dieses Jahr ein Traum in Erfüllung: *Guitar Hero* kommt nach Europa! In Deutschland wird das stylische Bundle inklusive Gitarren-Controller knapp 80 Euro kosten. Voraussichtlich wird das unverzichtbare Rocker-Accessoire am 7. April in den Läden Großbritanniens stehen und nach offiziellen Angaben wenige Wochen danach auch hierzulande erscheinen. Das Spiel enthält über 30 grandiose Rock-Songs, die mithilfe des Gitarren-Controllers zum Leben erweckt werden. Dank des komplexen Gibson-SG-Nachbaus (bekannt durch AC/DC-Gitarrist Angus Young) mit fünf Tasten auf dem Griffbrett, einem Original-Tremolo sowie einem exakten Anschlagspunkt kommen sowohl Musiker als auch Laien auf ihre Kosten. (uh)

Hersteller: RedOctane

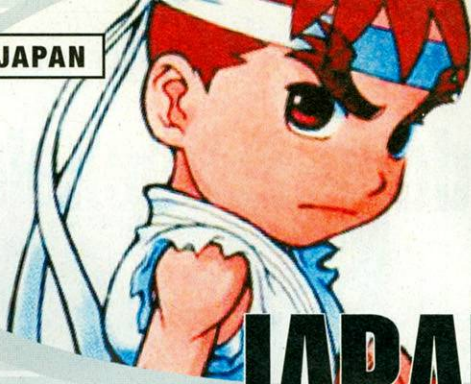
Internet: www.guitarherogame.com

Termin: Mai

TRAUMHAFTER CONTROLLER

Gitarren-Junkies dürften anhand dieses Eingabegeräts Luftsprünge machen.





JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

PlayStation Spots

Auf der Tokyo Game Show 2005 erfreute sich der PlayStation Spot großer Beliebtheit: eine Station, an der man sich über eine Wi-Fi-Verbindung zum Beispiel Spieldemos auf seine PSP laden kann. Nach der Messe installierte Sony solche Spots an einigen großen Bahnhöfen und schickte einen PlayStation-Spot-Bus durch die Lande; doch wer es nicht zur richtigen Zeit an den richtigen Ort schaffte, dem blieben die angebotenen Goodies bisher versagt. In Reaktion auf entsprechende Kritik installiert Sony nun ein Netz aus Wi-Fi-Schnittstellen im ganzen Land. Bis April sollen 150 Cafés, 150 Videospielgeschäfte und zahlreiche Bahnhöfe mit PlayStation Spots ausgestattet sein, weitere Spots sollen bis Ende des Jahres folgen. Bisher beschränkt sich das Angebot an Spielen allerdings auf die drei Titel *Baithe!2000*, *LocoRoco* und *Crew Stew*. Hoffen wir, dass Sony mit dem Bestand an PlayStation Spots auch den Umfang an Download-Produkten erweitert!

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Sengoku Musou 2
- 2 Gensou Suikoden V
- 3 Makai Senki Disk Gaia 2
- 4 Monster Hunter 2
- 5 CLANNAD
- 6 Devil May Cry 3 Sp. Edition
- 7 World Soccer WE 9
- 8 Full House Kiss 2
- 9 Bleach
- 10 Warship Gunner 2

Brave Story Action/Brave Story



ACTION-ADVENTURE/ROLLENSPIEL Zwei auf einen Streich

Im Juli kommt *Brave Story* in die japanischen Kinos: die Trickfilmumsetzung eines erfolgreichen Romans um einen jungen Helden, der in eine fremde Welt reist, um seine Mutter zu retten. Begleitend zu diesem Fantasy-Spektakel will Sony gleich zwei Videospiele veröffentlichen; bisher sind jedoch nur erste Arbeitstitel und relativ wenig Fakten bekannt. Bei *Brave Story Action* soll es sich um ein Action-Adventure für die PS2 handeln, bei *Brave Story* um ein Rollenspiel für die PSP. Man darf davon ausgehen, dass beide Spiele versteckte Boni enthalten werden, die sich durch Verlinken beider Versionen freischalten lassen. (wh/ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: Sommer (Japan)



HEIMKONSOLE

Die PS2-Fassung soll ein Action-Adventure werden.

HANDHELD

PSP-Besitzer werden mit einem Rollenspiel zum Kinofilm bedient.



Everywhere Together – Let's School



SIMULATION Wer ist der Boss im Klassenzimmer?



FRÖHLICHES ZAHLENRATEN Von solchen Klassenstärken können Lehrer hierzulande nur träumen.

In *Let's School* begleiten Sie fünf Figuren aus der *Everywhere Together*-Serie durch ein Schuljahr – als Lehrer! Auf die fünf „Pocket People“-Charaktere, darunter die beliebte Katze Toro, warten pro Woche vier Schultage, an denen jeweils drei Unterrichtsfächer auf dem Stundenplan stehen. Sie dürfen Ihren Lieb-

lingscharakter zum Klassenleiter ernennen und diverse Aufgaben verteilen: Lesen Sie mit Ihren Schülern Bücher, üben Sie Schreiben an der Tafel, stellen Sie Fragen und führen Sie Gespräche. Neben solchen Standardbeschäftigungen können Sie noch zahlreiche Sonderkurse organisieren. (wh/ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: Juni (Japan)

NEWSTICKER

+++ MEHR CAPCOM-KLASSIKER Nach der erst kürzlich veröffentlichten PlayStation-2-Compilation diverser Spielhallen-Klassiker hat Capcom nun auch eine PSP-Variante angekündigt. Die *Capcom Classics Collection Remixed* wird insgesamt 20 Titel enthalten, darunter den Vertikal-

Shooter 1941, das Jump & Slash *Strider* und das Original-*Street Fighter* (nicht den bekannteren zweiten Teil!). Angepeilter Releasetermin ist Sommer. **+++ MASSEN-PRÜGELEI** Die für Sommer angekündigte *Street Fighter Alpha Anthology* (PS2) wird neben den drei Episoden der

ZWEI GEGEN EINEN
Wer zuerst alle
drei Kampfcreaturen
verliert, unterliegt
im Duell.

Monster Kingdom Jewel Summoner

ROLLENSPIEL Wer hat die schärfsten Hörner?

Bei diesem Rollenspiel handelt es sich um den ersten Titel aus den neu gegründeten Gaia-Studios von Koji Okuda, bekannt für seine Arbeit an Atlus' beliebter *Persona*-Serie. Der Spieler sammelt Monster und lässt sie gegen die Kreaturen seiner Gegner antreten. Man schickt jeweils drei Monster gleichzeitig ins Gefecht und kann durch Ein-

satz von Gegenständen und Wechseln der Kampfreihe den Verlauf der Duelle beeinflussen. Die Konstellation von acht Elementarkräften beeinflusst dabei die Stärke der Figuren, ermöglicht ihnen Bonusangriffe und vieles mehr. (wh/ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

Valkyrie Profile 2 Silmeria

ROLLENSPIEL Enix' Fantasy-Story wird fortgesetzt.

Im Rollenspiel *Silmeria* vermischen sich rundenbasierte Kämpfe mit Echtzeitelementen. So gilt es zum Beispiel, die Position von Gegnern im Verhältnis zu Treppen oder Rampen zu bedenken, bevor man ihnen in der Kampfeinstellung gegenübertritt. Während der Gefechte müssen Sie sich erst im Bewegungsmodus in Angriffsreichweite begeben, bevor Sie im Kampfmodus Treffer landen

können. Angriffe sowie der Einsatz von Magie und Objekten kosten wertvolle Aktionspunkte. Wer seine Aktionspunkte nicht rechtzeitig durch Combos und Spezialobjekte wieder auffüllt, gibt seinem Opponenten Gelegenheit zu gefährlichen Konterattacken. (wh/ses)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.com

Termin: 22. Juni (Japan)

GIFTLUME ODER
RIESENSPINNE?
Egal, es verdient,
zermatscht zu
werden.



Alpha-Reihe auch die Gold-Variante des zweiten Teils sowie das auf kindlich getrimmte *Up Super Gem Fighter Mini Mix* (auch bekannt als *Pocket Fighter*) enthalten. +++ **ARCADE-NACHSCHLAG** *Virtua Fighter* soll im Juli in die japanischen Spielhallen kommen. Eine spätere PlayStation-3-Umsetzung ist sehr wahrscheinlich. +++



DEBÜT
Nagase ist
eine der zwei
weiblichen
Neuzugänge.

KoF Maximum Impact 2

KAMPFSPIEL Cancel, Konter und neue Charaktere

Die *King of Fighters*-Serie nimmt einfach kein Ende: Neben den 19 Figuren aus dem Vorgänger enthält diese Prügelspiel-Fortsetzung mindestens vier weitere Helden: Nagase und Luise sowie die bekannten Charaktere Kula Diamond und Billy Kane. Die bekannten Stylish Moves wurden übernommen, die Auswahl an Combos erweitert. Zudem ist es nun mög-

lich, gegnerische Angriffe zu parieren, um so aus der Defensivposition heraus Konter auszuführen. Die Option Super Cancel gibt dem Spieler außerdem die Möglichkeit, bestimmte Super Moves abubrechen und stattdessen einen Super Special Move auszulösen. (wh/ses)

Hersteller: SNK Playmore

Internet: www.snkplaymore.jp

Termin: 27. April (Japan)



BILLY IS BACK
Der Serienveteran
mischt die Gegner
mit seinem Kampf-
stock auf.

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

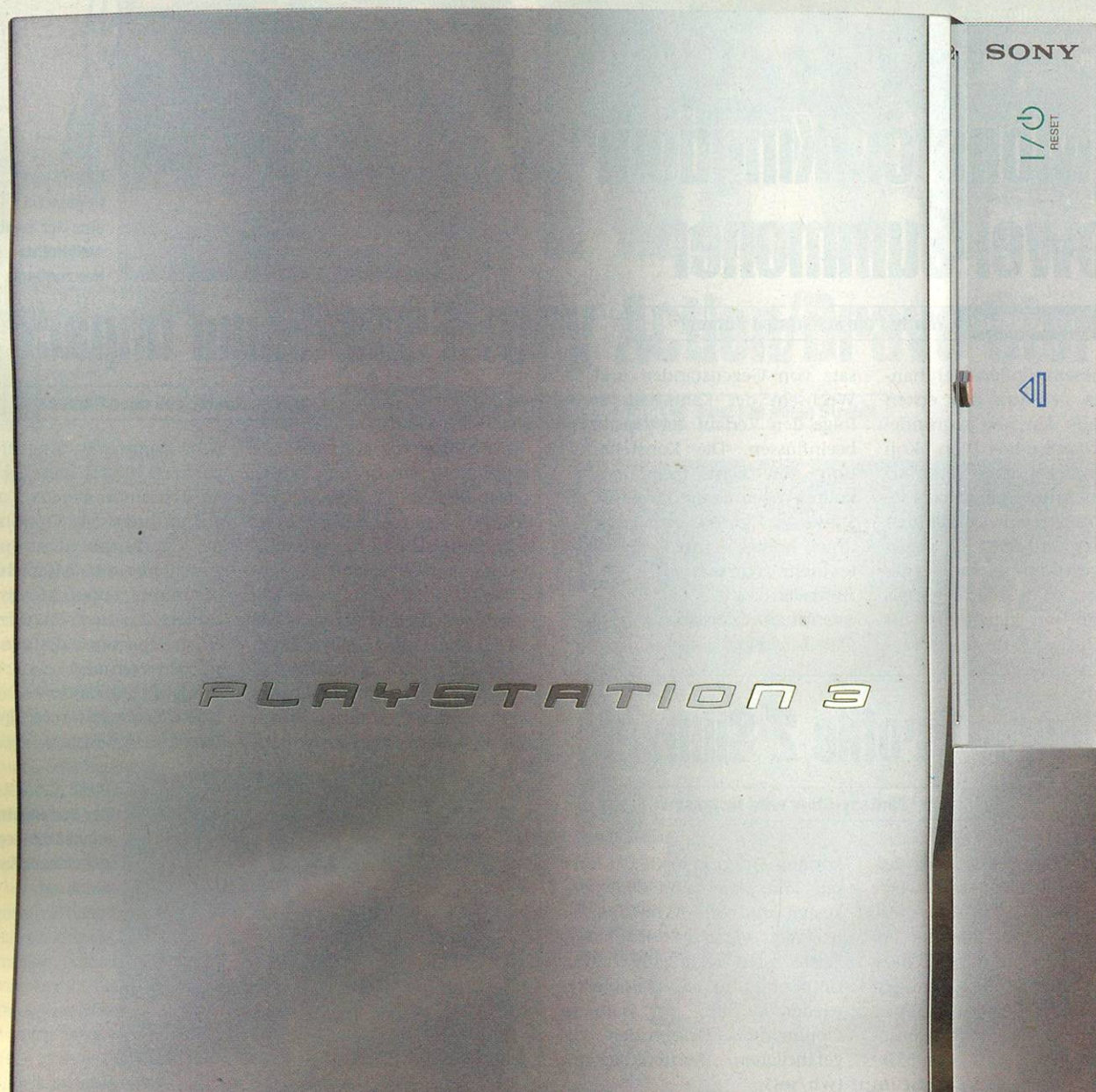
PS2		
Devil May Cry 3 Special Edition	Action	23. Februar
Final Fantasy XII	Rollenspiel	16. März
Gensou Suikoden V	Rollenspiel	23. Februar

PSP		
Bombberman	Geschicklichkeit	9. März
Gensou Suikoden I&II	Rollenspiel	23. Februar
Monster Hunter 2	Rollenspiel	16. Februar
Sakura Taisen 1&2	Strategie	9. März

Erscheint demnächst:

PS2		
Disaster City 2	Action-Adventure	30. März
Dragon Quest: Young Boy Yangus ...	Rollenspiel	20. April
Okami	Action-Adventure	20. April
The King of Fighters Orochi	Beat 'em Up	30. März

PSP		
Innocent Life	Simulation	27. April
Ultra Puzzle Bobble Pocket	Denkspiel	23. März
Viewtiful Joe Battle Carnival	Beat 'em Up	23. März



PlayStation 3

Das große Dossier

Microsoft hat vorgelegt, Nintendo hält sich raus – wird Sony erneut der **Sprung an die Spitze** gelingen?

So groß wie der Trubel um Sonys Next-Generation-Konsole im letzten Jahr auf der E3 war, so spärlich waren die Informationen in den darauf folgenden Monaten. Gelegentliche Gerüchte, ständige Unklarheit über den Veröffentlichungstermin und utopische Preisvorstellungen beherrschten die Konsolennews dieser Welt. Doch Sony lässt sich nicht beirren und hält

weiterhin an seinen Plänen fest. Der stärkste Konkurrent Microsoft hat vorgelegt und die Xbox 360 bereits Ende letzten Jahres veröffentlicht – mit beachtlichem Erfolg. Trotz wenig aufsehenerregender Spiele und dem etwas holprig in die Gänge gekommenen weltweit gleichzeitigen Verkaufsstart hat sich Microsoft etabliert. Die Xbox 360 bietet viel Leistung zum fairen Preis und in Sachen Online-Kon-

zept wird sich Sony mächtig ins Zeug legen müssen, um zu konkurrenzen.

Wir haben sämtliche Informationen zusammengefasst, Experten befragt, lassen die Hersteller zu Wort kommen, werfen einen ausführlichen Blick auf die Konkurrenz und präsentieren natürlich alle kommenden Spielhighlights. Außerdem zeigen wir Ihnen auf den nächsten Seiten, warum die PlayStation 3

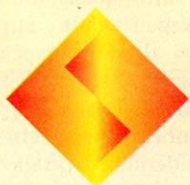
für jeden begeisterten Zocker ein Pflichtkauf wird. Bleibt noch die Frage nach dem Veröffentlichungsdatum. Eine verlässliche Antwort gibt es immer noch nicht, doch vor Jahresende werden wohl nicht einmal Japaner Hand an die graue Next-Generation-Konsole legen dürfen; Europäer können froh sein, wenn Sie Anfang 2007 in den Genuss kommen.

MAIK BÜTEFÜR

Das sagt Sony zur PlayStation 3:

Fragen kostet nichts, aber manchmal bringt es auch nicht viel ein. Eigentlich wollten wir von Sony ein paar knackig formulierte Gründe wissen, warum sich die Wartezeit auf die PlayStation 3 lohnt. Dummerweise gab's von Sony nur einen Kommentar, nämlich den, dass es keinen gibt. Erst wenn PlayStation-Papa Ken Kutaragi den Startschuss gibt, kann der Informationsfluss beginnen. Bis dahin wird kein Sony-Mitarbeiter auf der Welt mehr zur PS3 sagen als dass Sie kommt und dass sie toll wird. Oder anders formuliert: Sonys Pressekonferenz kurz vor der E3 wird erneut die Plattform für die Zukunft der PlayStation-Familie sein und bis dahin darf über den genauen Erscheinungstermin und den finalen Preis der Konsole nur geraten und spekuliert werden.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT®

PlayStation 3 vs. Xbox 360

Welche Konsole hat mehr Power? Welche Software erwartet uns? Der direkte Vergleich bringt es ans Licht.

Die Konsole

Über die Optik lässt sich streiten, doch der Inhalt spielt die größere Rolle. Anschlüsse, Fähigkeiten und Konzepte klingen hervorragend und dürften der Konkurrenz schon jetzt ein wenig Angst einjagen.

Die Konsole

Die Xbox 360 sieht zweifelsohne etwas konventioneller aus, doch auch hier kann der Inhalt überzeugen. Ob Anschlussmöglichkeiten, Features oder Xbox Live – Microsoft hat ordentliche Arbeit abgeliefert.

1:1

Die Hardwarepower

Der mächtige Cell-Prozessor soll's richten. Auch wenn bisher nur spekuliert werden kann, die PS3 hat laut Entwicklernaussagen mehr Power unter der Haube, die allerdings schwieriger herauszukitzeln ist.

Die Hardwarepower

Spiele wie *Project Gotham Racing 3* oder *Kameo* deuten an, zu was Microsofts Konsole in der Lage ist, doch erst die zweite Softwarewelle zur E3 wird deutlich machen, wo die Grenzen der Hardware liegen.

2:1

Die Spiele

Killzone, *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* oder *Grand Theft Auto* – jede erfolgreiche Spielemarke von Rang und Namen findet auf der PlayStation 3 statt. Der Herstellersupport ist ebenfalls auf höchstem Niveau.

Die Spiele

Halo 3 ist heiß ersehnt, doch ob *Forza Motorsport 2* oder *Gears of War* – Microsoft hat weniger zugkräftige Titel im Gepäck und Exklusiventwicklungen für die PS3 tun den Männern um Bill Gates weh.

3:1

Die Zukunft

Ob Blu-Ray, HDMI, SACD oder Wireless LAN – die PlayStation 3 wird eines der modernsten Geräte ihrer Zeit. Auch auf lange Sicht dürfte die Konsole auf dem neuesten Stand der Technik bleiben.

Die Zukunft

Trotz analoger Übertragung an einen HDTV ist die 360 gewappnet. Einzig das DVD-Laufwerk kann da nicht ganz mithalten. Ob das optional erhältliche HD-DVD-Laufwerk diesen Zweck erfüllen wird?

4:1

Microsoft über die PlayStation 3:

1. PS3 und Nintendo Revolution werden die Hauptthemen auf der E3 – richtig oder falsch?

Boris Schneider-Johne: Die neuen Spiele für Xbox 360 werden sicherlich genauso wichtig sein. Das Dreigestirn aus Hardware, Software und Services muss stimmen.

Hier werden die Neuheiten für Xbox 360 bei den Spielen und auch beim Online-Dienst Xbox Live sicher genauso „Hauptthemen“.

2. Haben Sie ein wenig Angst vor der Präsentation der PS3 auf der E3?

Boris Schneider-Johne: Im Gegenteil. Ich freue mich darauf, zu sehen, was die neuen Konsolen wirklich können und insbesondere, was für ein Software- und Service-Angebot uns dort erwartet – und wann es denn tatsächlich erscheint.



Boris Schneider-Johne
Produktmanager
der Xbox 360

INFO WAS MACHT EIGENTLICH NINTENDO?

Der lachende Dritte?

Traditionshersteller Nintendo hält sich heraus aus dem Spitzenduell der Technologien und will mit innovativen Spielideen kontern. Ob's klappt?

Mut zur Lücke nennt man das wohl, was die Jungs von Nintendo da treiben. Während Sony und Microsoft ein Technologie-Wettrüsten veranstalten, verzichtet der ehemalige Marktführer auf die Teilnahme an diesem Duell. Nintendos Revolution soll zweifelsohne ebenfalls moderne Technik bieten, doch im direkten Vergleich mit den Superkonsolen der Konkurrenz wird man wohl stets das Nachsehen haben. HDTV wird nicht unterstützt, grafisch wird vermutlich eine etwas bessere Leistung als beim GameCube erreicht, doch was bei Nintendo zählt, sind die spielerischen Werte. Dank des neuartigen Controllers sollen innovative Spielkonzepte eine gelungene Alternative zu den ausgetretenen Action- und Rennspielpfaden der Konkurrenz bieten. Bisher

konnte noch niemand die Konsole selbst ausprobieren und es bleibt abzuwarten, wie stark andere Spielehersteller den schicken, kleinen Kasten mit Spielen versorgen, doch als Zweitkonsole dürfte sich Nintendos Beitrag zum Konsolenkampf durchaus gut machen. Ebenfalls ein großer Vorteil für Nintendo: die Konsole soll weltweit auf jeden Fall noch bis Ende des Jahres erscheinen.



25 gute Gründe ...

... warum Sie eine PlayStation 3 **haben müssen!**

Wir alle wollen eine PlayStation 3, lieber früher als später. Doch ein schicker grauer Kasten mit einem schwungvoll designten Controller allein reicht nicht aus, um viel Geld dafür auszugeben. Deswegen haben wir für Sie die 25 wichtigsten Gründe, warum man als Videospieler nicht an einer PlayStation 3 vorbeikommt, zusammengefasst.

25 DIE XBOX 360

Die Konkurrenzkonsole von Microsoft ist ein guter Grund, die PlayStation 3 zu kaufen? Absolut, schließlich zeigt sie bereits jetzt, was wir von der nächsten Generation der PlayStation erwarten können und wie schon bei der Xbox fehlt es Microsofts Konsole vor allem an Profil und guten Marken. Spiele wie *Project Gotham Racing 3* oder *Perfect Dark Zero* haben zwar technische Finessen zu bieten, die auf der aktuellen Generation nicht machbar sind, doch von einem *Gran Turismo 5* oder *Killzone 2* erwarten wir erheblich mehr als schicke Texturen und Effekte. Sony lässt sich Zeit und nutzt diese hoffentlich auch dazu, die guten Eigenschaften und Ideen der Konkurrenz aufzugreifen und weiter zu verbessern.

24 MEHRSPIELER-MASCHINE

Die neuen Controller sehen stylisch aus, doch neben dem (ohnehin noch nicht finalen) Design besticht vor allem die Praxistauglichkeit mit mehreren Mitspie-

lern. Dank Bluetooth-Technologie dürfen bis zu sieben Spieler per kabellosem Controller teilnehmen. Kein Multitap, kein Kabelsalat und kein Stress. Jetzt fehlt Ihnen nur noch eine Couch, die groß genug ist, um Ihnen und sechs Freunden ausreichend Platz zu bieten.

23 PLAYSTATION PORTABLE

Die PSP ist schon für sich genommen ein hervorragendes Gerät, doch im kleinsten Spross der PlayStation-Familie schlummern ungeahnte Fähigkeiten. Gerüchten zufolge soll bereits das nächste Upgrade für die PSP (Version 3.0) einen Menüpunkt besitzen, der die Kommunikation mit der PS3 ermöglicht. Was genau man sich darunter vorzustellen hat, welche Möglichkeiten bestehen und welche Übertragungswege (USB/Wireless LAN/Infrarot) anwählbar sind, ist noch nicht bekannt.



22 CONNECTIVITY

Die PlayStation 3 soll das Zentrum des Wohnzimmers werden, nicht nur aufgrund der Spieleleistung, sondern auch dank zahlreicher Verbindungsmöglichkeiten. Die Netzwerkanschlüsse und der Wireless-LAN-Adapter dürfen die Kommunikation mit einem PC ermöglichen, die Slots hinter der Klappe (siehe Bild) dagegen machen die Übertragung von Daten aus anderen

Geräten möglich. Ob Fotos, Musik, Spielstände oder Videos – alles, was auf Memory Sticks, SD-Karten und CompactFlash-Karten Platz findet, wird auf die eine oder andere Weise von der PlayStation 3 verarbeitet werden können.



21 32:9

Ebenfalls visionär und ganz schön utopisch ist die Fähigkeit der PlayStation 3 einzuschätzen, zwei Monitore gleichzeitig zu betreiben. So sollen dank zwei HDMI-Ausgängen zwei HDTV-Geräte gleichzeitig mit Daten versorgt werden können, um entweder ein gigantisches 32:9-Bild hervorzuzaubern oder Spieler auf einem Extra-Bildschirm mit zusätzlichen Daten oder erweiterten Informationen zu versorgen. Zweifelsohne eine interessante Vorstellung, doch die ersten Spiele dürften von derlei abgefahrenen Spielereien kaum Gebrauch machen.

20 EYETOY/SINGSTAR/BUZZ!

Sony hat nicht gerade den Ruf eines innovativen Herstellers inne, doch schaut man sich die Softwaregeschichte der PlayStation 2 genau an, stolpert man früher oder später neben vielen Fortsetzungen auch über originelle Spielideen. *EyeToy* brachte die ganze Familie vor die Konsole, *SingStar* findet mit jeder neuen Ausgabe

reißenderen Absatz und Buzz! dürfte sich in Zukunft als virtuelle Gameshow etablieren. Wir freuen uns schon auf eine hochauflösende neue Kamera und noch mehr Familien-Spielspaß!

19 DOLBY DIGITAL 5.1

Klar, schon die PlayStation 2 konnte tollen Sound liefern, doch Dolby Digital 5.1 in Echtzeit war leider nie möglich. Alternativen wie DTS 4.0 oder Dolby Pro Logic II lieferten zwar fast ebenbürtige Ergebnisse, doch in Zukunft wird jedes Spiel von den hervorragenden Audio-Kapazitäten der PlayStation 3 profitieren. Glasklarer Sound aus fünf Lautsprechern mit wummernenden Bässen ist in Zukunft nicht mehr aus Videospielen wegzudenken.

18 DAS DESIGN

Optik und Form von Konsole und Controller sind noch nicht final, deswegen fällt ein Urteil über diesen Aspekt zum jetzigen Zeitpunkt schwer. Doch das Design der Konsole hat noch einen weiteren entscheidenden Vorteil: auf den ersten Blick erinnert das Gerät an einen Brotkasten oder einen Grill. Während das Brotkasten-Design schon Commodores Heimcomputer C64 weltberühmt (und erfolg-



reich) machte, freuen sich Grillfans über die nahtlose Einbindung des Geräts ins Barbecue.



WIRELESS

17 Ob Netzwerkzugang oder Controller – der Kabelsalat hat ein Ende. Keine Stolperfallen mehr, keine kilometerlangen Kabel durch mehrere Zimmer, keine verhedderten Gamepads. Während Besitzer der Xbox 360 zusätzlich zur Kasse gebeten werden, soll der Wireless-LAN-Adapter in der PlayStation 3 bereits integriert sein – so gehört sich das.

MULTIMEDIA-FÄHIGKEITEN

16 Zwar sind endgültige und konkrete Pläne noch nicht offiziell, doch Sonys Konsolen-Flaggschiff soll den Fähigkeiten der Xbox 360 in nichts nachstehen – das gilt auch für die Multimedia-Unterstützung. Für Musik, Fotos und Videos soll die PlayStation 3 die zentrale Anlaufstelle im Wohnzimmer sein. Dank zahlreicher USB-Ports und Speicherkarten-Slots dürfte so ziemlich jedes andere Gerät mit Sonys Konsole kommunizieren können. Ebenfalls denkbar sind herunterladbare Demos, Videos oder Inhalte von Spielen, die auf der Festplatte gespeichert werden.

BOOMERANG-CONTROLLER

15 Wer kennt das nicht? Man spielt eine Runde *Stuntman* oder *Devil May Cry 3*, regt sich fürchterlich über den

heftigen Schwierigkeitsgrad auf und pfeffert das Gamepad quer durch den Raum. Zwar sind die Flugeigenschaften des PS3-Controllers noch unklar, doch entsprechend dem Design wäre es durchaus möglich, dass aggressive Spieler zukünftig das zuvor noch geworfene Eingabegerät postwendend zurückbekommen.

PSP- UND PS2-SPIELE

14 Niemand ist gerne gezwungen zu warten, doch im Falle der PlayStation 3 macht Sony es potenziellen Käufern besonders leicht. Schließlich werden bis zum Release der neuen Konsole noch eine Reihe hochwertiger PlayStation-2- und PSP-Spiele erscheinen, die geduldige Spieler verwöhnen. Vermutlich werden auch nach Erscheinen der PS3 noch viele PS2-Titel den Weg in die Händlerregale finden, dank Abwärtskompatibilität hoffentlich auch den Weg in viele Spielerhände.

SACD

13 Im Wust der Abkürzungen ging diese bisher ziemlich unter, dabei ist SACD nicht zu unterschätzen. Die Super Audio CD ist eine abgewandelte Form der DVD, dient aber dennoch in erster Linie als Träger von Audiodaten. Bis zu 109 Minuten Musik passen auf eine SACD, immerhin 80 Minuten Mehrkanalton sind möglich – natürlich in erheblich besserer Qualität als auf einer handelsüblichen Musik-CD. Die PlayStation 3 könnte dem bereits seit längerem erhältlichen



SUPER AUDIO CD

Format zu einem Popularitätsschub verhelfen, schließlich erspart sie den geneigten Musikfans den Kauf eines SACD-Players.



BLU-RAY-DISC

12 Das von Sony ausgewählte Datenträgerformat hat enorme Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Bis zu 54 GByte Daten können auf einer einzigen Disc gespeichert werden (eine Dual-Layer-DVD fasst gerade einmal 8,5 GByte). Fast noch wichtiger: während auf der Xbox 360 derzeit neue Ladezeiten-Rekorde aufgestellt werden, soll die Blu-Ray-Technologie durch höhere Übertragungsgeschwindigkeiten viel Zeit einsparen und Ladezeiten minimieren. Randy Pitchford, Chef des Entwicklerstudios Gearbox Software, meint dazu: „Die Blu-Ray-Disc ist ein großer Sprung nach vorn im Bezug auf Kapazität und Geschwindigkeit. Wir sind unglaublich



froh, dass wir zukünftig so viel mehr Daten speichern und erheblich schneller in den Speicher der Konsole schaufeln können.“

FESTPLATTE

11 Die optionale Festplatte wird diesmal tatsächlich in allen Territorien veröffentlicht. Während das Zusatzgerät auf der PlayStation 3 lediglich in Japan und den USA ein (recht nutzloses) Dasein fristete, wird die PlayStation 3 auf der ganzen Welt Platz für zusätzliche Inhalte oder eigene Soundtracks bieten. Die exakte Größe des Laufwerks wurde noch nicht bekannt gegeben, doch die 20 GByte der Xbox 360 sollten locker übertrumpft werden.



HDTV

10 High Definition Television ist ein Riesenthema der nahen Zukunft. Die Fußball-WM wird für Europa der nächste große Startschuss, doch spätestens bei Erscheinen der PlayStation 3 wird man als geneigter Zocker auch über die Anschaffung eines neuen Flachbildfernsehers nachdenken müssen. Hochauf-

UMSTRITTEN Das Design des PS3-Controllers kam nicht bei jedem Spieler gut an.

Nachgefragt

Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben die Xbox 360 schon auf Herz und Nieren überprüft und für uns auf dieser Basis eine Einschätzung der PlayStation 3 vorgenommen.

„Auf den ersten Blick erweckt das Chipgespann der PS3 den Eindruck, dass man einen PC vor sich hat. Da wundert es nicht, dass die Unreal-Engine schnell für die neue Konsole portiert werden konnte. Doch wie bei der Xbox 360 zwingen die Multithreading-CPU's in der PS3 die Programmierer dazu, die Berechnungen ihrer Spiele in synchron ausführbare Teile zu zerlegen. Und während man bei aktuellen PC-CPU's noch mit zwei Teilen die CPU auslasten kann, müssen es beim Cell-Chip der PS3 schon 9 sein. Die Tatsache, dass nicht alle Kerne über den gleichen Befehlssatz verfügen, verkompliziert dies noch. Entsprechend wird die Leistung der PS3 weniger durch ihre Hardware bestimmt, sondern durch die Software, die sie nutzt.“

Thilo Bayer – PC Games Hardware



lösende Bilder verlangen nach einem hochauflösenden Monitor und während der Sprung nach vorn auf der Xbox 360 bisher noch gering ausfällt, wird man bei der PlayStation 3 wohl nur noch widerwillig auf den alten Röhrenfernseher starren – nicht zuletzt dank Punkt 9:

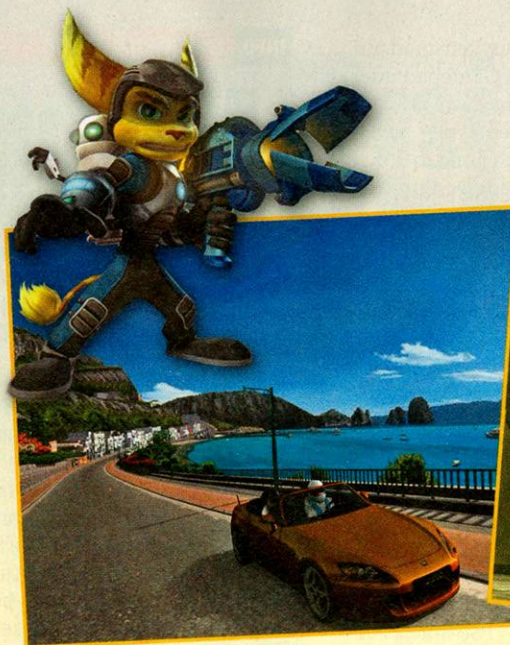
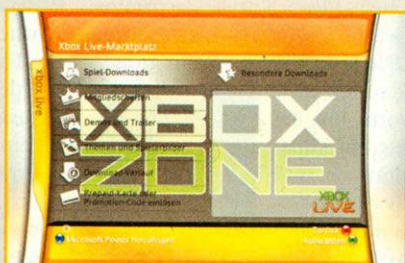


TRUE HD

09 Die Xbox 360 ist bereits HD-fähig, doch die Visionäre von Sony haben noch viel größere Pläne. True HD soll die Zukunft sein – extrem hochauflösende Bilder in 1080p. Während auf der Xbox 720p (1.280x720 Pixel als Vollbilder) den Standard darstellen, soll die PlayStation 3 1080p (1.920x1080 Zeilen als Vollbilder) etablieren. Ein hehres Ziel, schließlich ist derzeit PAL in Europa mit 704x576 Pixeln als Halbbilder der Standard und HDTV-Geräte, die 1080p darstellen können, ebenso selten wie teuer. Die ersten PlayStation-3-Spiele dürften Sony schnell auf den Boden der Tatsachen und 720p zurückbringen, doch wer weiß, was uns in Zukunft noch alles erwartet.

ONLINE-GAMING

08 Die PlayStation 2 war die Pflicht, jetzt kommt die Kür. Wir erwarten ein durchdachtes Online-Konzept, das all die schönen Features und Ideen von Xbox Live aufgreift und verfeinert. Die lahme Central Station will keiner mehr sehen und das umständliche Hantieren mit der Memory Card sollte ebenfalls der Vergangenheit angehören. In diesem Punkt hat Sony am meisten Boden gegenüber der Konkurrenz gutzumachen. Ebenfalls vorstellbar wäre ein Download-Service für alte Spiele, wie ihn Nintendo auf dem Revolution plant.



SONY-SPIELE

07 Ob *Gran Turismo*, *Killzone*, *Shadow of the Colossus*, *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank*, *Sly Raccoon*, *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, *WRC* oder *The Getaway* – Sonys eigenproduzierte Spiele sind entweder besonders gut oder besonders erfolgreich oder gar beides. Zahlreiche starke Marken werden auch in Zukunft für ein reizvolles Angebot sorgen. Wir sind gespannt, was sich die In-house-Teams für die nächste Generation einfallen lassen.

ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT

06 Die PlayStation 2 kann auf ein beeindruckendes Softwareangebot zurückgreifen. (Fast) alle PS2- und PSone-Spiele laufen auf dem kleinen schwarzen Kasten.



Dieses Luxus-Feature will Sony auch in der PlayStation 3 integrieren. Konkurrent Microsoft versprach Ähnliches, scheiterte jedoch bisher an dem Plan. Ge-

rade einmal 170 Spiele sind kompatibel und laufen nicht fehlerfrei. Wir erwarten von Sony nicht weniger als Perfektion, dürfen uns aber wohl jetzt schon über die fehlenden Memory-Card-Slots ärgern. Alte Spielstände sind damit wohl endgültig nutzlos geworden.

GRAND THEFT AUTO

05 Schon seit der E3 im letzten Jahr steht fest, dass das nächste *Grand Theft Auto* seinen Weg auf die PlayStation 3 finden wird. Ob Sony



erneut die Exklusivrechte für sich beanspruchen kann oder zumindest ein halbes Jahr lang die einzige Plattform für eines der meistersehnten Spiele bieten wird, ist weiterhin unklar. Sicher ist, dass *GTA* zu den stärksten Titeln aller Zeiten ge-

hört und wir schon jetzt zu sabbern anfangen, wenn wir uns ausmalen, was die Jungs von Rockstar North auf einer so leistungsfähigen Konsole hervorzaubern können. 2007 dürfen wir hoffentlich wieder eine neue *GTA*-Welt erforschen.

HERSTELLER-SUPPORT

04 Selbst die größte Hardwarepower ist nutzlos ohne Spiele, die diese auch ausnutzen. Sony dominiert mit der PS2 den Markt und kann daher auch in Zukunft auf eine breite Unterstützung der Spielehersteller zählen. Ob Electronic Arts, Ubisoft, Rockstar Games, Atari, Midway oder Square-Enix – jedes an finanziellem Gewinn interessierte Unternehmen wird mit Freude für Sonys neuestes Baby entwickeln. Während Nintendo abermals in erster Linie Eigenproduktionen in den Vordergrund stellt und Microsoft erneut versuchen muss, eigene Marken als Konkurrenz zu den Topsellern von Sony zu kreieren, kann Sony schon vom Start weg mit einer großen Spieleauswahl auffahren.



Spielermeinungen

Wir haben natürlich auch unsere Online-Community nach ihrer Meinung gefragt und wollten wissen, wie die Spieler über die neue Konsole denken. Dabei kamen einige interessante Statements heraus.

„Eine unausgereifte Konsole, welche nach zwei Jahren pünktlich nach Ablauf der Gewährleistung den Geist aufgibt.“ **crackout**

„Einfach Qualität in Sachen Technik. Wenn Sony schon das Gelbe vom Ei verspricht, will ich das auch sehen!“ **Sc4rFace**

„Ich erwarte ein ausreichendes Multimedia-Konzept, das von den Spieleentwicklern entsprechend genutzt wird.“ **assman**

„PS3 als deutlicher Marktführer in Japan und damit auch mit weiteren wichtigen Exklusivtiteln aus Japan, die eine Marktführung in Europa und Amerika trotz späterem Start ermöglichen.“ **Solidus_Dave**

„Mal schauen, was die PS3 letztlich bringt, und danach vergleichen. Bisher hab ich über die Konkurrenz noch keine richtige Meinung.“ **lan442**

„Nach Sonys Ankündigungen erwarte ich eine Überkonsole. Aus Erfahrung erwarte ich eine Konsole, die etwas besser ist als der Rest und davon lebt, dass Sony die besten 3rd-Party-Entwickler hat.“ **mipu**

„Das Brotkastendesign (sieht aus wie eine PS2 mit Dach) gefällt mir nicht besonders, aber es stört mich auch nicht groß.“ **funfan**

„Ich erwarte eine Konsole, die das bisher gezeigte Videomaterial noch um einiges übertreffen wird. Nicht sofort, aber auch nicht erst fünf Jahre nach Release.“ **Mg-4**



„Ich erwarte, dass die Spiele wirklich so gut aussehen wie in den Trailern!“ **Walti**

„In erster Linie, dass *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*, *Grand Theft Auto* usw. weiterhin für PS3 entwickelt werden.“ **DelPiero88**

„Eine Konsole, die zumindest grafisch hält, was die E3-Trailer versprochen haben. Eine Konsole, die ein ausgereiftes, komfortables und weit gefächertes Online-Angebot bereithält und der Xbox 360 technisch überlegen ist!“ **Pedaa**

„Ich gehe davon aus, dass sowohl Xbox 360 als auch PlayStation 3 dieselben Grafik- und Soundeigenschaften haben.“ **RaimundM**

Zu guter Letzt wollten wir wissen, welchen Preis unsere Forumsuser bereit sind, für Sonys neue Konsole zu bezahlen. Das Ergebnis: Durchschnittlich 380 Euro sind die Schmerzgrenze, dennoch sind manche Spieler bereit, über 500 Euro auszugeben.

METAL GEAR SOLID

03 Neben *Grand Theft Auto* ist *Metal Gear Solid* die wohl bekannteste und beliebteste Marke im PlayStation-Universum. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* erscheint exklusiv auf der PlayStation 3, sieht schon jetzt verboten gut aus und dürfte jeden Fan der Reihe zu einem sicheren Käufer der Konsole machen. Bleibt die Frage, wie lange Hideo Kojima und sein Team diesmal brauchen werden, um den Titel fertig zu stellen.

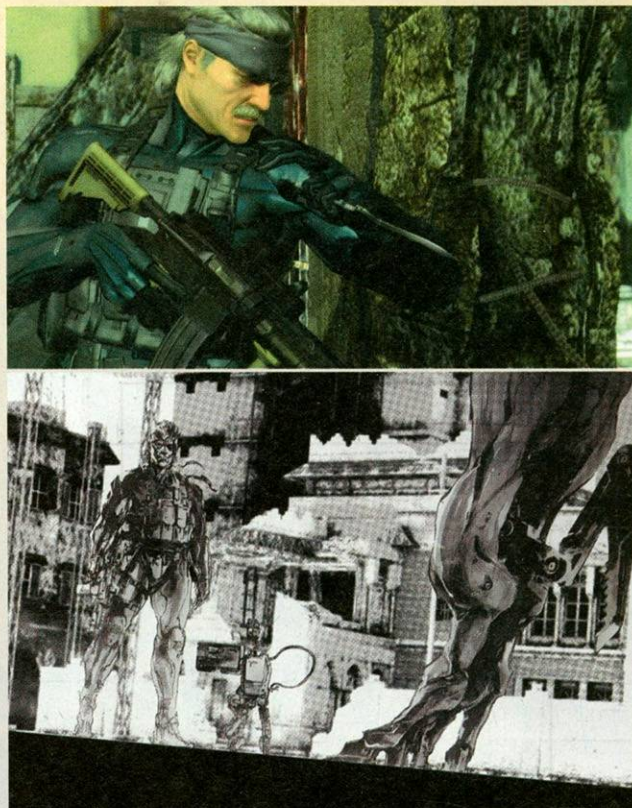
die PS3-Spiele der ersten Generation es mit der dann vermutlich anstehenden zweiten Generation von Xbox-360-Titeln aufnehmen können. Technische Kompromisslösungen wie *Need for Speed Most Wanted* oder *Perfect Dark Zero* auf der Xbox 360 wollen wir aber auf jeden Fall überflügelt sehen.

DIE SPIELE

01 Eine leistungsstarke Konsole ist eine fantastische Basis, doch spätestens seit Segas glücklosem Dreamcast wissen wir, dass vor allen Dingen gute und beliebte Spiele für den Erfolg einer Plattform verantwortlich sind. Sony produziert selbst Hits am laufenden Band und hat die stärksten Publisher und Entwickler an der Hand, um die neue Konsole mit hochwertigen Spielen zu versorgen. Welche das sind, erfahren Sie auf den nächsten vier Seiten.

HARDWARE-POWER

02 Es ist müßig, technische Daten zu vergleichen, doch nicht nur auf dem Papier demonstriert die PlayStation 3 ihre Überlegenheit gegenüber der Xbox 360. Auch Entwickler sprechen stets von unglaublicher Leistung, ungeahnten Möglichkeiten und wahnwitzigen Geschwindigkeiten. Man darf gespannt sein, ob



Die 100 wichtigsten Spiele für die PlayStation 3

Alan Wake

Einen psychologischen Thriller der besonderen Art haben die *Max Payne*-Entwickler von Remedy in der Mache. Hauptperson ist der unter Schlaflosigkeit leidende Horrorschriftsteller Alan Wake, den es in eine amerikanische Kleinstadt verschlägt. Dort muss er sich seinen schlimmsten Ängsten und Alpträumen stellen.

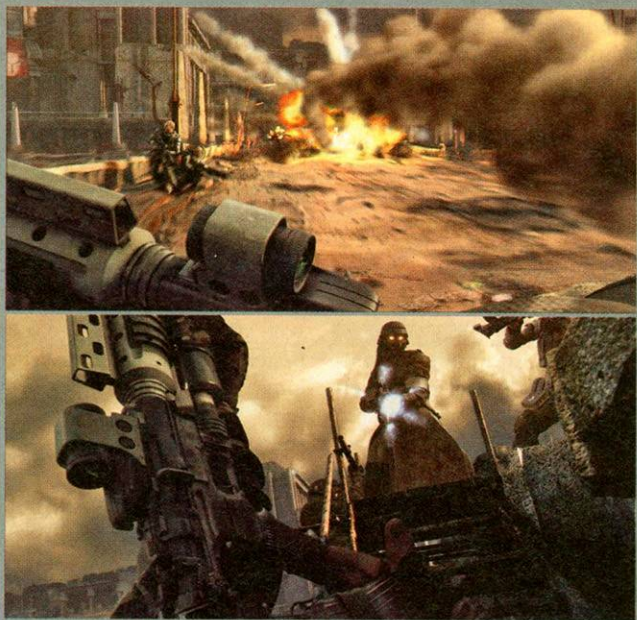
Hersteller: Noch nicht bekannt | **Entwickler:** Remedy



Killzone

Der aufsehenerregende Trailer zu *Killzone* auf der E3 2005 war nichts anderes als ein vorberechnetes Video, so viel steht mittlerweile fest. Doch zum einen sprechen Sony-Mitarbeiter von einer besseren Grafik als im Trailer, zum anderen erscheint die dargestellte Optik gar nicht so unwahrscheinlich. Dennoch wird es spannend zu beobachten, was die Jungs von Guerrilla am Ende präsentieren. Informationen zur spielerischen Gestaltung des Titels sind rar, immerhin soll es möglich sein Fahrzeuge zu steuern und der Online-Mehrspielermodus soll umfangreicher ausfallen als im Vorgänger. Vorher dürfen sich Fans des *Killzone*-Universums auf den PSP-Ableger *Liberation* stürzen.

Hersteller: Sony | **Entwickler:** Guerrilla Games



John Woo's Stranglehold

Auf der letzten E3 gab's nur einen vorberechneten Trailer zu sehen, mittlerweile ließ uns Midways Team in Chicago einen ersten Blick auf das eigentliche Spiel werfen. Unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt war vor Ort und fand Gefallen an der unglaublichen Zerstörbarkeit der Umgebungen und den stylischen Manövern, die Hauptdarsteller Chow Yun-Fat in digitalisierter Form zum Besten gab. Das *Psi-Ops*-Team ist also auf einem guten Weg, mehr zum Spiel lesen Sie in der ausführlichen Vorschau ab Seite 26.

Hersteller: Midway | **Entwickler:** Midway Chicago



Unreal Tournament 2007

Die schicke Grafik der Demonstrationen auf der letztjährigen E3 hat offenbar nicht nur uns beeindruckt. Zahlreiche Entwickler gaben mittlerweile bekannt, die Technik hinter *Unreal Tournament 2007* zu nutzen, um ihre eigenen Visionen zu verwirklichen. Nicht ohne Grund, wie unsere Vorschau ab Seite 24 zeigt.

Hersteller: Midway | **Entwickler:** Epic



Vision Gran Turismo

Mehr Autos, mehr Strecken, mehr von allem. Doch was erwartet uns noch beim *Gran Turismo* der nächsten Generation? Wird's endlich ein Schadensmodell geben? Müssen wir uns erneut zwangsweise durch Fahrprüfungen kämpfen? Schaffen es die Entwickler, einen Online-Modus einzubauen? Viele Fragen, auf die wir wohl erst nächstes Jahr eine Antwort erhalten werden. Traditionell nehmen sich die Entwickler so viel Zeit wie möglich, um das Spiel fertig zu stellen. Unsere Erwartungen sind hoch, schließlich zauberten die Jungs von Polyphony Digital schon auf der PlayStation 2 die schönsten Spiele auf den Bildschirm.

Hersteller: Sony | **Entwickler:** Polyphony Digital



SOCOM 4: U.S. Navy SEALs

Eine Stellenausschreibung ist alles, was bisher über das aktuelle Projekt der *SOCOM*-Entwickler bekannt ist. Man sucht einen Programmierer für ein groß angelegtes Multiplayerspiel auf der nächsten Konsolengeneration. Nach drei *SOCOM*-Spielen ist natürlich auch ein komplett neues Projekt denkbar, doch das frisch von Sony einverleibte Unternehmen wird die *SOCOM*-Fans sicherlich nicht im Regen stehen lassen. Vielleicht klappt's ja in der nächsten Generation auch mal mit einem richtig guten Einzelspieler-Modus.

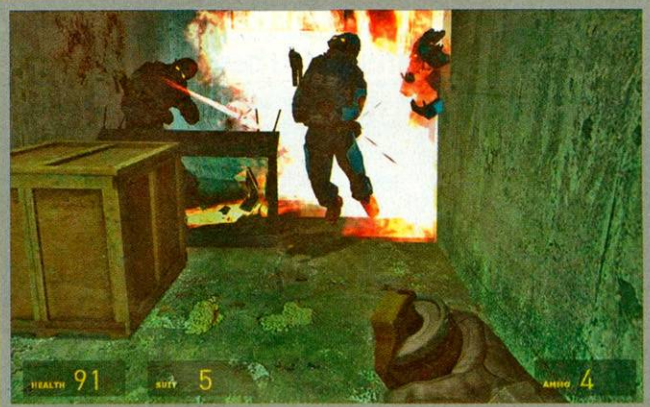
Hersteller: Sony | **Entwickler:** Zipper Interactive



Half-Life 2

Doug Lombardi, Marketing-Direktor bei Entwickler Valve Software, verkündete in einem Interview, dass der preisgekrönte Ego-Shooter *Half-Life 2* auf der nächsten Konsolengeneration veröffentlicht wird. Während die Xbox-Version nicht gerade zu den hübschesten Spielen der Konsole gehört, dürfte die PlayStation 3 locker in der Lage sein, den Edel-Shooter in neuem Glanz erstrahlen zu lassen.

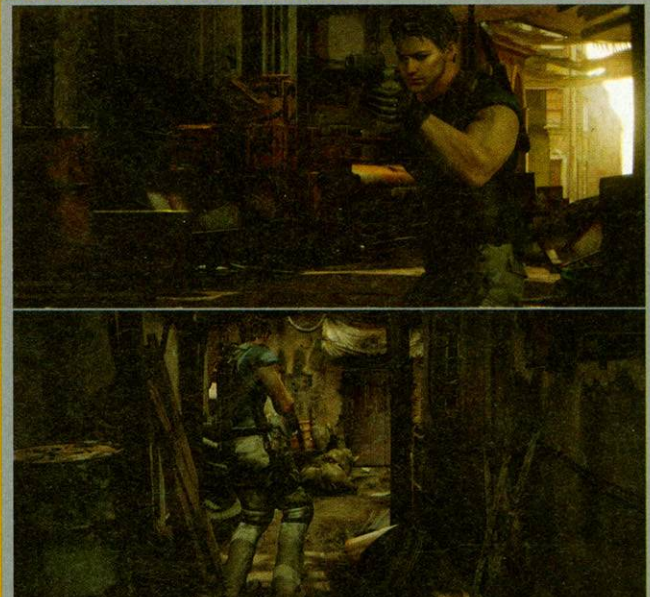
Hersteller: Valve Software | **Entwickler:** Valve Software



Resident Evil 5

Resident Evil 5 scheint die Umbrella-Geschichte endlich zum Abschluss zu führen, wobei das verwendete Szenario offensichtlich nicht in Raccoon City, sondern in einem abgelegenen Wüstenkaff liegt. Bei der Entwicklung des Titels möchten die Horror-Profis von Capcom gerne an den Erfolg von Teil 4 anknüpfen. Dabei spielen die technischen Möglichkeiten der PlayStation 3 eine große Rolle, denn durch die realistischen Lichtverhältnisse sowie eine detaillierte Umgebungsoptik wird eine derart beklemmende Atmosphäre erzeugt, dass einem bereits der sensationelle Trailer kalte Schauer über den Rücken jagt!

Hersteller: Capcom | **Entwickler:** Capcom



Medal of Honor: Airborne

Wie der Titel schon verrät, dreht sich der *MoH*-Teil um die Airborne, die Fallschirm-springer der U.S. Army. Im Gegensatz zu den Vorgängern will man auf geskriptete Ereignisse komplett verzichten, um dem Spieler mehr Freiheiten zu geben. Außerdem soll man sich in diesem Teil mehr mit dem Helden beschäftigen als zuvor, wobei man oft in dessen aussichtslose Situationen hineinversetzt wird.

Hersteller: Electronic Arts | **Entwickler:** Electronic Arts LA

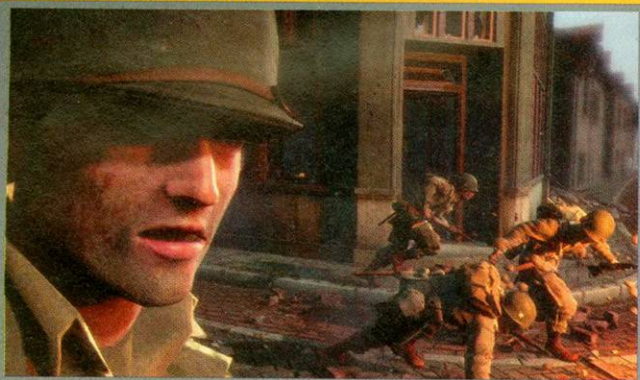


Brothers in Arms 3 (Arbeitstitel)

Nach dem zeitlich fast zeitgleich zum Erstling angesiedelten Ableger *Earned In Blood* soll das PS3-Debüt der Serie in Sachen Handlung einen viel größeren Schritt tun. Am Ende von *Brothers in Arms: Road to Hill 30* wurde bereits angedeutet, wie die Geschichte von Fallschirmjäger Matt Baker weitergehen könnte: Die Operation Market Garden führt die Helden der Normandie-Invasion im September 1944 nach Arnheim. Die Unreal Engine 3 verspricht realistische Grafik und überzeugende Physik, die Ihnen in Echtzeit berechnete Details wie Glasscherben um die Ohren fliegen lässt.

Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Gearbox Software



Sonic the Hedgehog

Wie in seinen besten Zeiten rennt der pfeilschnelle Igel über Rampen, durch Loopings und lässt sich von Bumpern durch die Gegend schießen. Nicht nur die Optik macht bisher einen hervorragenden Eindruck, denn diesmal kommt die Havok-Engine zum Einsatz, um das Spiel mit einer besonders glaubwürdigen Physik auszustatten.

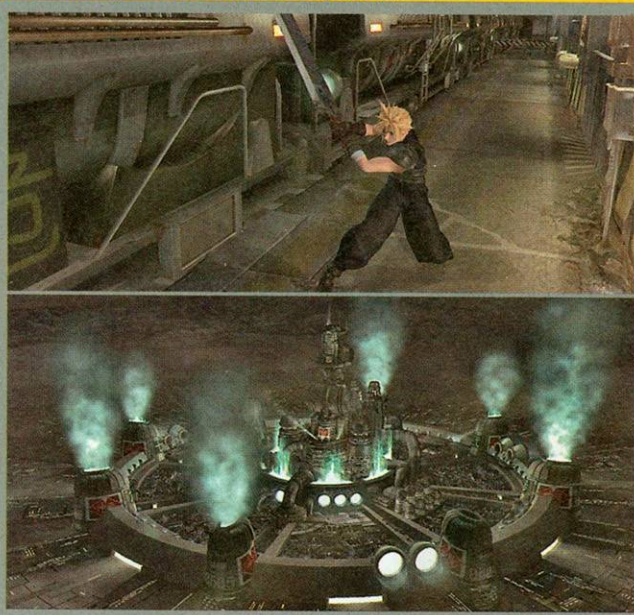
Hersteller: SEGA | **Entwickler:** Sonic Team



Final Fantasy

Kommt eine Neuauflage von *Final Fantasy VII* für die PS3? Seit der optisch eindrucksvollen Technik-Demo, für die Square Enix die komplette Eröffnung von des PSone-Klassikers in Next-Gen-Qualität inszeniert hat, brodelt die Gerüchteküche. Zumal doch das Timing so günstig wäre, wo der Publisher gerade mit der über mehrere Systeme verteilten „Compilation of Final Fantasy VII“ die Welt von Midgar wieder ins Bewusstsein der Spieler zurückruft. Fest steht, dass Square Enix an einem Final Fantasy-Spiel für die neue Sony-Konsole arbeitet. Ob es sich dabei um den offiziellen dreizehnten Teil, eine Neuauflage von *FF VII* oder einen Ableger davon handelt, ist bis heute offen. Interessant ist die Andeutung, dass das Team hinter dem neuen PS3-Titel sich ähnlich gestaltet wie die Truppe um Produzent Yoshinori Kitase (*FF X*, *Dirge of Cerberus*), die die Tech-Demo in nur sechs Wochen erschaffen hat.

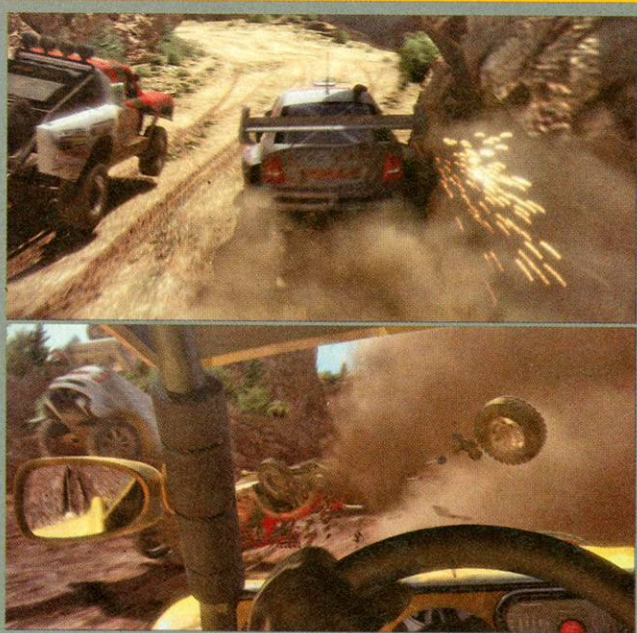
Hersteller: Square Enix | **Entwickler:** Square Enix



MotorStorm

Mehrere Jahre lang mussten sich die Evolution Studios bei ihren Rallye-Spielen streng an die Vorgaben der WRC halten. *MotorStorm* geht einen anderen Weg: Es stehen Fahrzeuge verschiedenster Art zur Wahl (Geländewagen, Buggys, Motorräder, ATVs, Monster Trucks ...) und es gibt praktisch keine Regeln. Hält das fertige Spiel, was der Trailer verspricht, begeistert die realistische Grafik mit aufwendigen Verschmutzungseffekten und einem konkurrenzlos detaillierten Schadensmodell. *MotorStorm* soll einer der PS3-Launchtitel für Europa werden.

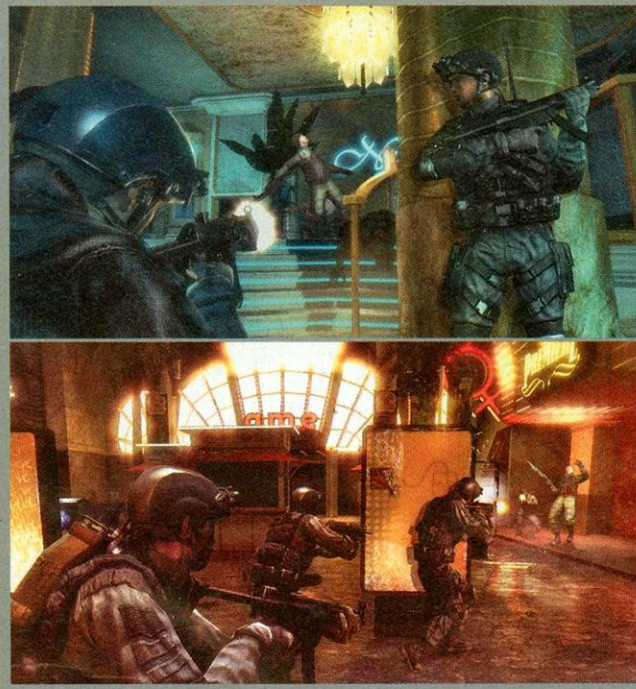
Hersteller: Sony | **Entwickler:** Evolution Studios



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Viele Veränderungen wird es beim Sprung auf die Next-Generation-Konsole geben, beispielsweise streift man mit einem völlig neuen Team durch Las Vegas. Durch die immense Rechenpower wird die KI zudem auf einen Level gehoben, bei dem man auf Skripts völlig verzichten kann. Die Gegner sind organisiert und reagieren auf die Handlungen des Spielers.

Hersteller: Ubisoft | **Entwickler:** Ubisoft Montreal

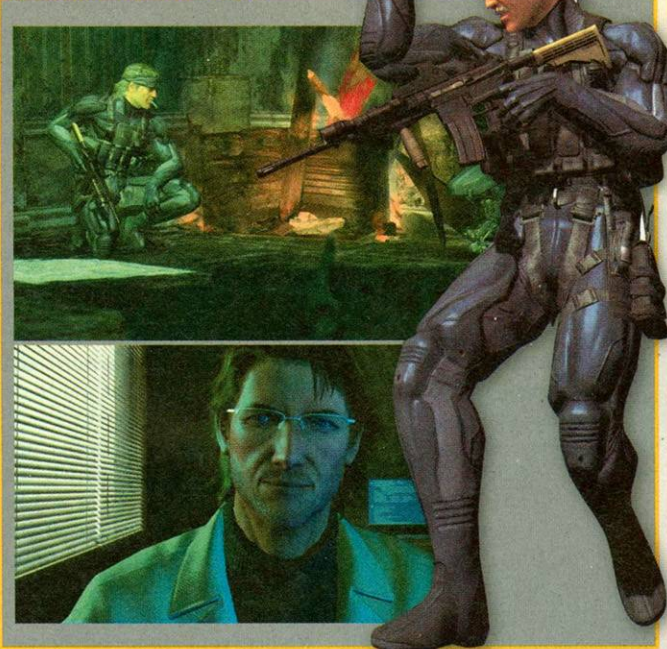


Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Das Motto von *MGS 4* lautet „no place to hide“, was eindeutig auf die rund-erneuerte Spielmechanik inklusive neuer Kameraperspektiven hinweist. Der Erfinder der Serie Hideo Kojima erklärte, dass sich die Vorgabe nicht auf einen bestimmten Ort beschränkt. Vielmehr geht es darum, dass Snake in seinem neuesten Abenteuer mehrere Kriegsschauplätze weltweit aufsuchen wird, um seine verzwickten Aufträge zu bestehen. Das bedeutet im Klartext: Die Szenarien im vierten Teil enthalten nicht annähernd so viele Versteckmöglichkeiten, wie in den letzten Spielen der Serie – dafür wird dank PS3-Power unheimlich detaillierte Grafik geboten.

Hersteller: Konami

Entwickler: Kojima Productions



INFO ALLE SPIELE FÜR DIE PLAYSTATION 3

Was sonst noch kommt

14 Spiele haben wir Ihnen genauer vorgestellt, doch es gibt noch mehr. Ganze 86 Projekte befinden sich für die PlayStation 3 in der Entwicklung.

Spiel	Hersteller	Entwickler	Ankündigung	Anmerkungen der Redaktion
2 Days to Vegas	Nicht bekannt	Steel Monkeys	Offiziell	Action im Stil von <i>The Getaway</i>
6GUN II	Nicht bekannt	BattleBorne Ent.	Offiziell	
7-Studios-Spiel	Nicht bekannt	7 Studios	Stellenangebot	Entwickelten <i>Fluch der Karibik</i> (Xbox)
Action-Adv. von Tecmo	Tecmo	Tecmo	Offiziell	
Actionspiel von Tecmo	Tecmo	Tecmo	Offiziell	
Alone in the Dark: N.D.I.	Atari	Eden Studios	Offiziell	
Armored Core 4	From Software	From Software	Offiziell	Für Deutschland ungewiss
Battle Angel Alita	Nicht bekannt	Nicht bekannt	Offiziell	Spiel zum James-Cameron-Film
Black 2	Electronic Arts	Criterion	Spekulation	
Bladestorm	KOEI	KOEI	Offiziell	Action-Strategie à la <i>Dynasty Warriors</i>
Burnout	Electronic Arts	Criterion	Spekulation	
Call-of-Duty-Spiel	Activision	Treyarch	Stellenangebot	<i>Big Red One 2</i> möglich
Dark Sector	D3	Digital Extremes	Offiziell	Nachfolger von <i>Pariah</i> (Xbox)
Day 1 Spiel	Nicht bekannt	Day 1	Stellenangebot	Entwickelten <i>MechAssault</i> (Xbox)
DC-Comics-Online-Spiel	SOE	SOE	Offiziell	
Devil May Cry 4	Capcom	Capcom	Offiziell	
Driver 5	Atari	Reflections	Offiziell	
Elveon	10Tacle	Nicht bekannt	Offiziell	Mittelalterliches Actionspiel
Endless Saga (?)	Webzen	Webzen	Offiziell	
Eyeidentify	Sony	Sony	Offiziell	EyeToy wird unterstützt
F.E.A.R.-Nachfolger	Nicht bekannt	Monolith	Offiziell	Nachfolger von <i>F.E.A.R.</i> (PC)
Fatal Inertia	KOEI	KOEI	Offiziell	Rennspiel
FIFA 07	Electronic Arts	Electronic Arts	Spekulation	
Fifth Phantom Saga	Sega	Sonic Team	Offiziell	
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Electronic Arts	Offiziell	Eventuell schon Teil 4
Fluch der Karibik 3	Nicht bekannt	Eurocom	Offiziell	
Formel 1 2007	Sony	Sony	Offiziell	
Free Radical-Project	Ubisoft	Free Radical	Offiziell	Actionspiel (kein <i>TimeSplitters</i>)
Gradius	Konami	Konami	Offiziell	
Heavenly Sword	Sony	Ninja Theory	Offiziell	
High-Moon-Spiel	Vivendi	High Moon Stud.	Stellenangebot	Ego-Shooter
I-8	Sony	Insomniac	Offiziell	Entwickler von <i>Ratchet & Clank</i>
Indiana-Jones-Spiel	LucasArts	LucasArts	Offiziell	
Infinity-Ward-Spiel	Activision	Infinity Ward	Stellenangebot	<i>Call of Duty 3</i> wahrscheinlich
Infraworld	Nicht bekannt	Quantic Dream	Offiziell	Schöpfer von <i>Fahrenheit</i>
James-Bond-Spiel	Electronic Arts	Electronic Arts	Spekulation	Spiel zum neuen Bond-Film
Kaos-Studio-Spiel	THQ	Kaos Studio	Offiziell	Neues Studio von THQ
Killing Day	Ubisoft	Nicht bekannt	Offiziell	Ego-Shooter
Luxoflux Spiel	Activision	Luxoflux	Stellenangebot	<i>True Crime 3</i> wahrscheinlich
Madagascar 2	Activision	Nicht bekannt	Offiziell	
Madden 07	Electronic Arts	Nicht bekannt	Spekulation	
Metronome	Nicht bekannt	Team Tarsie	Offiziell	Mystery-Adventure
Mobile Suit Gundam	Bandai	BEC	Offiziell	Für Deutschland ungewiss
Naughty-Dog-Spiel	Sony	Naughty Dog	Stellenangebot	Kein <i>Jak & Daxter</i>
Need for Speed	Electronic Arts	Electronic Arts	Spekulation	
Neuaufgabe v. SEGA-Marke	Sega	Secret Level	Offiziell	3rd-Person-Actionspiel
NI-oh	KOEI	KOEI	Offiziell	
Obsidian-Rollenspiel	Nicht bekannt	Obsidian	Spekulation	Schöpfer von <i>KotOR II</i> (Xbox)
Omikron KARMA	Nicht bekannt	Quantic Dream	Offiziell	
Peking 2008	Sega	Nicht bekannt	Offiziell	
People Can Fly Spiel	THQ	People Can Fly	Offiziell	Entwickler von <i>Painkiller</i>
Possession	Nicht bekannt	Blitz Games	Offiziell	Entwickler von <i>Bad Boys II</i>
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	Offiziell	
Project Assassin	Ubisoft	Ubisoft Montreal	Offiziell	Stealth-Action im Stil von <i>Thief</i>
Project Delta	Playlogic	Playlogic	Offiziell	Teambasierter Ego-Shooter
Project IM	Nicht bekannt	Zero Point	Offiziell	Noch sehr unsicher
Project Zero	Tecmo	Tecmo	Offiziell	
Psychopath	Nicht bekannt	Titan Productions	Offiziell	Düsterer Ego-Shooter
Rockstars Wildwest-Spiel	Rockstar Games	Nicht bekannt	Video	<i>Red Dead Revolver 2</i> möglich
Section 8	Nicht bekannt	TimeGate	Stellenangebot	Ego-Shooter
Silicon Knights Spiel	Sega	Silicon Knights	Offiziell	Nicht <i>Too Human</i> (Xbox 360)
Simpsons-Spiel	Electronic Arts	Unbekannt	Offiziell	
Snowboard-Spiel	Ubisoft	Nicht bekannt	Offiziell	Mit Shaun White
Soul Calibur IV	Namco	Namco	Offiziell	
Spark Unlimited Spiel	Atari	Spark Unlimited	Offiziell	Schöpfer von <i>CoD: Finest Hour</i>
Spider-Man-Spiel	Activision	Treyarch	Stellenangebot	Spiel zum dritten Film möglich
Stuntman 2	Atari	Paradigm	Offiziell	
Surreal-Software-Spiel	Midway	Surreal Software	Stellenangebot	<i>Suffering 3</i> wahrscheinlich
Tekken	Namco	Namco	Offiziell	
The Darkness	2K Games	Starbreeze	Offiziell	Entwickelten <i>Chronicles of Riddick</i>
The Getaway	Sony	Sony London	Technikdemo	Noch nicht Offiziell angekündigt
The Wheelman	Midway	Midway	Offiziell	Spiel zum Film mit Vin Diesel
Theseis	Nicht bekannt	Track7 Games	Offiziell	Adventure im <i>Syberia</i> -Stil
Tomb Raider	Eidos	Crystal Dynamics	Spekulation	<i>Tomb Raider Legend</i> möglich
Tony-Hawk-Spiel	Activision	Neversoft	Spekulation	Wieder in den 80ern?
Total Overdose 2	Eidos	Deadline Games	Spekulation	
Transformers	Activision	Nicht bekannt	Rechte gekauft	Spiel zum Film von Michael Bay
Turok	Buena Vista	Propaganda	Offiziell	Die Rückkehr des Dino-Jägers
Turtles-Spiel	Ubisoft	Nicht bekannt	Offiziell	Spiel zum Film
Virtua Fighter 5	Sega	Sega	Spekulation	
WarDevils	Nicht bekannt	Digi-Guys	Offiziell	
Warhawk	Sony	Incognito Studios	Offiziell	Nachfolger des PSone-Spiels
Way of Samurai 3	Spike	Spike	Offiziell	
Zwei DICE-Projekte	Electronic Arts	DICE	Offiziell	Entwickler von <i>Battlefield</i>
Zwei Projekte von Epic	Atari	Epic Games	Offiziell	



Unreal Tournament 2007

PS3-Shooter-Startschuss mit raffinierten Waffen, fulminanten Vehikeln und neuester Grafiktechnik.

Es war sicher kein Zufall, dass Midway zum Auftakt seiner jüngsten Pressekonferenz in Hollywood gleich Mark Rein und Jeff Morris von Epic Games auf die Bühne schickte. Das Entwicklungsstudio aus North Carolina bastelt schließlich an einem spektakulären Shooter, der zu den Highlights im Dunkreis des PS3-Launches zählen könnte.

POLYGON-MILLIONÄRE

Schon seit 1999 gärt die *Unreal Tournament*-Serie in den PC-Gefilden vor sich hin, mauserte sich dank stetiger Verbesserungen und Nachfolger zu einer der besten und beliebtesten Baller-Gelegenheiten. Die nächste Ausgabe *Unreal Tournament 2007* ist mehr als nur eine aufpolierte Umsetzung, der Einsatz einer völlig neuen Engine-Generation soll die PS3-Hardware ordentlich auslasten. Wir

haben's nicht nachgezählt, aber Mark Rein versicherte glaubhaft, dass die Spielfiguren auf Charaktermodellen mit jeweils 5 bis 6 Millionen Polygonen basieren.

Für die Begutachtung einer feingeschliffenen PS3-Version war es noch zu früh; die Präsentation beschränkte sich auf einige unfertige, nicht optimierte PC-Level. Am Beispiel einer Roboterfabrik auf dem Planeten Liandri wurde der Level-Detailreichtum demonstriert. Dazu gehören neben reichlich Animationen und Lichteffekten auch ungewöhnliche Grafiktricks wie die „Verschmuddelung“, damit die SF-Schauplätze nicht zu steril sauber, sondern abgenutzt und glaubwürdig wirken.

Das Gameplay hält sich nicht groß mit Story-Elementen auf: Menschen und Aliens bilden gut gerüstete Teams, die mit vielfältigen Waffen- und Vehikel-Arsenalen tödliche Turniere bestreiten. Die Spielvarianten reichen vom einfachen Fußgän-



LETZTE AUSFAHRT PS3 Kein zähflüssiger Verkehr, sondern ausgesprochen flotte Vehikel-Action.

ger-Deathmatch über Capture the Flag bis hin zum fahrzeugfreudigen Onslaught-Modus, bei dem sich zwei Mannschaften auf ausgedehnten Karten bekämpfen, um strategisch wichtige Positionen zu besetzen und den gegnerischen Energiekern zu zerstören.

MENSCHENDE COMPUTERGEGNER

Solche Spielvarianten sind für den Mehrspieler-Betrieb wie geschaffen, aber weitere Details zu den Online-Fähigkeiten der PS3 wollte uns Mark Rein noch nicht verraten. Dagegen betonte er, dass *Unreal Tournament 2007* auch für Einzelspieler einiges zu bieten hat. Die künstliche Intelligenz der „Bots“ genannten Computer-Spielfiguren soll so gut geraten, dass man dabei das Gefühl hat, gegen richtige Menschen zu spielen. Ein Bot mit niedriger Könnensstufe macht auch mal typische Anfängerfehler, während die Topmodelle selbst Profis ins Schwitzen bringen (... ohne dabei zu schummeln). Freunde und Feinde sollen dank animierter Gesichtszüge als individuelle Persönlichkeiten rüberkommen, die auch taktische Kommandos entgegennehmen und selber lautstark mitreden.

Beim Waffendesign ist Epic laut Produzent Jeff Morris noch in der „Verrückte-Ideen-Phase“: Manche Neuerung existiert als Konzept, muss sich in Testspiel-Sessions aber erst als spaßbringende Bereicherung bewähren, bevor sie abgesegnet wird. Vertraute Standardwaffen werden indes überarbeitet; vor allem beim alternativen Feuer-Modus sind die

Designer experimentierfreudig. Da verschießt der Raketenwerfer zum Beispiel Granaten, die physikalisch korrekt an der Spielumgebung abprallen.

PS3-GEHEIMNISSE

So appetitanregend der jüngste Blick in den Entwicklungskochtopf von *Unreal Tournament 2007* auch ist, über Details zu exklusiven Eigenschaften der PS3-Version wollen sich die Epic-Leute noch nicht äußern. Angedeutet wurde lediglich, dass der Einzelspieler-Komponente besondere Sorgfalt gewidmet wird. Auch die maximale Anzahl der Online-Teilnehmer in einer Partie ist noch offen (PC-Vorgänger *Unreal Tournament 2004* brachte es auf bis zu 32 Spieler). Solange wir keine spielbare PS3-Version erlebt haben, schwebt außerdem ein Rest-Fragezeichen über der Steuerung.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU	
UT 2007	
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Epic Games
Genre:	Shooter
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.unrealtournament.com	
Spieler:	Termin:
Unbekannt	4. Quartal 2006
SUPER	
Kompromisslose Next-Gen-Grafik und ausgereiftes Team-Gameplay, das auch für Solo-Spieler spannend ist.	

INFO VEHIKEL-ENTHÜLLUNG

Führerschein-Klasse 2007

Vor allem im Onslaught-Modus spielt Vehikel-Einsatz eine wichtige Rolle. Diese drei Fahrzeugbeispiele erlebten wir während der jüngsten Vorführung in Aktion.

Paladin-Panzer eignen sich vor allem für defensive Aufgaben wie Geleitschutz oder Basisverteidigung. Deren Schusskraft ist so lala, doch viel wertvoller ist die Fähigkeit, einen rosa wabernden Energieschild zu projizieren. Dieser lässt sich dann stufenlos rotieren, um ihn schützend vor andere Einheiten zu halten. SPMA oder salopp „Spam“ kürzt Epic die „Self-Propellered Mobile Artillery“ ab. So attackieren Sie damit Ziele jenseits Ihrer Sichtweite: Eine mobile Kamera wird zunächst abgeschossen, mit der eine Position markiert wird. An dieser Stelle schlagen dann die Weistrecken-Salven ein. Cicada nennt sich ein Flugzeugtyp, mit dem Sie ein bestimmtes Ziel markieren und dann abschwirren können. Die auf Knopfdruck lossausenden Raketenschwärme zischen unabhängig von Ihrer Flugrichtung los und nehmen Kurs auf die vorher definierte Stellung.

MITFAHRZENTRALE Im neuen Hellbender-Modell ist Platz für mehrere Spieler.



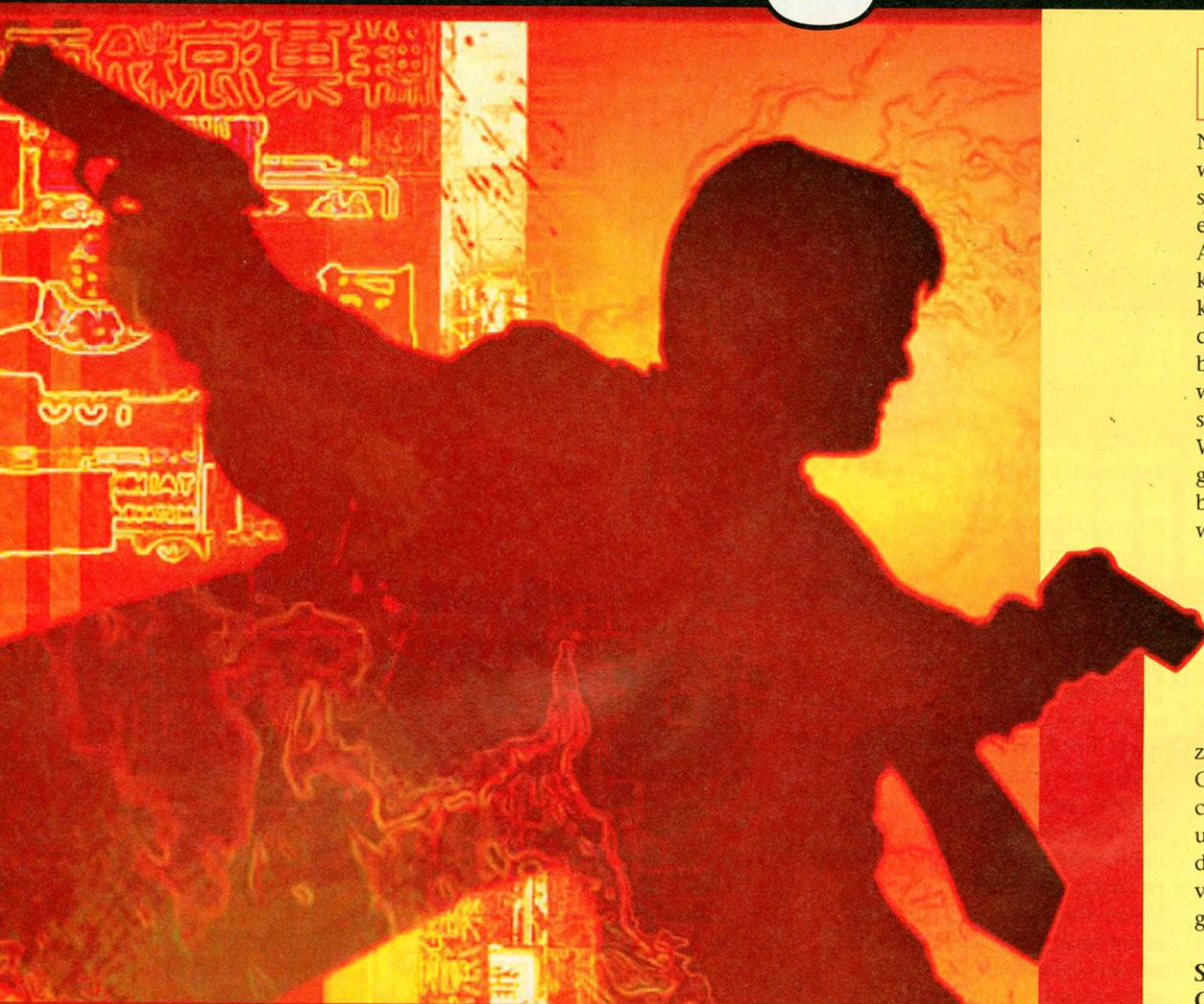
KI-KAMERADEN Das realistische Verhalten der Computer-Spielfiguren soll Offline-Partien spannend machen.



REICHLICH KNAUTSCHZONE Und wenn wir keine Parklücke finden, dann machen wir uns halt eine.



Stranglehold



Harte Feuergefechte mit totaler Zerstörung:
Kultregisseur John Woos neuestes
 Action-Spektakel wird ein PS3-Spiel!

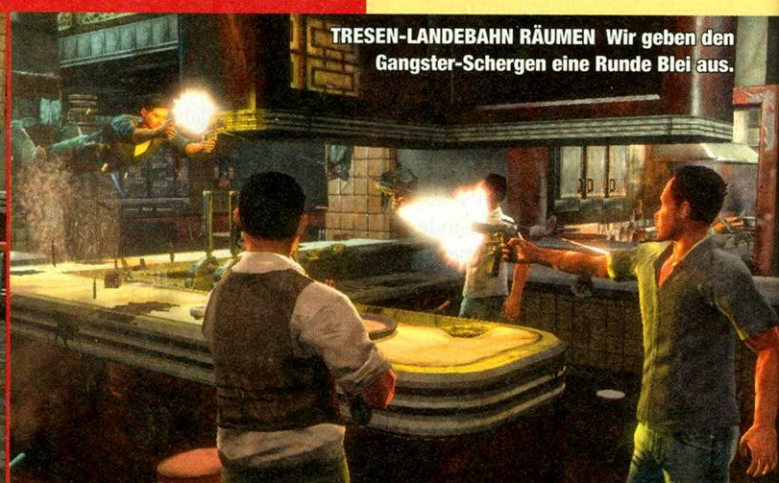
Was macht man mit einem Spiel, das speziell für Next-Gen-Hardware entwickelt wird, die neueste Unreal-Engine samt Havok-Physiksimulation einsetzt und von Hongkong Actionfilmlegende John Woo künstlerisch beraten wird? Viel kaputt. „Der Schlüsselaspekt bei der totalen Zerstörbarkeit: Alles bleibt in der Spielwelt, nichts wird weggeblendet oder verschwindet einfach mit der Zeit. Wenn du dich nach einem langen Feuergefecht im Raum umblickst, dann siehst du genau, wie du ihn zerlegt hast. Jedes Mal, wenn du einen bestimmten Bereich durchspielst, wird er auf eine andere Art zerstört“, begeistert sich *Stranglehold*-Projektleiter Brian Eddy. Dazu nehme man Schauplätze wie zum Beispiel ein Museum in Chicago, das eine fragile Terracotta-Ausstellung beherbergt, und schon wird einem klar, dass die Maßstäbe üblicher Hausratversicherungs-Policen ernsthaft gesprengt werden.

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

John Woo schwebte eine Fortsetzung seines 1992 inszenierten Filmklassikers *Hard-Boiled* vor, bei dem Chow Yun-Fat in der Rolle des Inspektors Tequila Stilelemente etablierte, die eine ganze Film- und Spiele-Generation prägten. Haarsträubende Zeitlupen-Stunts, maximale



BEIDHÄNDIG BALLERN Wichtigste Zutat fürs John-Woo-Flair: Stete Ausschüttung großzügiger Patronenmengen.



TRESEN-LANDEBAHN RÄUMEN Wir geben den Gangster-Schergen eine Runde Blei aus.



HARTGESOTTEN Bei der detailversessenen Grafik sitzt jedes Einschussloch.



STIRB LANGSAM Bei aktivierter Zeitlupe gelingen Treffer im Vorbeispringen am besten.

Feuerkraft, rekordverdächtiger Bodycount und gründliche Zerdepperung – nicht immer realistisch, aber auf alle Fälle atemberaubend in Szene gesetzt. Von Midway ließ sich Meister Woo überreden, einen spirituellen Nachfolger in Videospiel-Form zu betreuen. Auch Chow Yun-Fat ist wieder mit von der Partie, wurde nach allen Regeln der Kunst digital erfasst und leiht Tequila in *Stranglehold* sein sofort wiedererkennbares, detailliertes Antlitz.

DOPPELT SCHIESST BESSER

Spielerisch erwartet Sie in erster Linie ein Shooter mit Verfolgeransicht, bei dem man in so ziemlich allen Lebenslagen ein Knarrenpärchen einsetzt und während des Geballers akrobatische Manöver ausführen kann. Typischer Auftritt: in den Raum rennen, springen, auf einem Servierwagen landen, darauf liegend wegrollen – und dabei permanent weiterschließen. Tequila schwingt sich auch an Kronleuchtern entlang, rollt über jeden nur denkbaren Bodenbelag, rennt Treppengeländer rauf oder rutscht sie runter, ohne dabei das Bleigespucke einstellen zu müssen.

Die lustvoll zelebrierte Kaputtbarkeit der Umwelt sieht nicht nur prächtig aus, sondern ist auch eng mit dem Gameplay verknüpft. In einer vorgeführten Szene sucht Tequila hinter einer Säule Schutz vor den Ku-

gelsalven der Gangster. Die einzelnen einschlagenden Kugeln splintern immer mehr Brocken weg, bis schließlich von der Deckung nichts mehr übrig ist.

ALLES ZU SEINER (TEQUILA-)ZEIT

Da darf ein anderes John-Woo-Markenzeichen nicht fehlen, das im *Matrix*-Kielwasser von vielen anderen Spielen schon exzessiv eingesetzt wurde: Zeitlupe. Die Kombination aus Akrobatik und Treffsicherheit befördert Sie zeitweilig in „Tequila-Time“: Sie können wie gehabt in Echtzeit steuern und schießen, der verlangsamte Zeitablauf macht das schnelle Abservieren von Gegnern erheblich leichter. Dabei richtet man auch mehr Schaden an und sammelt zudem Style-Punkte, bis ein gefüllter Balken schließlich das Auslösen der „Tequila-Bomb“ erlaubt. Hinter diesem Begriff verbirgt sich ein verwegenes Spezialmanöver, das ganze Gegnergruppen auf einmal umhaut.

ACTION AUCH AM STEUER

Bisher bekamen wir vom Spielablauf nur spektakuläre Schießereien zu sehen, aber laut Produzent Alex Offermann sind auch Fahrsequenzen mit Autos, Booten und Motorrädern geplant: „Es gibt Levels, die sich ganz um Vehikelkämpfe drehen. Zum Beispiel steuerst du einen Wagen und nimmst dabei gegnerische Fahrzeuge unter

INFO STORY UND SCHAUPLÄTZE

Schießbuden-Besichtigung

Egal ob Fernost-Flair oder westliche Gefilde, eine Tugend haben die Spielabschnitte von *Stranglehold* gemeinsam: Es herrscht kein Mangel an manipulierbaren und zerbrechlichen Objekten.



FIELD-MUSEUM Die Stabilität dieser Dinosauriergerippe wird ernsthaft geprüft.

Inspektor Tequila räumt zu Hause in Hongkong mit Gangster-Syndikaten auf und gerät dabei der russischen Mafia in die Quere. Dieser Verein lässt Tequilas Gemahlin entführen und nach Chicago verschleppen, um den rabiaten Gesetzeshüter gefügig zu machen. Unser Held packt freilich eroberte seine Pistolen ein, um der amerikanischen Metropole einen Dienstbesuch in eigener Sache abzustatten. Einige der Schauplätze, die im Spielverlauf besucht und zertrümmert werden, zeigen wir Ihnen anhand von Konzeptskizzen der Midway-Grafiker.



JUMBO-CASINO Viel Glück mit bewaffneten Croupiers und schönen, fragilen Vasen.



FLIEGENDE FETZEN Mit voller Feuerkraft hauen wir gründlich auf den Putz.



SCHWIRR' AB Inspektor Tequila hat seit Hard-Boiled-Tagen nichts von seiner Gelenkigkeit verloren.

INTERVIEW MIT ALEX OFFERMANN

„Das Spiel soll sich anfühlen wie ein richtiger John-Woo-Film.“

Nach den übersinnlichen Sonderfähigkeiten von *Psi-Ops* hat es Alex Offermann jetzt mit John Woo zu tun. Wir fingen den *Stranglehold*-Produzenten am Rande einer Midway-Presskonferenz in Hollywood ab.

PLAYZONE: Leih Regisseur John Woo dem Spiel nur seinen guten Namen oder ist er auch kreativ beteiligt?

Alex Offermann: John Woo ist beim Drehbuch und den Charakteren völlig mit einbezogen. Wir schicken ihm regelmäßige Zwischensequenzen zur Ansicht, er arbeitet bei den Storyboards mit und überprüft deren Ausführung. Wenn du *Stranglehold* spielst, soll es sich wirklich anfühlen wie ein richtiger John-Woo-Film. Er ist auch bei vielen Gameplay-Aspekten involviert und hat da schon einige wirklich gute Kommentare gemacht.

PLAYZONE: *Stranglehold* knüpft an den Woo-Film *Hard-Boiled* an, ist das eure alleinige Inspirationsquelle?

Alex Offermann: Als unser Team mit dem Projekt loslegte, hatten wir uns erst einmal sämtliche John-Woo-Filme reingezogen. Wir übernehmen Elemente aus all seinen Werken. Im Spiel wirst du also nicht nur Dinge sehen, die dich an *Hard-Boiled* erinnern, sondern auch an andere Filme wie zum Beispiel *The Killers*.

PLAYZONE: Die Spielumgebungs-Demo-lierung wirkt spektakulär, aber was ist ihr spielerischer Nährwert?

Alex Offermann: Im Spiel ist so ziemlich alles zerstörbar, was du dir nur vorstellen

kannst. Wir nennen es „Massive D“ (für „Massive Destruction“, dt. „totale Zerstörung“); das war lange Zeit unser interner Spitzname und jetzt haben wir diesen Begriff sogar schützen lassen (lacht). Wenn du von Gegnern beschossen wirst und Schutz hinter einer Säule suchst, splintern die Kugeln allmählich Teile der Säule weg, bis die Deckung ganz weg ist.

PLAYZONE: Kannst du uns auch ein Beispiel nennen, wie man Physik und Objekte beim Angriff nutzen kann?

Alex Offermann: Es gibt eine Gegend im Spiel, die auf einem Slum in Hongkong basiert, der mit Pfeilern und klapprigen Gebäuden aus Holz und Blech über dem Wasser errichtet wurde. Da steht beispielsweise ein Gegner im Obergeschoss und du kannst das Bodenblech unter ihm wegschießen, wodurch er runterfällt und sich verletzt.

PLAYZONE: Stichwort „Tequila-Time“ – es gibt eine lange Liste mit Titeln, welche bereits einen ähnlichen Zeitlupen-Effekt verwendet haben ...

Alex Offermann: Klar, viele Spiele wie *Max Payne* oder *Total Overdose* haben sich schließlich einiges von John Woos Werken abgeguckt. Auch andere Filme haben sich inspirieren lassen; *The Matrix*

ist ziemlich in diesem Stil gemacht. Wir entwickeln quasi einen John-Woo-Film, also wirst du all diese typischen Elemente auch bei uns sehen. Wir hoffen, sie auf einen neuen Level zu bringen und mit dem Spielablauf gut zu verknüpfen.

Ich denke, unser Entwicklungsteam hat mit einem Spiel wie *Psi-Ops* bewiesen, dass wir tolles Gameplay hinkriegen können. Wir wollen jetzt ein noch besseres Spiel machen, aber mit John-Woo-Fee-ling und Film-Atmosphäre. Wir verwenden die Havok-Physik-engine, um einige coole Sachen zu machen.

ALEX OFFERMANN,
Produzent bei
Midway Chicago

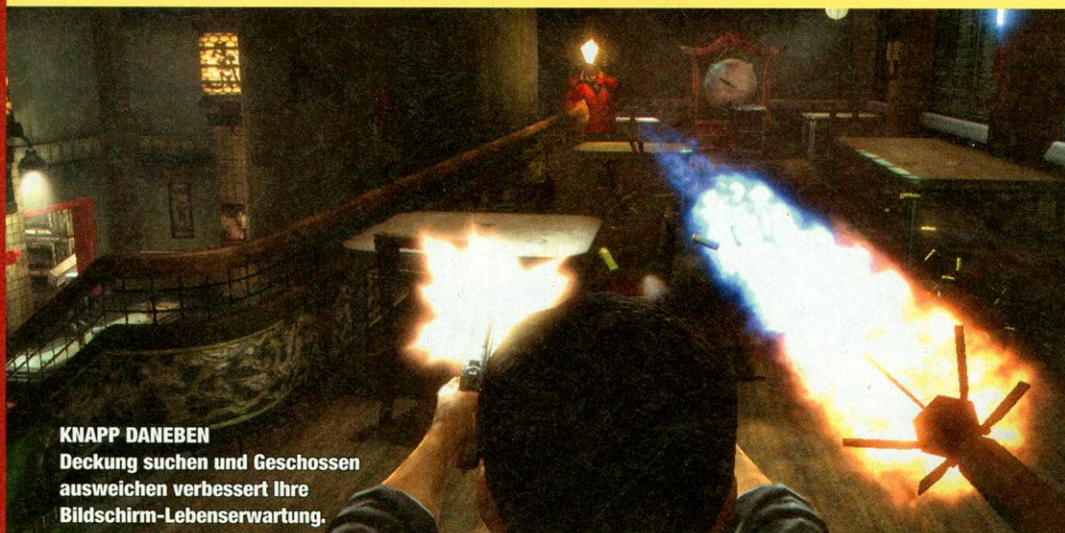
Beschuss, zerschießt deren Reifen oder trifft den Benzintank, um eine Explosion auszulösen.“ Auch die Mehrspieler-Pläne sind noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Online-Support ist höchstwahrscheinlich,

aber ob und wie man dabei die Tequila-Time einsetzen darf, bleibt vorerst noch offen. Bei aller Eindruckschinderei mit den bisher gezeigten Actionszenen müssen wir noch abwarten, wie sich das Spektakel steuert

und ob der effektfreudige Inszenierungsstil nicht der Übersicht in die Quere kommt. Bisher ließ sich *Stranglehold* mit Video-Vorführungen, aber nicht in spielbarer Form blicken. Dass hinter dem Projekt neben Film-

promi-Glanz auch spielerische Substanz steckt, dafür soll das Team von Midway Chicago bürgen, das zuletzt den respektablen PS2-Actiontitel *Psi-Ops* entwickelt hatte.

HEINRICH LENHARDT

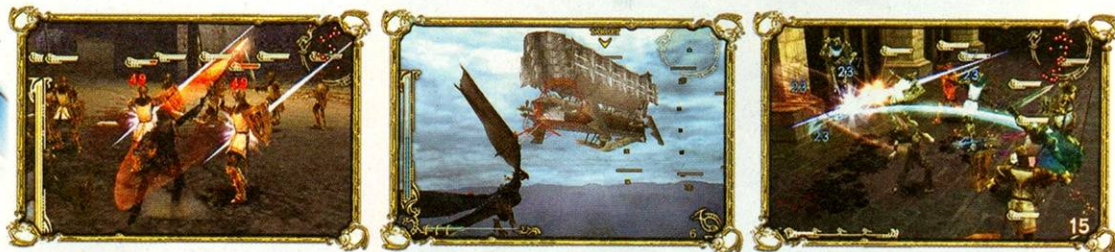


KNAPP DANEBEN
Deckung suchen und Geschossen
ausweichen verbessert Ihre
Bildschirm-Lebenserwartung.

VORSCHAU STRANGLEHOLD	
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway Chicago
Genre:	Shooter
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.midway.com	
Spieler:	Termin:
Unbekannt	Winter 2006/07
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Eine neue Dimension der detaillierten Demolierung mit interessanter Story und opulenten Schießereien.	



Die Flammen des Krieges sind wieder entfacht worden!



- Schalte zwischen 4 verschiedenen Charakteren mit einzigartigen Waffen und Fertigkeiten um.
- Verwüste gesamte Armeen zu Land und in der Luft.
- Dezimiere gegnerische Kräfte mit über 60 Waffen in mehr als 90 Missionen.

www.drakengard2game.com



PlayStation 2

SQUARE ENIX.

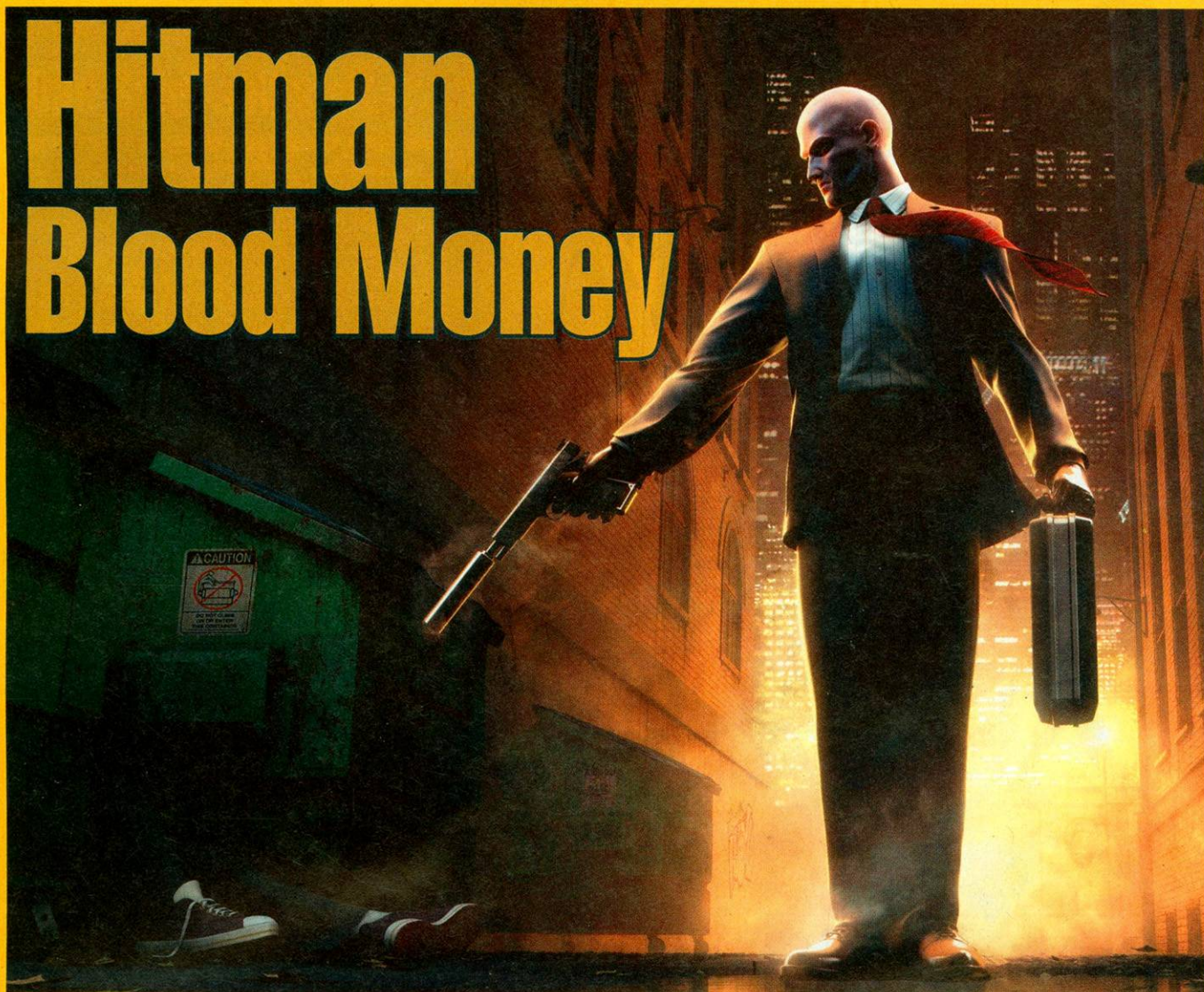


UBISOFT

© 2005, 2006 cavia / SQUARE ENIX All Rights Reserved. Character Design: Kimihiko Fujisaka (cavia), Dragon Design: Taro Hasagawa (cavia). DRAKENGARD, SQUARE ENIX, and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. in Japan and/or other countries and are used under license. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Square Enix Co., Ltd. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



Hitman Blood Money



Traumberuf oder Berufs-
trauma? **Killer 47 kehrt
zurück** und verfügt über
eine Menge neuer Tricks!



NEUE ANSICHTEN Während der Hitman eine Bombe platziert, können wir im rechten Fenster weitere interessante Ereignisse beobachten.

Die Berufsgruppe der professionellen Killer blieb bisher von Hartz IV verschont, doch nun müssen wir sogar bei *Hitman* auf das liebe Geld und den guten Ruf achten, um unseren virtuellen Job zu behalten. Das heimliche Vorgehen des berühmten Auftragskillers 47 und die unauffällige Beseitigung der Zielpersonen sind nun noch wichtiger als in den Vorgängern und werden durch harte Währung schmackhaft gemacht. Natürlich können Sie auch agieren wie die Axt im Walde und eine Schneise des Verderbens durch die Levelgegner schlagen, was sich im weiteren Spielverlauf aber eher negativ auswirkt. Erstens gibt es weniger Moneys für unprofessionelle Arbeit und durch das neue „Ermittlungssystem“ werden aushängende Steckbriefe mit der Zeit immer präziser, bis letztendlich das Konterfei des kultigen Glatzkopfs auf dem Fahn-

dungsbild deutlich sichtbar wird. Jetzt ist der beste Zeitpunkt, um sich eine neue Identität zu kaufen oder einen Bestechungsversuch bei der Polizei zu unternehmen. Aufgrund neuer Fähigkeiten kann der Hitman seine Arbeit nun besser als Unfall tarnen. Ein Wachmann vor einer Brüstung darf beispielsweise mit einem beherzten Bodycheck über das Gelände und in die Tiefe befördert werden. Gerätschaften oder auch Levelinterieur lassen sich in die Vorgehensweise geschickt mit einbinden: Ein Kronleuchter kann etwa mit einem Sprengsatz so manipuliert werden, dass er auf eine Gruppe von Zielpersonen fällt, während Sie mit den bekannten Giftspritzen nun auch Nahkampfmanöver vollführen dürfen.

PS2-VERSION IN ACTION
Bei einer Präsentation in den eigenen Redaktionsräumen kamen wir in den Genuss einer

INFO DER SHOP FÜR AUFTRAGSKILLER

Im Einkaufsparadies

Das „blutbefleckte Geld“ dürfen Sie in neue Waffen oder Upgrades investieren, die Ihnen das Leben als Auftragskiller erleichtern sollen.

Das offene Leveldesign bei *Hitman: Blood Money* hält viele Tricks und Kniffe bereit und die Missionsziele können auf unterschiedliche Art und Weise absolviert werden. Nach dem Abschluss eines Auftrags wird abgerechnet und Sie erhalten je nach Vorgehensweise unterschiedlich hohe Geldbeträge. So wird man regelrecht motiviert, die Gegner möglichst unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen. Anschließend wird das verdiente Geld in eine der insgesamt 35 Waffen investiert und wer noch ein paar Kröten übrig hat, der kauft sich auch noch den einen oder anderen nützlichen Hinweis für die nächste Mission.



HEIMWERKERKING Wer das nötige Kleingeld besitzt, der darf seine Waffen und Hilfsmittel vor jeder Mission aufmotzen.

fortgeschrittenen PS2-Version von *Hitman: Blood Money*. Erstaunlicherweise haben die Entwickler so ziemlich alle Effekte der eindrucksvollen PC-Version auf die betagte Konsole herübergerettet und wer jetzt meint, dass dies auf Kosten der Framerate geschieht, der ist auf dem Holzweg. Das Game lief in der gezeigten Mission nämlich ruckelfrei und in einer akzeptablen Bildwiederholrate. Spiegelungen und Lichteffekte wirken bombastisch und im ersten Moment mag man es gar nicht glauben, eine PlayStation 2 vor sich zu haben. Während der eiskalte Hüne seinen Aufträgen nachgeht, werden interessante Ereignisse direkt in einem separaten Fenster eingeblendet. So wird man auf Lösungswege oder Standortwechsel von Zielpersonen aufmerksam gemacht, ohne dass der Spielfluss darunter leidet. Durch die heikle Thematik und das gewiss nicht unblutige Game-

play ist *Hitman: Blood Money* eindeutig nur für Erwachsene bestimmt. Diese erhalten aber aufgrund einer dichten Atmosphäre und genialer Musikuntermalung ein außergewöhnliches Spielerlebnis voller fieser Details.

UWE HÖNIG

VORSCHAU	
HITMAN: BM	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.eidos.de	
Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Derbe Action für Erwachsene und brillant inszenierte Aufträge: Das neue Hitman ist hitverdächtig!	





MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	Final Fantasy XII PS2	22
2	Dirge of Cerberus: Final Fant. VII PS2	5
3	Tomb Raider: Legend PS2/PSP	7
4	Metal Gear Solid 3 Subsistence PS2	6
5	Der Pate PS2/PSP	12
6	Hitman: Blood Money PS2	8
7	NEU Splinter Cell: Double Agent PS2	1
8	Gran Turismo 4 Mobile PSP	3
9	10 Kingdom Hearts II PS2	10
10	7 StarCraft: Ghost PS2	3

Es tut sich wenig in den Most-Wanted-Charts und das bleibt wohl bis zur E3 so: Nur zwei der aktuellen Top-10-Titel erscheinen im März/April, für die meisten anderen gibt es noch nicht mal konkrete Termine.

Quelle: PZ-Online-Umfrage

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 Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 15“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 06“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1.).

D: 82098, € 0,49/SMS*

Alle Netze! (* inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900700800, € 0,50/SMS



Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTEC 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 Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 19. April 06.

MOST WANTED

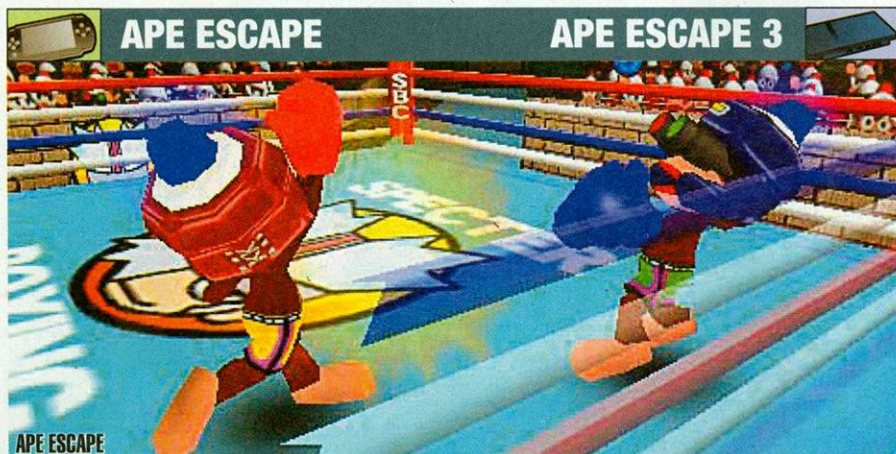
- 01 24: The Game
- 02 Der Pate
- 03 Dirge of Cerberus: FF VII
- 04 Dragon Quest: Die Reise...
- 05 Driver: Parallel Lines
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
- 08 GTA Liberty City Stories (PS2)
- 09 Hitman: Blood Money
- 10 Killzone Liberation
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Medal of Honor Airborne (PS3)
- 13 Metal Gear Solid 3 Subsist.
- 14 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 15 Resident Evil 5 (PS3)
- 16 Scarface
- 17 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS
- 18 Splinter Cell: Double Agent
- 19 StarCraft: Ghost
- 20 Tomb Raider: Legend (PS2)

LESER-CHARTS

- 01 24: The Game
- 02 Black
- 03 Call of Duty 2: Big Red One
- 04 Der Pate
- 05 Driver: Parallel Lines
- 06 DTM Race Driver 3
- 07 FIFA 06
- 08 Final Fantasy X
- 09 Final Fantasy X-2
- 10 Gran Turismo 4
- 11 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 12 GTA San Andreas
- 13 Killzone
- 14 Marc Ecko's Getting Up: ...
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Need for Speed Most Wanted
- 17 Onimusha: Dawn of Dreams
- 18 Peter Jackson's King Kong
- 19 Prince of Persia: Revelations
- 20 Prince of Persia: The Two ...
- 21 Pro Evolution Soccer 5
- 22 Project Zero 3
- 23 Resident Evil 4
- 24 Shadow of the Colossus
- 25 Tekken 5
- 26 Torino 2006
- 27 Tomb Raider: Legend (PS2)
- 28 True Crime: New York City
- 29 We Love Katamari
- 30 WWE SmackDown 2006 (PS2)

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten Spiele für PlayStation 2, PlayStation 3 und PSP.



APE ESCAPE

APE ESCAPE 3



APE ESCAPE 3

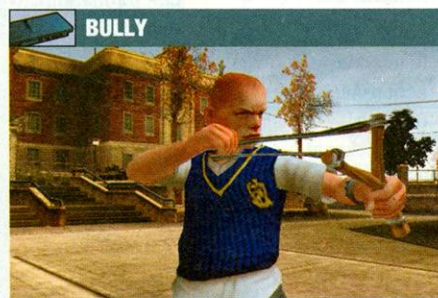
APE ESCAPE 3

Im Mai kommen gleich zwei Titel der in Japan sehr beliebten Ape Escape-Serie nach Deutschland. Während Teil 3 für die PS2 ein neuer Titel mit mehreren Spielfiguren und witzigen Spezial-Outfits (Affenjäger in Cowboy-Montur) ist, handelt es sich bei der PSP-Fassung um eine Umsetzung des Serien-Erstlings von der PSone.

Hersteller: Sony

Termin: 10. Mai

Genre: Jump & Run



BULLY

Seit der E3 2005 ist es still geworden um dieses ungewöhnliche Rockstar-Projekt. Erscheint es wirklich noch im 2. Quartal oder wird das Spiel ein weiteres Mal verschoben?

Hersteller: Rockstar Games/Take 2

Termin: 2. Quartal 2006

Genre: Action-Adventure



DIRGE OF CERBERUS: FINAL ...

MOST WANTED
2. PLATZ

... Fantasy VII. Leider will sich Square Enix noch nicht festlegen, ob und wann der Action-Ableger des RPG-Klassikers nach Europa kommt. Hier heißt es einfach abwarten!

Hersteller: Square Enix

Termin: Nicht bekannt

Genre: Action

DRAGON QUEST: DIE REISE DES ...



Hersteller: Square Enix
Termin: 13. April
Genre: Rollenspiel

Angelo
 Au revoir fürs Erste! Maella-Abtei, verstanden?
 Pragt einfach nach Angelo! Nicht vergessen!

... verwunschenen Königs erreichte uns für einen ernst zu nehmenden Test leider zu spät. Mehr zur deutschen Fassung finden Sie in der nächsten Ausgabe von PLAYZONE!

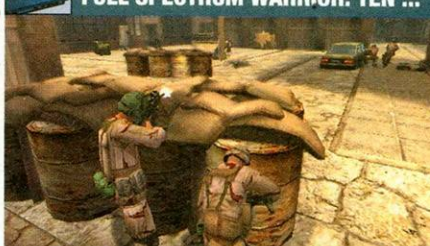
FINAL FANTASY XII **MOST WANTED 1. PLATZ**



Hersteller: Square Enix
Termin: Nicht bekannt
Genre: Rollenspiel

Mitte März wurden zumindest die japanischen Fans der Rollenspiel-Serie endlich bedient. Einen ausführlichen Spielbericht finden Sie in der nächsten PLAYZONE-Ausgabe!

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN ...



Hersteller: THQ
Termin: Mai
Genre: Strategie

... Hammers sollte eigentlich schon Ende März fertig sein, doch dann entschied sich THQ, noch etwas länger an dem vielversprechenden Titel zu feilen. Der neue Termin ist Mai.

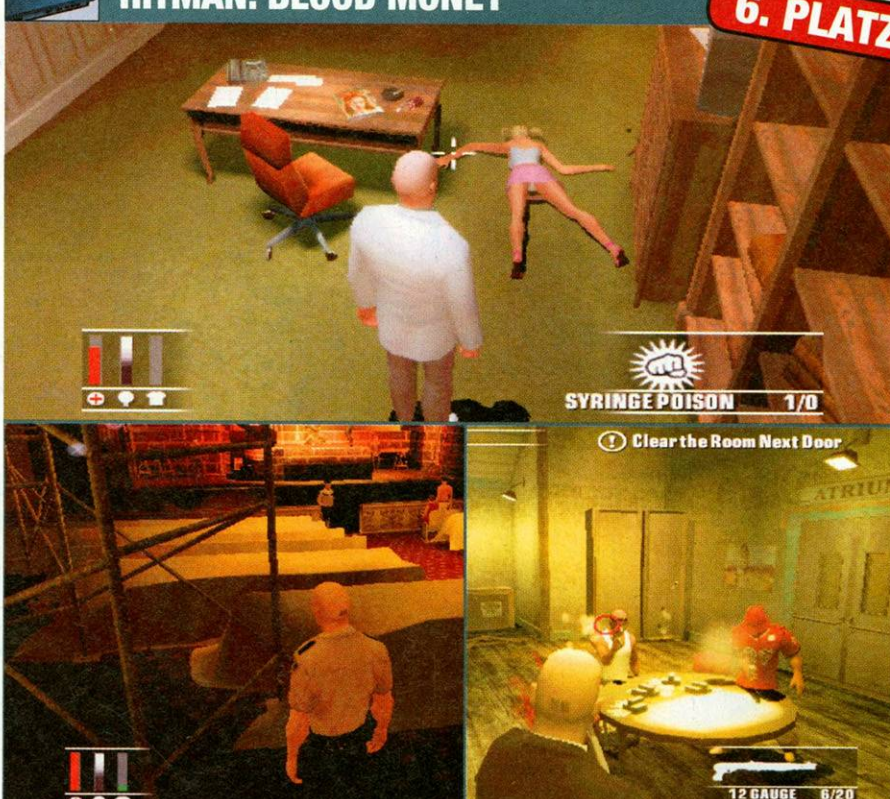
GRAN TURISMO 4 MOBILE **MOST WANTED 8. PLATZ**



Hersteller: Sony
Termin: 2006
Genre: Rennspiel

Ursprünglich sollte das PSP-Gran Turismo zumindest in Japan schon Ende 2005 erscheinen. In bekannter Polyphony-Tradition wurde der Release aber verschoben.

HITMAN: BLOOD MONEY **MOST WANTED 6. PLATZ**

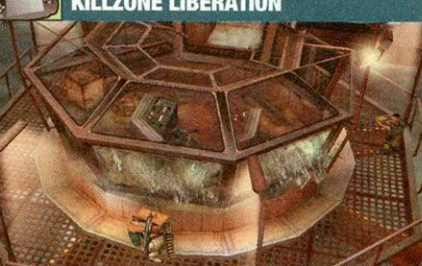


Hersteller: Eidos
Termin: Frühjahr
Genre: Action-Adventure

Gut Ding will Weile haben: Eidos' Auftragskiller 47 bereitet sich auf seinen vierten Auftrag gründlicher vor als zuletzt, damit das Spiel den Fans der Serie genug Neues bietet. Während Firmenkollegin Lara Croft bereits Anfang April ihr Comeback startet, lässt sich der Mann mit dem Barcode am Hinterkopf noch einige Wochen Zeit.

SYRINGE POISON 1/0
 Clear the Room Next Door
 12 GAUGE 6/20

KILLZONE LIBERATION



Hersteller: Sony
Termin: 4. Quartal 2006
Genre: Action

Das PSP-Killzone wird tatsächlich kein Ego-Shooter, sondern ein Actionspiel aus der Third-Person-Perspektive. Angesichts der PSP-Tastenanordnung eine gute Idee!

KINGDOM HEARTS II **MOST WANTED 9. PLATZ**



Hersteller: Square Enix
Termin: 2006
Genre: Rollenspiel

Mit Kingdom Hearts hat Square eine sehr starke Marke kreiert, erneut hat's der familientaugliche Disney-Square-Mix in unsere Most-Wanted-Charts geschafft!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE



Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2006
Genre: Ego-Shooter

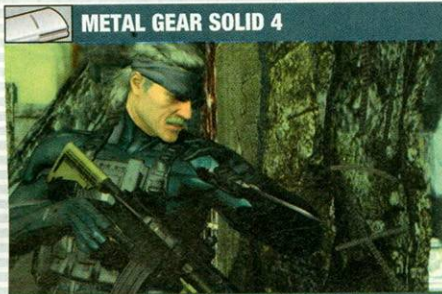
Band of Brothers und Brothers in Arms lassen grüßen: Beim neuesten Teil der Medal of Honor-Reihe schlüpfen Sie in die Haut von furchtlosen Fallschirmjägern im Zweiten Weltkrieg.

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE **MOST WANTED 4. PLATZ**



Hersteller: Konami
Termin: 2006
Genre: Action-Adventure

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


METAL GEAR SOLID 4

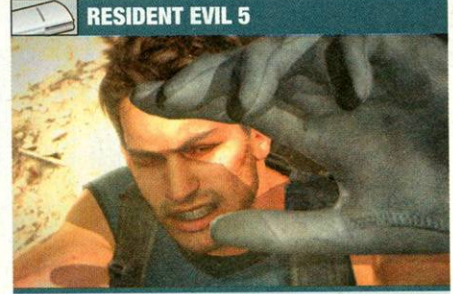
Ganz klar: Das zeitlich einige Jahre nach dem zweiten Teil angesiedelte *Metal Gear Solid 4 – Guns of the Patriots* wird einer der wichtigsten Titel für die PlayStation 3.

Hersteller: **Konami**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**


OKAMI

Okami versetzt Sie in die Rolle des Sonnengottes Amaterasu in Form eines Wolfs. Mit einem Pinsel zeichnen Sie dabei Muster auf den Bildschirm und setzen so Magie ein.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2. Quartal 2006**
Genre: **Action-Adventure**


RESIDENT EVIL 5

Wann genau *Resident Evil 5* erscheinen soll, ist noch nicht klar. Capcom plant, die in Arbeit befindlichen Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 gleichzeitig zu veröffentlichen.

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


SCARFACE

Eigentlich sollte *Scarface* schon letztes Jahr erscheinen. Im Gegensatz zu Electronic Arts' *Der Pate* leiht Al Pacino persönlich der Hauptfigur Tony Montana sein Gesicht.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **4. Quartal 2006**
Genre: **Action-Adventure**


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

MOST WANTED
7. PLATZ

Nachdem Sam Fisher in den letzten Jahren die März-Termine stets eingehalten hatte, hat Ubisoft das neue Abenteuer des Meisterschleichers diesmal auf September verschoben.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **September**
Genre: **Action-Adventure**


STARCRAFT: GHOST

MOST WANTED
10. PLATZ

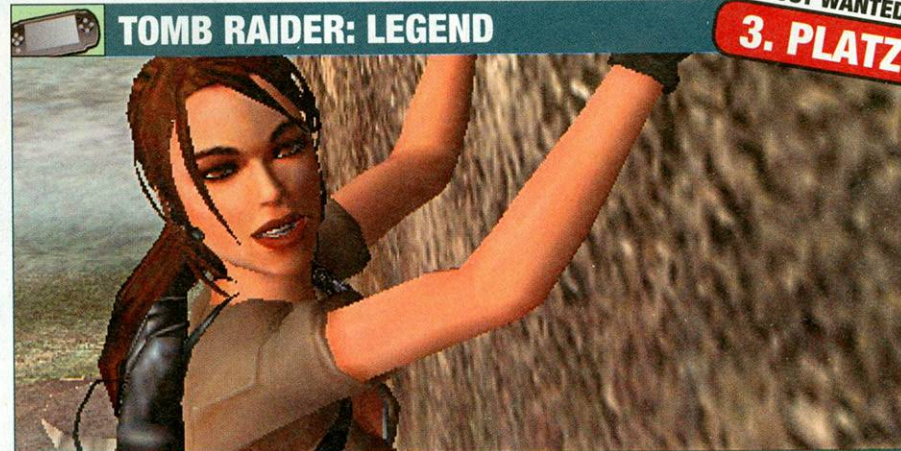
StarCraft: Ghost ist schon seit Jahren angekündigt. Man darf gespannt sein, ob das fertige Spiel nach all der Entwicklungszeit mit aktuellen Titeln mithalten können wird.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **2006**
Genre: **Action**

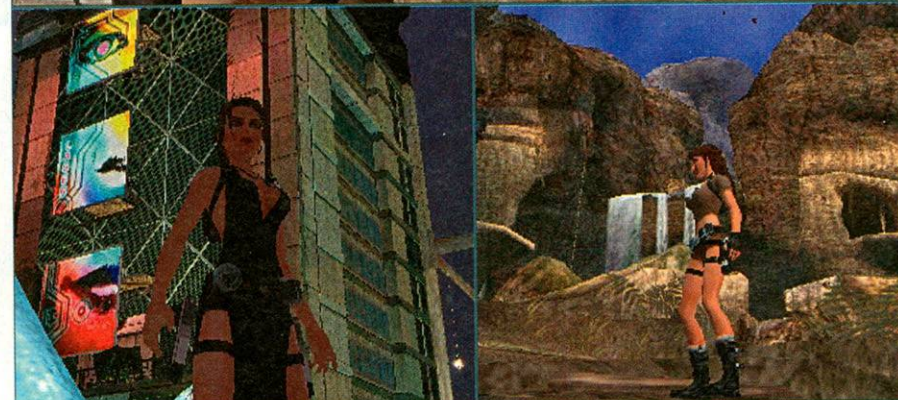

SUIKODEN V

Nachdem der Europa-Release des dritten Teils seinerzeit ausgefallen ist, betreibt Konami nun Wiedergutmachung und veröffentlicht nach *Suikoden Tactics* auch Teil 5 der Serie.

Hersteller: **Konami**
Termin: **Herbst**
Genre: **Rollenspiel**


TOMB RAIDER: LEGEND

MOST WANTED
3. PLATZ


TOURIST TROPHY

Auf der aktuellen PLAYZONE-DVD können Sie das neue Rennspiel der *Gran Turismo*-Macher in Aktion bestaunen – GT-Kenner werden dabei so manches Déjà-vu erleben.

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

Laras zweiter PS2-Auftritt hat sich im Test als Volltreffer erwiesen, eine inhaltlich weitgehend identische PSP-Fassung soll bereits kurze Zeit später auf den Markt kommen. Die ersten Bilder und neue Features, die durch die Verbindung mit der Heimversion freigeschaltet werden, machen auf jeden Fall Appetit auf mehr.

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



„NEED FOR SPEED MOST WANTED“
UND ANDERE GAME-HIGHLIGHTS

*Ich bin
jetzt deine
Mama.*

AUSSERDEM:



OFFENE BEKENNTNISSE VON ANHÄNGERN
DER MOBILEN UNTERHALTUNGSKULTUR



UND DU

GRUPPENKOLLER

ZOCKEN MIT ALLEN. ÜBERALL.

VERNETZT

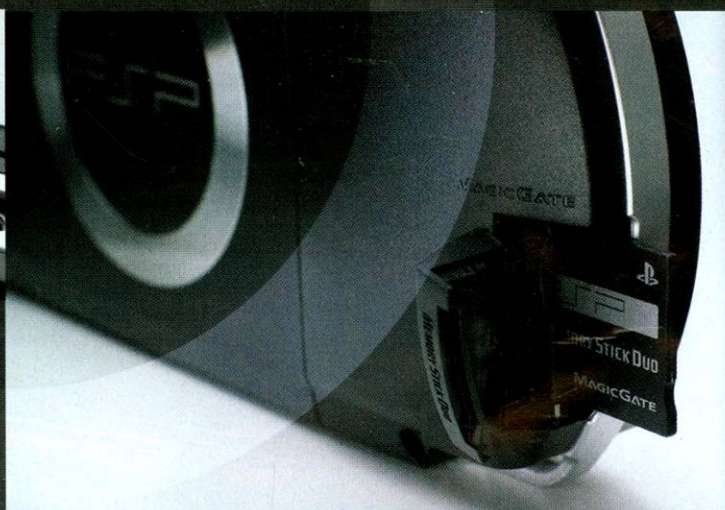
W-LAN, DEINE PSP UND DAS NETZ

TRAGBAR

SPIELE-PROFIS IM EINSAATZ

FORTPFLANZUNG

REICHLICH SPIELBARES



PlayStation Portable (PSP) ist ein Multimedia-System. In erster Linie ist sie allerdings die modernste mobile Spiele-Plattform. Obwohl vielseitig verwendbar, steht das Gaming eindeutig im Vordergrund. Da entfaltet sie ihr volles Potenzial und überzeugt mit konkurrenzloser Qualität. Sie verinnerlicht aber auch umfangreiche Unterhaltungs-Features wie UMD-Filme, Online-Fähigkeit und Mediaplayer-Funktionalität für Fotos, Musik und Filme. Dadurch kann praktisch jeder mit der PSP etwas anfangen.

Wer die „PlayStation Portable“ einmal in den Händen hält, das gnadenlos edle Design betrachtet sowie den für eine Spielkonsole im Taschenformat überdimensionalen Bildschirm, hegt keinen Zweifel über den Siegeszug dieses Hightech-Handhelds. Schwarzer Klavierlack, Acryl-Schultertasten, unauffällig integrierte Lautsprecher sowie eine perfekt harmonisierende Button-Aufteilung auf der Vorderseite – griffiger, robuster Kunststoff und ein edles, mit Aluminium abgesetztes UMD-Laufwerk auf der Rückseite dokumentieren den ultimativen Style-Faktor.

Das alles wurde nicht auf Kosten des Bedienkomforts ermöglicht, denn die Tasten lassen sich auch von verschiedenen Handgrößen hervorragend bedienen. Das digitale Steuerkreuz ähnelt dem des Dualshock-Controllers. Darunter befindet sich ein Analog-Stick mit aufgerauter Oberfläche.

Das 16:9 TFT-LCD-Display ist für einen Handheld überdimensional groß (109 mm Diagonale) und verschlingt zwei Drittel der gesamten Oberfläche. Dank einer dreistufigen Hintergrundbeleuchtung sind die gestochen scharfen Texturen auch bei intensivem Lichteinfall klar und deutlich zu erkennen.

Spiele mit schnellem Bildablauf stellen kein Problem für das hochwertige Display dar. Dadurch ist auch der Genuss von Spielfilmen im UMD-Format in perfekter Qualität möglich.

Das moderne UMD-Laufwerk wird per Wippschalter auf der Rückseite geöffnet und mit der so genannten Universal Media Disc (UMD) (60 mm Durchmesser) gefüttert. Die kleinen Datenträger sind von einer Schutzhülle aus Plastik umrahmt (Caddy), um dem mobilen Einsatz des Gerätes gerecht zu werden.

Die Multimedia-Features der PSP sind praktisch unbegrenzt. Sie kann sowohl über USB als auch kabellos kommunizieren. Neben einer Infrarot-Schnittstelle sorgt ein W-LAN (IEEE 802.11b) Interface für Multiplayer-Spaß im lokalen Netzwerk.

Nachdem ihr auf der Rückseite einen Memory Stick Duo oder Duo Pro eingelegt habt, stehen dem Handheld vier Verzeichnisse (Spiele, Speicherstände, Bilder, Musik) zur Verfügung. Per USB-Port lässt sich PSP problemlos an PC oder Mac anschließen und mit Daten versorgen. Bilder lassen sich im JPEG-Format speichern und in verschiedenen Größen, auch per Slideshow, wiedergeben. Auch MP3-Daten werden abgespielt und lassen sich ganz nach persönlichen Präferenzen in Unterverzeichnisse sortieren. Das wichtigste Multimedia-Tool ist mit Sicherheit die Film-Fähigkeit, mit der die PSP zum mobilen Kino avanciert. Aus diesem Grund haben die großen Film-Studios dieser Welt schnell reagiert und produzieren die Kino-Highlights nun auch speziell für die PSP auf entsprechenden UMDs. Wer also auf (Kino-)Spaß an ungewöhnlichen Orten steht, kann nun seiner Fantasie endlich freien Lauf lassen.



6 Milliarden Gegner sind nur einen Knopfdruck weit entfernt.



Mittlerweile bieten fast alle Spiele einen Multiplayer-Modus und dank Wi-Fi-Feature der PSP könnt ihr auf zwei verschiedene Arten gegen andere Spieler antreten. Entweder ad hoc gegen Leute, die sich in der unmittelbaren Umgebung befinden, oder mit dem Infrastructure

Modus über das Internet gegen Spieler auf der ganzen Welt.

Für den Ad-Hoc-Modus reichen zwei PSP mit einem Spiel, das Multiplayer unterstützt. Nur noch fix den W-LAN-Schalter links an der PSP aktivieren und über das Spielmenü den Multiplayer auswählen, schon kann es losgehen. Fast so einfach ist es auch online zu spielen. Ihr benötigt außer eurer PSP allerdings einen Access Point ins Internet. Zu Hause ist das ein W-LAN-Router, den ihr auch für den PC benutzt. Unterwegs gibt es oft die Möglichkeit, über einen Hot Spot online zu gehen.

Das Vorgehen ist aber in beiden Fällen dasselbe: Im Menü des onlinefähigen Spiels den Infrastructure Modus anwählen und dann eine Verbindung wählen.

Wenn ihr mit Eurer PSP schon im Internet gesurft seid, könnt ihr dieselbe Verbindung zum Online-Spielen nutzen. Ansonsten müsst ihr eine neue Verbindung erstellen. Ihr könnt entweder nach verfügbaren Access Points scannen oder den Namen (SSID) manuell eingeben.

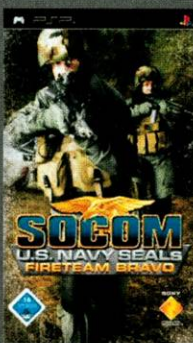
Wenn der Access Point geschützt ist (WEP), benötigt ihr außerdem Zugangsdaten wie Passwort, eventuell die Einstellung der IP-Adresse und der DNS. Normalerweise reicht es jedoch, diese Einstellungen automatisch von der PSP machen zu lassen. Also keine Angst, Surfen mit der PSP ist ganz einfach. Es gibt Software, da werden Online-Gaming-Fans die Augen leuchten. „Socom: Fireteam Bravo“ zum Beispiel ist so eins.

Wer sich darüber hinaus gerne mit Gleichgesinnten austauscht, der kommt nicht drumherum sich bei der „PlayStation LIGA“ anzumelden. Die Plattform für Esports auf Konsolen. Mit mehr als 20.000 Teilnehmern und der weltweit ersten PSP-Liga kann man sich hier mit den besten Gamern austauschen. Mehr dazu unter: www.playstationliga.de



Socom: Fireteam Bravo

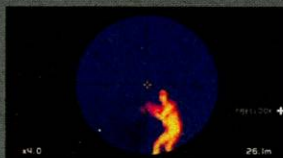
Genre: Taktik-Shooter, Publisher/Entwickler: SCED/Zipper Ent.



Natürlich kann man „Socom“ auch solo spielen, aber im Multiplay mit anderen Gleichgesinnten entfaltet es den ultimativen Fun-Faktor. Obwohl der große PS2-Bruder als Vorlage dient, verfügt die PSP-Version über viele zusätzliche Features. Der Prolog des Konsolen-Pendants in Chile ist nun als spielbare Map vorhanden und im Single-Player-Modus kann man sich bereits absolvierte Areale mit neuen Start-



bzw. Zielpunkten individuell gestalten. Die Story führt euch durch 14 Missionen, in denen nun nur noch ein Partner auf eure Kommandos hört, was der KI eures Buddys äußerst zuträglich ist. Eine vereinfachte Zielsuchfunktion per R-Taste trägt zur guten Spielbarkeit auf dem Handheld bei. Mit bis zu 16 Spielern, sowohl im Ad-Hoc- als auch im Internet-Betrieb ist „Socom: Fireteam Bravo“ die ideale Software für spaßige Multiplayer-Schlachten. Mit Hilfe des Headsets kommuniziert ihr



dazu einfach und authentisch mit euren Mitspielern. Genial! Ab 19. April erhältlich.



Name: Michael Neudert
Wohnort: Düsseldorf
Beruf: Games-Moderator
Alter: 33

Fürs Spielen bezahlt

Michael beschäftigt sich seit Jahren beruflich mit dem Thema Videospiele und hat in der Zeit schon einige neue Konsolen kommen sehen. „Ich hab die PSP für unsere Redaktion damals eigenhändig vom Zoll abgeholt, weil ich der Erste sein wollte, der sie auspackt. Sie kam frisch aus Japan, wo sie erst seit einigen Tagen verkauft wurde. Selbst der Zollbeamte machte ganz große Augen und fragte neugierig, was das denn sei. Wie die meisten damals konnte er mit dem Namen PSP nichts anfangen und wie die meisten war er ziemlich baff, als ich ihm die PSP vorgeführt habe.“

Es blieb aber nicht bei der rein professionellen Beziehung zwischen Michael und der PSP. „Als die PSP dann auch offiziell in Europa erschien, hatte ich bald eine für mich ganz alleine und konnte damit Freunde und Verwandte beeindrucken. Eigentlich war jeder ziemlich begeistert und wollte auch mal spielen, was immer zu zahlreichen Fingerabdrücken auf dem schicken Gehäuse führte.“

Im Alltag gehört es zu Michaels Job, sich mit den Spielen für die PSP zu beschäftigen, aber wie sieht es in der Freizeit aus? „Im Moment hab ich mehr Zeit, privat zu spielen, und hab meine Liebe für 'Pro Evolution Soccer 5' wiederentdeckt. Denn auch bei 'PES5' für die PSP fesseln mich die perfekten Bewegungsabläufe und die punktgenaue Steuerung für

Stunden an die Konsole. Besonders gespannt bin ich aber auf 'Me and My Katamari', das bald erscheinen wird und sehr skurrilen Spielspaß abseits des Mainstreams verspricht.“

Wie alle PSP-Besitzer nutzt auch Michael die PSP noch für andere Dinge als zum Spielen. „Ich finde es absolut klasse, dass man mit der PSP nicht nur zocken kann, und entdecke immer wieder neue Möglichkeiten. Wenn ich zum Beispiel Freunden meine Urlaubsbilder zeigen will, mache ich das immer mit der PSP. Ich finde das besser als auf einem Laptop, weil man die PSP in der Hand halten und genau wie Papierfotos rumreichen kann. Außerdem ist der Screen ideal für so was.“

Eine etwas außergewöhnliche Nutzung der PSP hat Michael erst vor Kurzem entdeckt. „Ich hab mir aus dem Internet ein E-Book heruntergeladen und lese jetzt ganz gemütlich auf meiner PSP, anstatt ein schweres Buch mit mir herumzuschleppen. Man wird zwar etwas komisch angeschaut, aber ich kann jedem nur empfehlen, es mal auszuprobieren.“

Das Ende der Entwicklungsmöglichkeiten für die PSP sieht Michael noch lange nicht gekommen. „Die PSP ist theoretisch eine völlig offene Plattform. Mit den Firmware-Updates kann Sony noch viele weitere Features integrieren und konkret auf die Wünsche der User eingehen. Ich bin sehr gespannt, was uns da noch so alles erwartet.“



Pro Evolution Soccer 5

Genre: Sportspiel

Publisher/Entwickler: Konami/Konami

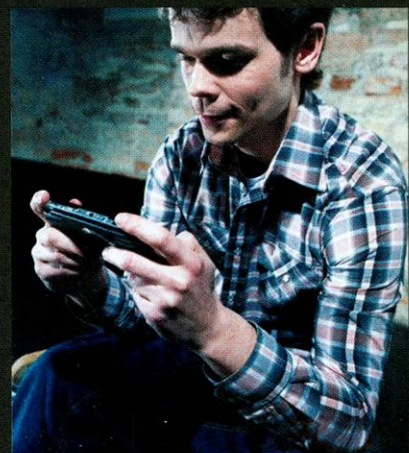
Nach „World Tour Soccer“ von Sony und „FIFA 06“ von EA hat auch Konami mit „Pro Evolution Soccer 5“ sein Fußball-Flagschiff ins PSP-Rennen geschickt. Und wieder einmal bekommen wir erstklassige Simulations-

Kost vorgesetzt. Herrliche Bewegungsanimationen und eine brodelnde Stadionatmosphäre zeugen von optischer Qualität. Die Steuerung ist mit dem des PS2-Pendants fast iden-



tisch, sodass sich alte Pro-Evo-Hasen sofort zurechtfinden. Die gewohnt gute Ballphysik, die flüssigen Moves, das Verhalten von Gegen- sowie Mitspielern und auch das des

Referee geben keinerlei Anlass zur Kritik. Neben einer kompletten Saison mit einer Clubmannschaft oder Freundschaftsspielen dürft ihr natürlich auch im Mehrspieler-Modus gegen Freunde antreten, egal ob ihr nun auf die Bahn wartet oder im Bus sitzt.





Name: Alexander Schulz

Wohnort: Fürstenwalde

Beruf: Schüler

Alter: 18

Der Profispieler

Doch als dann in der Schule die Ersten mit einer PSP in der Pause waren, wurde Alexander doch neugierig und war direkt infiziert. „Eigentlich bin ich keiner, der sich alles Neue holen muss, aber wenn man dann Kumpels mit so einem Gerät sieht und mitbekommt, welche Spiele es gibt, wird man doch scharf drauf.“ Seitdem Alexander seine PSP hat, findet er dann doch die Zeit, auch mal etwas anderes als „Fifa“ zu spielen. „Ein wenig anders spielt sich die Handheldversion von 'Fifa' dann schon, aber das fällt wohl nur jemanden wie mir auf, der schon zu viel 'Fifa' gespielt hat.“ (lacht)

Statt Fußball kommen ihm lieber Rennspiele auf den portablen Screen. „Ich hab ziemlich viel 'Need For Speed' gezockt und die Grafik sieht echt hammer aus. Die Steuerung ist auch sehr gut umgesetzt und fühlt sich an wie bei der großen PlayStation.“

Was Alexander besonders an der PSP gefällt, sind das Design und die vielen Zusatzfunktionen. „Der Screen ist wirklich super und eignet sich perfekt um Filme zu schauen. Wenn die Staffeln von 'King of Queens' rauskommen, werd ich auch sofort zuschlagen.“

In seiner Klasse ist er nicht der Einzige, dem das Design der PSP gefällt. „Letztes hab ich zufällig mitbekommen, wie sich hinter mir ein paar Mädels über so ein schickes neues Gerät unterhalten haben. Sie wussten zwar nicht, dass es die PSP war, aber sie fanden ganz toll, dass man damit MP3's hören, Filme schauen und ins Internet gehen kann.“

Vielleicht ist dieses weibliche Interesse auch der Grund dafür, warum für Alexander der Coolness-Faktor auf Platz zwei seiner Lieblingsfeatures der PSP ist. „Auf Platz eins steht aber immer noch unangefochten das Zocken. Ich kann nur jedem empfehlen: Probiert's aus!“

Alexander aka [GFG]Schulle gehört zu der immer größer werdenden Gruppe der E-Sportler und spielt seit einiger Zeit in dem sehr erfolgreichen Konsolen-Clan GFG (Game Freaks Germany) im „Fifa“-Squad.

Dazu gehört natürlich auch wöchentliches Training, und eigentlich bleibt daneben nicht mehr viel Zeit, um andere Spiele als „Fifa“ zu zocken. „Die PSP war eigentlich kein Thema für mich, denn zu der Zeit hab ich eher wenig gezockt, und wenn, dann 'Fifa' auf der PS2.“

Need for Speed Most Wanted

Genre: Rennspiel

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Electronic Arts

„Need for Speed Most Wanted“ gibt es nicht nur für alle Heimkonsolen, sondern auch für die PSP. Auch hier macht der Edlraser eine außerordentlich gute Figur. Wie bei den großen Brüdern dürft ihr nicht nur wieder Hand anlegen, um euren Boliden optisch und leistungstechnisch aufzuwerten, sondern seht euch auch dem strengen Auge des Gesetzes ausgesetzt. Konkurrierende Tuning-Freaks beherrschen die so genannte „Black-List“, bei der



ihr euch stetig nach oben zu arbeiten versucht. Gefahren wird nun überwiegend tagsüber, was einer besseren Übersicht zugute kommt. Die Nitros füllen sich innerhalb eines Rennens wieder auf, was die Jagd auf Bestzeiten noch rasanter gestaltet. Der Speedbreaker verlangsamt eure Fahrt auf Zeitlupentempo, dieses Feature kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn die Polizei mit hinterlistigen Straßensperren auf euch lauert. Da riecht's doch nach verbranntem Gummi und Benzin im Klassenzimmer ...



Name: Bartholomäus Gajel
Wohnort: Berlin
Beruf: Student
Alter: 31

Das Auge isst mit.

Für Bartholomäus gehört Computerspielen schon lange zu seinen Hobbies. Da war die Entscheidung, eine PSP zu kaufen, schnell gefällt. „Ich bin ein sehr visueller Mensch und war beim ersten Mal wirklich von der Bildqualität überrascht. Wenn man die Spiele auf der PSP nicht mit eigenen Augen gesehen hat, glaubt man gar nicht, wie gut das Display ist. Ich schaue mir Filme mittlerweile lieber auf UMD an, weil mein Fernseher einfach nicht mit der Bildqualität der PSP mithalten kann.“

In seinem Studium geht Bartholomäus mit den unterschiedlichsten Medien um und hat auch keine Hemmungen, die Features der PSP voll auszunutzen. „Im Moment gibt es reichlich so genannte Multimediaplattformen, aber bei der PSP passt einfach alles am besten zusammen. Am Anfang hab ich zum Beispiel gedacht, dass ich mit einem MP3-Player und meinem MP3-fähigen Handy nun wirklich nicht noch ein drittes Gerät mit MP3-Funktion brauche. Wenn ich jetzt aber meine PSP dabei habe, benutze ich die anderen beiden gar nicht mehr. Nur wenn es zum Feiern geht, bleibt die PSP sicher zu Hause und die anderen Geräte müssen wieder ran.“

Die größte Gefahr für Bartholomäus Geldbeutel sind dann auch die vielen Gadgets, die es für die Multimediaplattform PSP gibt. „Ich schau wie gesagt



sehr gerne Filme und suchte nach einer Möglichkeit, die PSP so zu stellen, dass auch meine Freundin mitschauen kann, ohne dass mir nach zwei Stunden die Arme lahm werden. Deshalb hab ich mir eine Dockingstation gekauft, mit der habe ich einen super Sound und meine Arme sind frei zum Popcornfuttern.“ Außerdem hat er sich noch einen größeren Memory Stick, Display-Folien und ein Metallcase zum Schutz für seine PSP gekauft.

Spielerisch geht es auf seiner PSP im Moment ziemlich heiß her. „Ich hab mir letztes ‘Grand Theft Auto: Liberty City Stories’ zugelegt und komm einfach nicht mehr los. Endlich kann man ‘Grand Theft Auto’ auch unterwegs vernünftig spielen und dann auch noch im Multiplayer ... einfach cool. Ich hoffe, dass bald noch mehr solche Spiele für die PSP erscheinen werden.“

Im Leben von Bartholomäus hat seine PSP einen festen Platz und für ihn steht fest: „Von der Funktionalität und dem Design her hat die PSP auf jeden Fall das Potenzial zum Kultobjekt.“

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Genre: Action-Adventure **Publisher/Entwickler:** Rockstar Games/Rockstar Leeds & Rockstar North

Mit „Grand Theft Auto: Liberty City Stories“ präsentiert uns Rockstar eine exklusiv für Sonys neuen Handheld entwickelte UMD. Obwohl das Szenario wieder in Liberty City (Grand Theft Auto III) spielt, verfügt „Grand Theft Auto: Liberty City Stories“ über einen eigenständigen Handlungsstrang, der zeitlich vor dem dritten Teil angesiedelt ist. Demnach ist das gigantische Stadtbild (gleiche Größe wie auf der PS2) dem von Grand Theft Auto III zwar ähnlich, aber nicht identisch. Die Technik wiederum verinnerlicht das Beste aus allen bisher erschienenen Teilen. Autos, Motorräder und auch Heli-



denn meist kommt die PSP zum Einsatz,



kopter warten darauf, von euch durch die drei Stadtteile Portland, Shoreside Vale und Staunton Island bewegt zu werden. Die Aufträge gestalten sich weniger komplex als auf der Konsole, was bei einem Handheld natürlich Sinn macht,



wenn ihr unterwegs seid und nicht ewig Zeit habt, an einem Auftrag herumzubasteln. Kaum zu glauben, aber wahr, die Optik präsentiert sich noch besser als auf der Heimkonsole, was abermals dokumentiert, dass

die PlayStation Portable der PS2 in nichts nachsteht. Einfach genial: Erstmals gibt es ein Multiplayer-Feature für bis zu sechs Spieler, was weit über „Deathmatch“- und „Capture the Flag“-Varianten hinausgeht.



Name: Chantha Kim
Wohnort: Straßburg
Beruf: Zivi
Alter: 22

Der überzeugte Skeptiker

Als Chantha das erste Mal von der PSP gehört hat, konnte er sich noch nicht so recht vorstellen, dass auch er schon bald zu den stolzen Besitzern gehören würde. „Die meisten Games, die mich auf der PSP interessiert haben, hatte ich schon auf der PS2 gespielt, und deswegen hätte ich nicht erwartet, dass mich die PSP so vom Hocker hauen würde.“

Doch dann kam die Games Convention 2005 in Leipzig und dort konnte er zum ersten Mal die PSP live in Action sehen und auch selber anspielen. „Da war ich so fasziniert davon, ich hab gedacht: Die muss ich haben.“

Es war aber nicht nur das Spiel „World Tour Soccer“, das ihn so begeistert hat – obwohl er seinen Freund drei Mal in Folge besiegt hat –, auch die zahlreichen Zusatzfunktionen der PSP haben Chantha überzeugt. „Die Möglichkeit, mit der PSP MP3's zu hören, Filme zu gucken und per W-LAN online zu spielen, finde ich absolut klasse. Mittlerweile benutze ich zum Beispiel meinen anderen MP3-Player überhaupt nicht mehr, und wenn ich zu Hause bin, checke ich meine E-Mails ganz entspannt vom Sofa mit der PSP und der PC bleibt aus.“

Als begeisterter Filmfan gönnt Chantha seinem UMD-Schacht auch immer wieder aktuelles Filmfutter. „Spiderman 2“ hat er kostenlos für die

Registrierung seiner PSP bei „Yourpsp.com“ bekommen und die beiden Filme „S.W.A.T.“ und „Hitch – Der Date Doktor“ hat er sich später selbst gekauft. „Sobald aber ‚CSI: Miami‘ auf UMD erscheint, werd ich mir die komplette Staffel holen.“

Hauptsächlich benutzt Chantha seine PSP aber immer noch zum Zocken, und bei seinem Lieblingsspiel „Fifa 06“ geht sein Ruf weit über die heimischen vier Wände hinaus. „Ich spiele seit einiger Zeit mit der PSP online in der PlayStation LIGA und bin da zur Zeit sogar auf Platz 2 der Ladder.“ Das Spiel, worauf er sich in naher Zukunft am meisten freut, ist „Socom: Fireteam Bravo“. Auf der PS2 ist „Socom II“ eines der erfolgreichsten Online-Spiele und Chantha erhofft sich von der PSP-Umsetzung mindestens genauso viele spannende Online-Matches. Vielleicht gelingt ihm ja auch in diesem Spiel der Sprung an die Spitze der Zockergemeinde!?

Ansonsten spart Chantha im Moment fleißig für weitere UMD's, damit seine Filmsammlung stetig weiterwächst. „Jeder, der ein Medienfreak ist wie ich, mit MP3-Player und so weiter, der sollte sich mal die PSP anschauen, denn die bietet alles was man braucht in einem Gerät.“

FIFA 06

Genre: Sportspiel

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Electronic Arts

„Fifa 06“ von „EA“ bietet auch auf der PSP alle Qualitäten, die man von der erfolgreichen Serie gewohnt ist. Dazu gehören unter anderem die offiziellen Lizenzen aller wichtigen Ligen und Vereine. Die Mannschaften laufen selbstverständlich auch mit original Trikots in den originalen Stadien auf. Ausreichend Langzeitmotivation liefert der Herausforderungsmodus, bei dem ihr spannende Spielsituationen aus vergangenen Spielen selber nachspielen könnt. Wirklich überzeugend ist die Umsetzung der Steuerung gelungen, die



auch auf der PSP sehr intuitiv ist und eine exakte Kontrolle des Geschehens auf dem Bildschirm möglich macht. Auch grafisch muss sich die Handheld-Umsetzung nicht verstecken und begeistert mit

brillanten Details. Ganz wichtig: Per W-LAN könnt ihr gegen Freunde antreten oder Teams bilden, am besten während der WM mit gleich gesinnten Fußball-Fans im Stadion.

Name: David Weck

Wohnort: Köln

Beruf: Zivi

Alter: 19

Der Gigabyte-Mann

Wenn du David fragst, seit wann er seine PSP hat, kann er dir auf den Tag genau das Datum sagen. „Der 22. November 2005! Ich weiß es deshalb so exakt, weil ich mir unbedingt das Giga Pack holen wollte. Das kam zwar schon am 21. raus, war aber eigentlich erst für den 28. angekündigt. Als ich gehört hab, dass es schon da ist, bin ich direkt in den Laden und hab es gekauft.“

Obwohl das PSP Giga Pack mehr kostet als die Standardversion, ist David froh über seine Entscheidung. „Mir war klar, dass ich mit meiner PSP vor allem MP3's hören und Filme schauen wollte. Als UMD habe ich nur 'Spiderman 2'. Ansonsten hab ich zwar noch keine weiteren Filme auf UMD, will mir aber auf jeden Fall noch welche holen. Die sind von der Auflösung und der Qualität her einfach genial.“

Abgesehen von Musik und Filmen nutzt David auch noch sehr gerne die Möglichkeit, im Internet zu surfen. „Hier in Köln gibt es auch in der Öffentlichkeit reichlich kostenlose Hotspots, wo man problemlos mit der PSP ins Internet gehen kann. Ich sitze dann zum Beispiel in einem Café und lese meine E-Mails oder bin auf speziellen Internetseiten, die für die PSP optimiert wurden. Wenn ihr zum Beispiel eine nette PSP-Community sucht, geht auf Logwave.com, da bin ich recht häufig.“

Bei all dem multimedialen Angebot für unterwegs kommt aber auch das Spielen nicht zu kurz. Im Moment zockt David am liebsten Rennspiele. „Mit 'BurnOut Legends' dreh ich immer noch gerne meine Runden. Was macht mehr Spaß, als in der Straßenbahn zu sitzen und elegant um die Kurven zu driften?“

Burnout Legends

Genre: Funracer

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Criterion

Burnout auf der PSP? Die enorme Geschwindigkeit, die gleißenden Effekte, die Hammer-Optik – ist das überhaupt möglich? Es ist! Kaum zu glauben, aber die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, den Crashracer ohne grafische Abstriche auf den Handheld zu portieren. Burnout Legends versteht sich als Ideen-Sammelsurium der bereits erschienenen Teile. Mit 90 Fahrzeugen, 17 Pisten und 100 Kreuzungen ist für ausreichend



Es passiert immer wieder, dass David mit seiner PSP im Mittelpunkt des Interesses steht. „Ohne meine PSP wäre es tatsächlich langweiliger, die Leute gucken oft und fragen, was man denn alles so damit machen kann. Selbst welche, die mit PlayStation sonst nix anfangen können, schauen dann ganz fasziniert auf den Screen.“

Individualität ist für David wichtig. „Dass man sich ein eigenes Hintergrundbild aussuchen kann, macht die PSP nicht nur individueller, sondern auch stylicher. Im Moment hab ich Angelina Jolie drauf, aber ich wechsel den Hintergrund eigentlich täglich aus.“

Spielspaß gesorgt. Sogar die legendären Polizei-Verfolgungen sind wieder mit von der Partie. Dieses Mal dürft ihr auch selbst als ver-



längerter Arm des Gesetzes fungieren und Straßenrowdies von der Strecke drängen. Ansonsten brettert ihr in serientypischer Manier über die Piste, katapultiert ohne Rücksicht auf Verluste eure Gegner

von der Fahrbahn und füllt eure Turboleiste zusätzlich mit Sprüngen, Drifts und waghalsigen Manövern. Aber bitte nicht den Busfahrer zu ähnlichen Manövern überreden!



TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

PLAYSTATION 2



24: The Game
Genre: Action
Wertung: 75%
Sonys Genremix ist nicht perfekt, für Fans der TV-Serie aber empfehlenswert.

Black
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 88%
Die Burnout-Entwickler lassen es krachen bei dieser kurzen, aber spaßigen Ballerei.

Driver: Parallel Lines
Genre: Action
Wertung: 86%
Nach *Driv3r* war jeder skeptisch, doch der vierte Teil ist ein würdiger Nachfolger!

DTM Race Driver 3
Genre: Rennspiel
Wertung: 90%
Wenn es um ernsthaften Rennsport geht, ist dies der große *Gran Turismo*-Rivale.

Onimusha: Dawn of ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 88%
... *Dreams*: Action- und umfangreicher denn je: Auch Teil 4 der Serie ist ein Hit!

Project Zero 3: ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 83%
... *The Tormented* fesselt wie die Vorgänger durch tolle Story und Atmosphäre.

ZULETZT ERSCHIENEN

PSP



FIFA Street 2
Genre: Fußball
Wertung: 74%
Der actionreiche Straßenfußball gefällt trotz Schwächen auch auf der PSP.

Fight Night Round 3
Genre: Boxen
Wertung: -
Den Test der PSP-Fassung finden Sie in der kommenden Ausgabe von PLAYZONE.

Lemmings
Genre: Denkspiel
Wertung: 85%
PSP-Adaption des Kultspiels für Fans und solche, die's noch werden wollen

Liebesgrüße aus Moskau
Genre: Action
Wertung: 80%
Eine ordentliche, nur leicht vereinfachte Umsetzung des PlayStation-2-Abenteuers

Midway Arcade ...
Genre: Diverse
Wertung: -
... *Treasures Extended Play*: 18 Klassiker, u. a. *Paper Boy*, *Defender*, *Gauntlet*, *Joust*

Street Fighter ...
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 84%
... *Alpha 3 Max* hat praktisch nur ein Problem: das suboptimale PSP-Steuerkreuz.

MÄRZ

24: The Game	15. März
And 1 Streetball	30. März
Atelier Iris	17. März
Commandos Strike Force	17. März
Daemon Summoner	31. März
Der Pate	23. März
Drakengard 2	2. März
Driver: Parallel Lines	16. März
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	9. März
G1 Jockey 4	31. März
Gauntlet: Seven Sorrows	24. März
Ghost Recon: Advanced Warfighter	30. März
Heracles: Battle with the Gods	10. März
Ice Age 2: Jetzt taut's	31. März
Leaderboard Golf	31. März
Metal Slug 5	13. März
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	17. März
Namco Museum 50th Anniversary	30. März
NBA 2K6	10. März
NHL 2K6	10. März
Noble Racing	10. März
Onimusha: Dawn of Dreams	17. März
Outrun 2006: Coast 2 Coast	31. März
Pac-Man World 3	30. März
Pro Evolution Soccer Management	23. März
Samurai Shodown V	13. März
Sonic Riders	17. März
Swords of Destiny	März
The King of Fighters 2003	6. März
The Plan	10. März
Winx Club	16. März
World Poker Tour 2K6	10. März

2. QUARTAL

Aeon Flux	Ende Mai
America's Army: Rise of a Soldier	Frühjahr
Ape Escape 3	10. Mai
Bully	2. Quartal
BUZZ! Das große Quiz	6. April
Dance Factory	Frühjahr

Der weiße Hai	Ende April
Dragon Quest: Die Reise des verw. Königs	13. April
Evolution GT	April
Final Fight Streetwise	7. April
Football Generation	12. Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Mai
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Ende April
Hitman: Blood Money	Frühjahr
Okami	2. Quartal
Rainbow Six Critical Hour	Frühjahr
Rampage: Total Destruction	28. April
Rogue Trooper	21. April
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Juni
SingStar Rocks!	19. April
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	19. April
Spy Hunter: Nowhere to Run	Juni
State of Emergency 2	April
Superman Returns	Ende Juni
Taito Legends 2	7. April
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
Tomb Raider: Legend	7. April
Tourist Trophy	2. Quartal
WWII: Tank Battles	28. April

2006

Ant Bully	3. Quartal
Happy Feet	4. Quartal
Kingdom Hearts II	2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Mortal Kombat: Armageddon	4. Quartal
Phantasy Star Universe	2006
Reservoir Dogs	2006
Scarface: The World Is Yours	3./4. Quartal
Sensible Soccer	Sommer
Splinter Cell: Double Agent	September
StarCraft: Ghost	2006
Street Fighter Alpha Anthology	Sommer
Suikoden V	Herbst
Super Monkey Ball Adventure	Sommer
Urban Chaos: Riot Response	2006
WWII: Battle over Europe	28. Juli
Yakuza	Sommer
Ohne Termin: Final Fantasy XII	

MÄRZ

Exit	März
Field Commander	März
FIFA Street 2	2. März
Fight Night Round 3	9. März
Gottlieb Pinball Classics	1. März
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	16. März
Key of Heaven	29. März
Lemmings	15. März
Mega Man Maverick Hunter X	3. März
Mega Man Powered Up	24. März
MX vs. ATV: On The Edge	10. März
Outrun 2006: Coast 2 Coast	31. März
Popolocrois	31. März
Samurai Warriors: State of War	24. März
Splinter Cell Essentials	30. März
SpongeBob: Der gelbe Rächer	Mitte März
Street Fighter Alpha 3 Max	10. März
Street Riders	März
Tokobot	März
Untold Legends: The Warrior's Code	März
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal
Worms: Open Warfare	24. März

2. QUARTAL

Ape Escape	10. Mai
Bubble Bobble Evolution	April
Daxter	19. April
Dragon Ball Z: Shin Budokai	13. April
Football Manager Handheld	13. April
Metal Gear Acid 2	2. Quartal
NBA Ballers Rebound	2. Quartal
Pac-Man World 3	4. Mai
Pocket Racers	Frühjahr

Rampage: Total Destruction	31. Mai
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
Space Invaders Evolution	April
Street Supremacy	2. Quartal
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
Tomb Raider: Legend	Frühjahr
World Poker Tour 2K6	Mai
Ys: The Ark of Napishtim	2. Quartal

2006

Capcom Classics Collection Remixed	Sommer
Der Pate	7. September
Gangs of London	Ende 2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Juiced: Eliminator	Sommer
Killzone: Liberation	4. Quartal
Konami Chess Battle	Herbst
L.A. Rush: Showdown	3. Quartal
Me and my Katamari	2006
Mortal Kombat: Unchained	3. Quartal
Power Stone Collection	Herbst
Scarface: The World Is Yours	3./4. Quartal
Steel Horizon	Herbst
Superman Returns	Ende Juni
Super Monkey Ball Adventure	Sommer
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	Ende 2006
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Sommer
Xyanide	3. Quartal

OHNE TERMIN

Metal Gear Solid Digital Comic	Nicht bekannt
Monster Hunter: Freedom	Nicht bekannt
The Silent Hill Experience	Nicht bekannt



DIE BESTEN SPIELE

VERKAUF-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 NEU	FIFA Street 2
2 NEU	Black
3 NEU	DTM Race Driver 3
4 NEU	Torino 2006
5 1	Need for Speed Most Wanted
6 4	Grand Theft Auto San Andreas
7 WE	FIFA Street
8 2	FIFA 06
9 NEU	King of Fighters: Maximum Impact
10 WE	Call of Duty: Finest Hour



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 NEU	FIFA Street 2
2 NEU	MediEvil Resurrection
3 NEU	Gottlieb Pinball Classics
4 1	GTA Liberty City Stories
5 2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0
6 5	Pursuit Force
7 NEU	Breath of Fire 3
8 7	WWE SmackDown! vs. RAW 2006
9 9	Die Sims 2
10 10	Ridge Racer

Diesen Monat gibt es einige Neueinsteiger in unseren Charts. Besonders auffällig: *FIFA Street 2* schiebt sich trotz mäßiger Qualität zweimal auf den Spitzenplatz.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM/MONAT
1 1	GTA San Andreas PS2 16
2 10	Final Fantasy X PS2 38
3 2	Gran Turismo 4 PS2 11
4 3	GTA Liberty City Stories PSP 3
5 WE	Gran Turismo 3: A-spec PS2 33
6 6	Resident Evil 4 PS2 4
7 WE	FIFA 06 PS2 2
8 9	Final Fantasy X-2 PS2 13
9 4	MGS 3: Snake Eater PS2 15
10 WE	Burnout 3: Takedown PS2 9

In den Lesercharts hat sich kaum etwas bewegt: Diesen Monat gibt es außer ein paar Wiedereinsteigern wie *Gran Turismo 3: A-spec* nicht viel zu vermelden.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

STRATEGIE



SUIKODEN TACTICS

Mit einer Wertung von 78 % hat es für unsere Bestenliste nicht ganz gereicht.

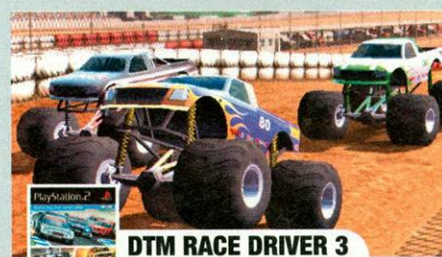
STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	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%
Worm's Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



DTM RACE DRIVER 3

Der enorme Umfang macht das neueste *DTM Race Driver* zum Pflichtkauf.

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Burnout Revenge	Electronic Arts	94%
Gran Turismo 4	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	90%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	88%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



SINGSTAR '80s

80er-Fans freuen sich über ein wahres Eldorado an kultigen Songs!

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar '80s	Sony	89%
SingStar: The Dome	Sony	89%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
Buzz! – Das Musik-Quiz	Sony	85%
EyeToy Play 3	Sony	85%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
Frequency	Sony	85%
Dancing Stage Max	Konami	83%

KAMPFSPIELE



WWE SMACKDOWN! 2006

Das neueste *WWE SmackDown! vs. Raw* bietet coole Features fürs Geld!

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Tekken 5	Namco	89%
Soul Calibur II	Namco	88%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	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 2006	THQ	90%
WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%

ROLLENSPIELE



FINAL FANTASY X

Nach wie vor eines der besten Rollenspiele für die PlayStation 2!

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Atlus/Ubisoft	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
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%

SPORT



NBA 2K6

Die vielen intelligenten Neuerungen sorgen für noch mehr Spielspaß.

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 5	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%
FIFA 06	Electronic Arts	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
NBA 2K6	Take 2/2K Sports	91%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%
Madden NFL 06	Electronic Arts	88%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
SSX On Tour	Electronic Arts	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Everybody's Golf	Sony	83%
Top Spin	2K Sports	83%

ACTION



BLACK

Electronic Arts hat mit dem aufregenden Ego-Shooter voll ins Schwarze getroffen!

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Grand Theft Auto Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ratchet Gladiator	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%
Black	Electronic Arts	88%
Project: Snowblind	Eidos	88%

LIGHTGUN-SHOOTER

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

ABENTEUER



RESIDENT EVIL 4

Auch auf der PlayStation 2 ein technisches und spielerisches Meisterwerk!

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Resident Evil 4	Capcom	95%
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%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%

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%

PSP

Hier finden Sie die besten bisher erschienenen PSP-Spiele im Überblick.

TITEL	HERSTELLER	%
ABENTEUER		
Exit	Ubisoft	85%
MediEvil Resurrection	Sony	83%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	Electronic Arts	76%
Spider-Man 2	Activision	71%

ACTION

GTA Liberty City Stories	Take 2	92%
Twisted Metal: Head-On	Sony	87%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%
Pursuit Force	Sony	81%
X-Men Legends II – R. o. A.	Activision	80%
Coded Arms	Konami	79%
Fired Up	Sony	79%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	78%



DENKSPIEL

Lumines	Ubisoft	91%
Lemmings	Sony	85%
Go! Sudoku	Sony	69%

GESCHICKLICHKEIT

Archer Maclean's Mercury	Atari	79%
--------------------------	-------	-----

KAMPFSPIEL

Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%
Darkstalker's Chronicles	Capcom	75%

RENNSPIEL

Burnout Legends	Electronic Arts	92%
Ridge Racer	Sony	91%
WipEout Pure	Sony	90%
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%
Midnight Club 3: DUB Edition Take 2	Sony	85%
WRC	Sony	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%
NFS Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	80%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	80%

ROLLENSPIEL

Tales of Eternia	Ubisoft	85%
Breath of Fire III	Capcom	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	78%

SPORT

WWE SmackDown! vs. Raw 2006	THQ	89%
Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%
THUG 2 Remix	Activision	87%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%
Madden NFL 06	Electronic Arts	83%
SSX On Tour	Electronic Arts	83%
Everybody's Golf	Sony	82%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%



STRATEGIE

Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%
Metal Gear Acid	Konami	78%

SONSTIGE

Gottlieb Pinball Classics	Play It	80%
GripShift	Ubisoft	80%
Die Sims 2	Electronic Arts	79%



DIE REDAKTION



FLASHBACK

Viele aktuelle Spieleserien existieren seit Jahren – wir denken an einen solchen PSone-Klassiker zurück.

TOMB RAIDER



Zurück zu den Wurzeln – so lautet das Motto des bisher siebten *Tomb Raider*-Abenteuers *Legend*, das wir Ihnen in dieser Ausgabe anhand der Tests zur PlayStation-2- und PSP-Variante ausführlich vorstellen. Aber welche Wurzeln sind das? Einige Leser werden sich gerade mal an Laras halbbares PS2-Debüt *The Angel of Darkness* erinnern, dabei gibt es die wohlgeformte Archäologin schon fast zehn Jahre. Ihren ersten Konsolenauftritt hatte die Konsolenheldin in *Tomb Raider*, einem revolutionären Action-Adventure mit Third-Person-Perspektive. Dieser, für das ganze Action-Adventure-Genre geradezu wegweisende Titel machte das weibliche Gegenstück zu Indiana Jones praktisch über Nacht bekannt und weibliche Heldinnen in Videospielen erst so richtig salonfähig. Was folgte waren zahlreiche Fortsetzungen, die jedoch nie an die Klasse des Ur-*Tomb Raiders* herankamen und nicht selten lieblos dahingeschludert wirkten. Den Fans war es egal, sie hielten ihrer Heldin lange die Treue und sorgten so dafür, dass Lara schließlich sogar Hollywood eroberte.

Wolfgang Fischer

PLAYZONE-WERTUNG: 88%

HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: *Tomb Raider: Legend*

... hat sich Hals über Kopf in die neue Lara Croft verliebt und verbringt mittlerweile jede freie Minute mit der hübschen Gräbräuberin – auf PS2 und PSP!

MAIK BÜTEFÜR
28, Redakteur
Spielt derzeit: *Driver: Parallel Lines*

... freut sich über die Rückkehr zweier Klassiker zu alter Form – warum können nicht alle Neuauflagen qualitativ so gut sein wie die von *Driver* und *Tomb Raider*?

THOMAS EDER
28, Redakteur
Spielt derzeit: *Der Pate*

... spricht nur noch mit heißerer Brando-Stimme, seitdem er *Der Pate* gespielt und sich die drei Kinofilme an einem Wochenende angesehen hat.

MATTHIAS SCHÖFFEL
40, Designer
Spielt derzeit: *Buzz! Das große Quiz*

... kommt, seit auf Arte eine Trashfilmreihe mit unvergessenen Meisterwerken wie *Der Angriff der Riesenmoussaka* oder *Super-vixens* läuft, donnerstags erst spät ins Bett.

WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: *Tomb Raider: Legend*

... kann Hans' Begeisterung für *Tomb Raider: Legend* bestens verstehen. Für den Test der PS2-Version hat er das Abenteuer gleich zweimal durchgespielt.

UWE HÖNIG
32, Redakteur
Spielt derzeit: *Hitman: Blood Money*

... wurde bereits durch *Hitman: Contracts* in die Welt der Berufsskinner eingeführt und durfte sich nun mit dem Nachfolger beschäftigen. Ein superbes Spiel für Erwachsene!

STEFANIE SCHETTER
28, DVD-Redakteurin (Lt.)
Spielt derzeit: *Tomb Raider: Legend*

... freut sich übers diesjährige Geburtstagsgeschenk: einen frischen Redaktionsklav... äh Praktikanten mit sechsmonatigem Leidensvertrag!

BRITTA RASP
26, Junior Designerin
Spielt derzeit: *Tomb Raider: Legend*

... sieht lieber Überschwemmungen als Schnee, hört lieber Vogelgezwitscher als Nachrichten, arbeitet mehr als ihr lieb ist und hofft sehnsüchtig auf den Frühling.

MICHAEL PRUCHNICKI
27, Redakteur
Spielt derzeit: *Street Fighter Alpha 3 Max (PSP)*

... freut sich auf die *Street Fighter Alpha Anthology* (PS2) und wünscht sich endlich ein mindestens genauso gutes *Virtua Fighter* für die PSP.

MICHAEL MEYER
25, Redakteur
Spielt derzeit: *Final Fantasy X*

... hat das alte *Final Fantasy X* wieder aus dem Regal geholt und hat inzwischen hundert Stunden in die Charaktere investiert. Wenn doch nur mehr Spiele so viel bieten würden ...

HEINRICH LENHARDT
40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: *Grandia 3*

... hat das Spiel zum Serienhit 24 leider noch nicht ausprobiert, ist aber vom Auftakt der fünften Staffel mal wieder schwer beeindruckt.

DAVID MOLA
24, Junior Designer
Spielt derzeit: *Tomb Raider: Legend*

... denkt den ganzen Tag nur an Winglets, Rennstrategie, Windschatten, Rundenzeiten und dergleichen. Ganz klar: Die neue Formel-1-Saison hat begonnen!

DIE ICONS UND DAS TEST-SYSTEM



Spiele mit einer Wertung ab 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



Spiel, dessen Multiplayer-Part eine Wertung ab 85 % verdient



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

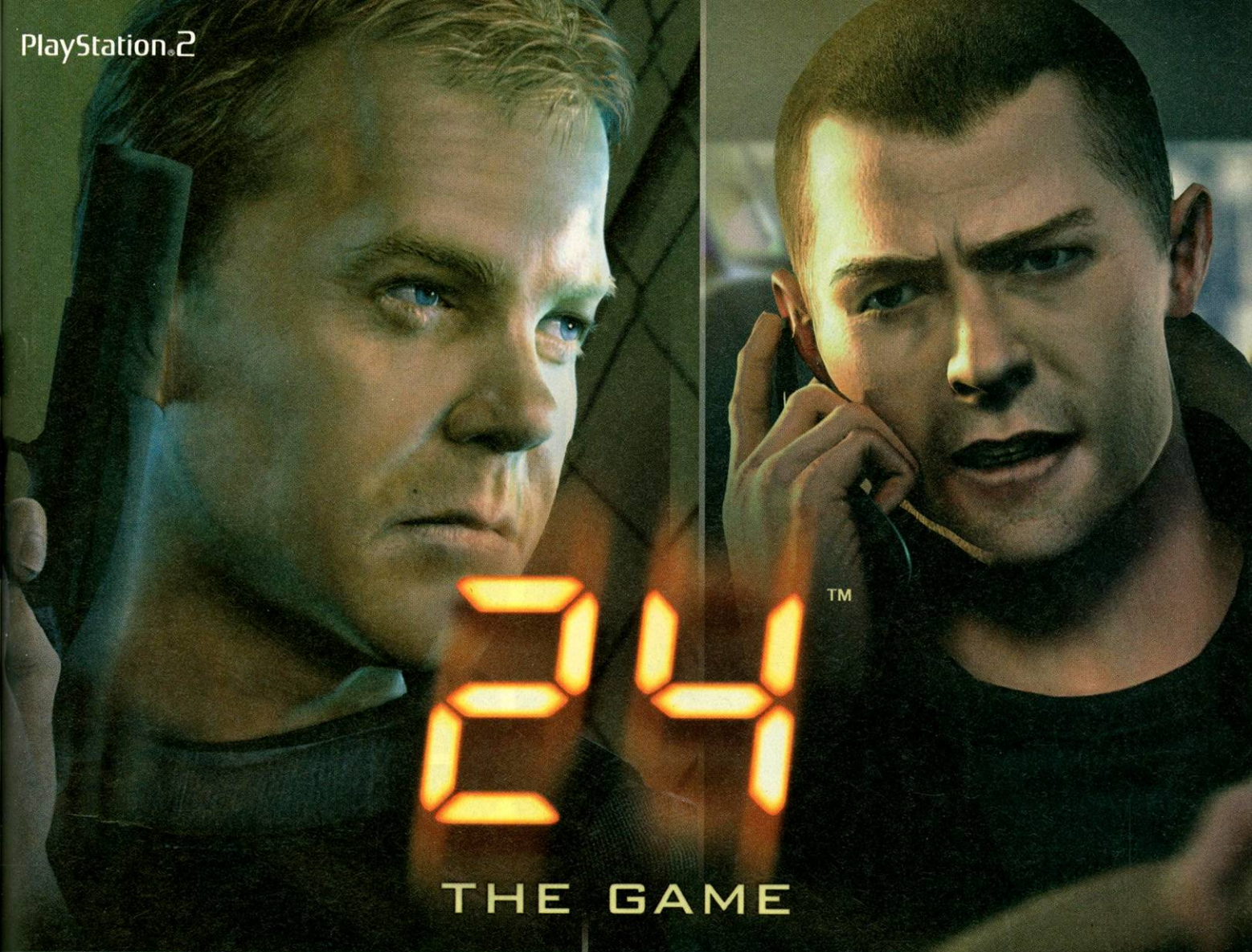


Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

ab 30 % „Na ja ...“ Spiele unter 30 % („Schwach“) würdigen wir nur sehr selten mit größeren Tests. Generell ist bei Wertungen unter 50 % Vorsicht angesagt.
ab 50 % „Geht so ...“ Eine Gesamtwertung von 50 % bedeutet, dass der Titel eine durchschnittliche Qualität aufweist. Ab 60 % dürfen zumindest Liebhaber dieser Spieleart durchaus mit einem Kauf liebäugeln.
ab 70 % „Gut“ Ab 70 % sollten auch Leute Probe spielen, die sich für dieses Genre sonst weniger begeistern können.
ab 80 % „Sehr gut“ Eine Wertung von über 80 % signalisiert, dass es sich bei dem Spiel um ein Spitzenprodukt handelt.
ab 90 % „Super“ Gibt die Redaktion gar eine Wertung von 90 % oder mehr, dann kommt man nicht um die Anschaffung herum. Ein zukünftiger Klassiker!

*Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!

PlayStation 2



IMAGINE
TELEVISION

SPIEL DEINE EIGENE MISSION. UND SEI SCHARFSCHÜTZE,
ANTI-TERROR-AGENT, NAHKÄMPFER, GNADENLOSER
ERMITTLER UND FÜRSORGLICHER VATER.
KANNST DU IN JACK BAUERS FUSSTAPFEN TRETEN?

WWW.24-THEGAME.COM



"B" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, 24 and their respective logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Europe, Cambridge Studio. All rights reserved.



PLAYZONE
SPIEL DES MONATS

Tomb Raider Legend

Die beste Lara aller Zeiten?!

Verdammt zum Erfolg – so leicht lässt sich die Ausgangssituation für das siebte Lara-Croft-Abenteuer beschreiben. Nachdem *Angel of Darkness* aus diversen Gründen weit unter den hoch gesteckten Erwartungen blieb, wollte Eidos bei *Legend* nun nichts mehr dem Zufall überlassen. Kurzerhand wurde Core Design die Entwicklung entzogen und an das ebenfalls hauseigene Studio Crystal Dynamics weitergegeben. Die Macher von Hits wie *Project Snowblind* und *Soul Reaver 2* haben ja schon mehrfach bewiesen, dass sie aus der PS2 enorm viel rauskitzeln können. Aber nicht nur in technischer Hinsicht sollte sich bei Laras neuem Abenteuer einiges ändern. „Zurück zu den Wurzeln der Serie“ gab Eidos als Motto von *Tomb Raider: Legend* aus, nicht zuletzt, um viele der vom letzten Teil der Serie verprellten Fans wieder zurückzugewinnen.

BUSENWUNDER AUF WELTREISE

Um es vorwegzunehmen: Diesmal hat Eidos praktisch alles

richtig gemacht – nicht nur die mystisch angehauchte Story, die tiefe Einblicke in Laras Familienleben und ihre Vergangenheit erlaubt. Wie von den Fans gefordert, spielt die Handlung wieder mehr in uralten Tempeln, Gräbern und Heiligtümern, die Lara auf der Suche nach bestimmten Artefakten durchstöbert. In *Legend* schlägt es die wohlgerundete Heldin unter anderem nach Bolivien, Peru, Ghana, Kasachstan und Nepal. Jeder Schauplatz hat dabei sein eigenes Flair, wirkt in jeder Beziehung gelungen und ist auch perfekt inszeniert. In jedem Abschnitt gibt es zudem unzählige Secrets, für deren Entdeckung coole Bonus-Features winken (siehe Extrakasten „Jägerin der verlorenen Schätze“). Wie schon in *Angel of Darkness* macht Lara auch diesmal wieder eine Großstadt unsicher, der Ausflug in das Nachtleben von Tokio wirkt aber bei weitem stimmiger als die wenig spektakuläre Jagd durch Pariser Hinterhöfe.

Quasi als Bonus wurde Laras herrschaftliches Anwesen Croft Manor ins Spiel aufgenommen.



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK ... aber nicht für die Yakuza.

Dieser unabhängig vom Story-Modus anwählbare Level dient als zusätzliches Tutorial und Übungsparcours, auf dem es viel zu entdecken gibt (siehe Extrakasten).

BALLERN, BIS DIE SCHWARZE KRACHT

„Spektakulär“ ist ein gutes Stichwort für die zahlreichen Actionsequenzen im Spiel, die in etwa zwei Drittel des Gameplays ausmachen. Wie es sich für ein zünftiges *Tomb Raider*-Abenteuer gehört, gibt es in regelmäßigen Abständen geradezu exzessive Ballereinlagen, die dank der komplett überarbeiteten Steuerung gut funktionieren. Bei aktiviertem Zielfokus (L1-Taste) vollführt Lara Sidesteps und Salts, mit denen man Feinde

und Kugeln geschickt ausweichen kann. Ist man nahe genug an den Gegnern dran, sorgen effektreiche Slow-Motion-Sequenzen für Abwechslung. Ein weiteres wichtiges Element in den Kämpfen sind zerstörbare Objekte, die per Einblendung der Dreieckstaste angezeigt werden. Ein simpler Tastendruck genügt und schon werden Feinde von einer Steinlawine überrollt oder von explodierenden Fässern überrascht.

VOLLBLUTAKROBATIN

Zum Actionbereich des Spiels zählen auch die unzähligen Geschicklichkeitspassagen, in denen Lara springen, schwimmen, tauchen, hangeln und klettern muss, was das Zeug hält. Glücklicherweise tut sie all dies flüs-



NÜTZLICHES UTENSIL Mit dem Magnet-haken können sich enorm viel anstellen.



GEFÄHRLICHES ZIEL Das Dreieck-Symbol zeigt explosive Überraschungen für Feinde an.



TEILWEISE NERVIG Die Motorradpassagen sind der einzige echte Schwachpunkt im Spiel.

INFO BONI UND SECRETS

Jägerin der verlorenen Schätze

Enorme Langzeitmotivation für gründliche und geschickte Archäologen.

In jedem Level gibt es eine Vielzahl von teilweise äußerst gut versteckten Schätzen. Wer sich gut umschaute und diese Secrets findet, wird mit allerlei interessanten Extras belohnt, darunter witzige Cheat-Codes, Konzeptgrafiken, Bonuskostüme und vieles mehr. Aber selbst wenn man all dies geschafft hat, gibt es für Profi-Grabräuber noch eine echte Herausforderung: den Zeitspiel-Modus. Das Ziel ist es, jeden Level innerhalb einer knackigen Zeitvorgabe zu absolvieren, was manche Spieler schon im ersten Abschnitt vor ernsthafte Probleme stellen dürfte.



OFFENSICHTLICH Die Secrets sind nur selten so leicht zu entdecken.



EXPLOSIV! Die Russen bereiten Lara einen feurigen Empfang.


FRONTALANGRIFF Das ist in diesem Level die falsche Taktik.

MACH MIR DIE TRINITY! In diesem Flashback-Level trägt Lara ihr altes Outfit. Lecker!

MATRIX-MOVE Eine derartige Slow-Motion-Attacke lässt sich nur auslösen, wenn man nahe an Feinde herangeht.

KA-BUMM! In Nepal ist die Hölle los.

siger, schöner und gekonnter denn je. Und das muss Sie auch, schließlich werden die anstehenden Akrobatikaufgaben im Laufe des Spiels immer anspruchsvoller. Weniger anspruchsvoll, dafür aber schön inszeniert sind sporadisch auftretende Reaktionsspielchen, wie man sie beispielsweise vom (Action-)Adventure *Fahrenheit* kennt. Um potenziell tödlichen Situationen zu entgehen, müssen Sie hier lediglich zum rechten Zeitpunkt eine Aktionstaste drücken. Für zusätzliche Abwechslung sorgen zwei recht lange (leider etwas unausgeglichene) Motorradpassagen, bei denen die hübsche Archäologin ihre Fahrkünste auf einem Bike beweisen kann.

Sämtliche Actionsequenzen funktionieren aber auch nur so gut, weil die Steuerung deutlich überarbeitet wurde und eine direkte Kontrolle über alle Aktionen der vielseitigen Heldin erlaubt. Während man Lara selbst mit dem linken Analogstick steuert, dient der rechte zum Ausrichten der Kamera. Ausrüstungsgegenstände werden mithilfe des Steuerkreuzes benutzt oder aktiviert.

PHYSIK-UNTERRICHT

Tomb Raider: Legend ist aber bei weitem mehr als nur ballern, klettern, Motorrad fahren und fiesen Fallen ausweichen. Das Lösen von diversen Rätseln ge-

hört genauso zum harten Grabräuberdasein. Dabei kommt die wirklich hervorragende Physik-Engine ins Spiel, die bei vielen Aufgaben eine zentrale Rolle einnimmt. Ein Beispiel: Um eine schwere Steintür zu öffnen, muss Lara drei Bodenplatten mit Kisten beschweren. Dummerweise steht nur eine Kiste direkt zur Verfügung. Die anderen beiden befinden sich in einem Wasserbecken und können nicht so ohne weiteres an ihren Bestimmungsort gebracht werden. Die Lösung ist ebenso genial wie einfach. Mithilfe einer riesigen Wippe katapultiert man die Kisten kurzerhand ans Ziel. Voilà – die Tür ist offen. Bei anderen Aufgabenstellungen spielt Laras neuestes Spielzeug, ein Magnethaken mit Seilwinde eine wichtige Rolle. Er ermöglicht es der Grabräuberin, metallische Gegenstände – natürlich immer physikalisch korrekt – zu manipulieren und sorgt so für herrlich abwechslungsreiche Aufgabenstellungen.

EIN WECHSEL MIT FOLGEN

Spielerisch ist Laras zweites PlayStation-2-Abenteuer also top, aber wie sieht's mit der Technik aus? Die Antwort kann trotz einiger grafischer Probleme, mit denen die vorliegende Testfassung noch zu kämpfen hatte, nur „sehr gut“ lauten. Klar, die Darstellung könnte –

INFO CROFT MANOR

Action-Spielplatz und Übungsparcours

Laras Elternhaus birgt jede Menge Geheimnisse und noch mehr Möglichkeiten, sich turnerisch auszutoben.

Wann Sie sich in Croft Manor austoben wollen, liegt komplett bei Ihnen. Der Bonus-Level ist von Beginn an anwählbar und bietet ohne Ende Möglichkeiten, Laras Hightech-Ausrüstung und ihre vielseitigen Fähigkeiten auszutesten. Insgesamt 27 versteckte Schätze sorgen für die nötige Langzeitmotivation in diesem umfangreichen Spielabschnitt.


GRUPPENBILD MIT FAMILIE Lara posiert vor einem Gemälde ihrer Eltern.

vor allem bei viel Action auf dem Schirm – noch flüssiger sein, das Gameplay wird von dieser Schwäche aber nicht nennenswert beeinflusst. Und auch die Motorradpassagen sind grafisch nicht wirklich beäusend. Das war's aber auch schon wieder mit den ernsthaften Kritikpunkten. Ansonsten bleibt nur neidlos anzuerkennen, dass die Serie vom Wechsel zu Crystal Dynamics auf jeden Fall profitiert hat. Die Heldin sieht besser aus denn je und ist einfach nur fantastisch animiert. Die kunst- und liebevoll gestalteten Levels waren nie detaillierter. Und auch die Präsentation des Abenteuers könnte kaum besser sein. Angefangen bei den sehr stimmgigen Zwischensequenzen in Spielgrafik über die sehr gute Synchronisation bis hin zur atmosphärischen Musik.

WOLFGANG FISCHER

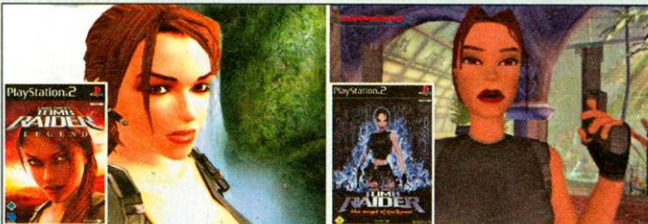


GESCHICKLICHKEIT GEFRAGT In diesen Sequenzen müssen Sie schnell die angezeigte Taste drücken.

DETAIL-CHECK TOMB RAIDER: LEGEND

Kurvenreiche Heldin im Wandel

Zwischen *Legend* und *TAoD* liegen zeitlich zwar nur etwa drei Jahre, spielerisch sind es aber Welten. Wir verraten, was die neue Lara besser als die alte macht.



TOMB RAIDER: LEGEND

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Mindestens 10 Stunden sollte man beim ersten Durchspielen locker einrechnen, um die 10 Abschnitte zu bewältigen.

Missionsdesign: Einfach hervorragend. Alle Levels sind perfekt designet und haben ihren ganz eigenen Reiz.

Schwierigkeitsgrad: Drei Stufen und ein wirklich harter Time-Attack-Modus sorgen dafür, dass Anfänger und Profis optimal gefordert werden. Die Rätsel sind zwar anspruchsvoll, aber mit etwas Überlegen durchaus machbar.

Wiederspielwert: Enorm. In jedem Level sind unzählige Secrets versteckt, mit denen man Boni und Extras freischalten kann.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Speziell im Vergleich zum Vorgänger hat sich hier enorm viel getan. Heldin und Levels sehen einfach klasse aus.

Darstellung: Weitgehend flüssig mit einigen Ruckelattacken, die das Spielgefühl nicht beeinträchtigen.

60-Hz-Modus: Ja

Sound und Musik: Erstklassige Synchronisation und stimmungsvolle Musikuntermauerung.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Ungefähr 10-15 Stunden braucht man schon, bis man den Abspann bei Laras erstem PS2-Auftritt zu sehen bekommt.

Missionsdesign: Ordentlich. Leider kommen die adventurelastigen Abschnitte ein wenig langatmig und unspannend über.

Schwierigkeitsgrad: Als besonders schwer kann man TAOd nicht unbedingt bezeichnen. Die Rätsel sind zu schaffen, lediglich ein Teil der Geschicklichkeitsaufgaben sorgt für den einen oder anderen Frustrationsmoment.

Wiederspielwert: Leider gleich null.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Heldin und einige Abschnitte sehen ganz okay aus. Alles in allem grafisch ordentlich, aber keineswegs umwerfend.

Darstellung: Laras erstes PS2-Abenteuer flimmert leider alles andere als flüssig über den Schirm.

60-Hz-Modus: Nein

Sound und Musik: Atmosphärische Orchestermusik und eine gute deutsche Synchro.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer

ist Lara hörig.

Lara ist wieder da – und wie! Nach dem nicht gerade berauschenden, ziemlich fehlerbehafteten *The Angel of Darkness* findet die Archäologin mit *Legend* wieder zu alter Stärke zurück. Die Mischung aus Action, Geschicklichkeit und Rätseln passt einfach perfekt und sorgt zusammen mit den klug gewählten Level-Schauplätzen und intelligenten Aufgaben dafür, dass nie Langeweile aufkommt. Was die Technik angeht, bin ich gespannt, ob es Eidos bis zum Release Anfang April noch gelingt, die technischen Unzulänglichkeiten unserer Testversion komplett auszubügeln. Aber auch wenn dies nicht klappt und das finale Spiel noch gelegentlich ruckelt, tut dies dem Spielspaß meiner Meinung nach keinen Abbruch. Für mich jetzt schon das Comeback des Jahres und ein Spiel, das ich jedem Action-Adventure-Fan nur wärmstens ans Herz legen kann.

TEST		
TR: LEGEND		
Hersteller:	Eidos	
Entwickler:	Crystal Dynamics	
Genre:	Action-Adventure	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3, 16:9, Prog. Scan	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	Ca. 10 Stunden	
Internet: www.eidos.de		
Spieler:	Termin:	
1	7. April	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-	
+ Liebevoll designte Levels + Intelligente Rätsel + Enormer Wiederspielwert - Unausgeglichene Motorradpassagen		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Kampfmodus	R1: Schießen	M: Magnethaken
L2: Kamera zentrieren/HUD	R2: Granate/Fackel werfen	Δ: Interagieren
Start: Pause	X: Springen	O: Ducken/Rollen
Select: PDA	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera anpassen
Steuerelemente: Inventar/Waffe wählen Analogstick L: Bewegen Analogstick R: Kamera anpassen		
Lara reagiert sehr direkt auf Kommandos und lässt sich perfekt durch die Levels dirigieren.		
STEUERUNG 85%		
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
85%	85%	—%
90%		
Laras eindrucksvolles Comeback ist ein Must-have-Titel – nicht nur für eingefleischte Fans!		

Der Pate

Nachdem wir bereits in der Ausgabe 3/06 der PLAYZONE von unserem sehr guten Eindruck der spielbaren Vorabversion des Mafia-Epos berichtet haben, konnten wir es kaum erwarten, eine testbare Fassung in die Finger zu bekommen. Wir verraten, ob Electronic Arts' *Pate* den Vorschusslorbeeren gerecht wird.

FILM ZUM SPIELEN

Besonders für Freunde der Filme hat *Der Pate* eine Menge zu bie-

ten: Die Story des Spiels ist an den gleichnamigen Film angelehnt und wurde erweitert, um Ihre Spielfigur logisch und sinnvoll mit ins Geschehen zu integrieren. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Mafioso, der seinen Vater im Kindesalter wegen Streitigkeiten rivalisierender Familien verlor. Unter der Obhut des Oberhaupts des Corleone-Clans aufgewachsen, durchleben Sie zahlreiche bekannte Situationen aus dem ersten Teil des Films und arbeiten sich langsam die Gangster-Karriereleiter empor. Dabei spielen Sie Alternativhand-

Ernsthafte Konkurrenz für
Rockstars Genreprimus oder doch
nur ein weiterer GTA-Verschnitt?



KUGELHAGEL Bei den Kämpfen suchen Sie am besten Deckung, bevor Sie von den cleveren Gegnern durchsiebt werden.





UNTERSCHLUPF In dieser edlen Behausung, die der Filmvorlage detailgetreu nachempfunden wurde, leben die Corleones.



EXPLOSIV Mit TNT lassen sich nicht nur kleine Safes in die Luft jagen.

lungen, die im Film nur angedeutet waren. Während Sie im Film beispielsweise nur sehen, wie ein widerspenstiger Regisseur neben dem abgetrennten Kopf seines Kleppers aufwacht, müssen Sie im Spiel diese makabere Aktion ausführen. Sie schleichen sich an Wachmännern vorbei in den Stall, stehen Schmiere und platzieren das Pferdehaupt im Bett des Unwilligen. Diese Art, Film und Spiel zu verknüpfen, ist nicht ganz neu und wurde schon bei *Enter the Matrix* praktiziert – leider aber nicht so elegant und stimmig wie hier. Fans des Filmklassikers kommen also voll auf ihre Kosten. Einziger Wermutstropfen hierbei ist, dass EA Al Pacino leider nicht für eine Zusammenarbeit gewinnen konnte und dem jungen Michael Corleone deswegen ein neues Aussehen verpasst wurde.

GUT GEKLAUT, ABER AUCH GUT ERFUNDEN

Erfreulicherweise beschränkten sich die Entwickler nicht darauf, *GTA* möglichst authentisch zu kopieren, sondern brachten auch eigene Ideen mit ins Spiel ein:

beispielsweise das gute Kampfsystem, in dem Sie Ihre Widersacher mit den beiden Analogsticks und den Schultertasten vermöbeln. Trotzdem werden sich Fans von *GTA* oder ähnlichen Spielen sofort in EAs *Der Pate* zurechtfinden: Wie gewohnt sind Sie zu Fuß oder mit dem Auto unterwegs, können sich andere Vehikel klauen, Gebäude betreten und Passanten belästigen. Dabei werfen sowohl Ordnungshüter als auch FBI ein Auge auf Sie – dank regelmäßiger Schmiergeldzahlungen können Sie aber diese Widersacher für sich gewinnen. Übertreiben sollten Sie es dennoch nicht: Wenn Sie sich zu sehr danebenbenehmen, rückt Ihnen im Handumdrehen ein Heer Uniformierter auf die Pelle. Neben Ihrer Familie mischen natürlich noch andere Clans in der Unterwelt bei den illegalen Geschäften mit. Hier kommt es nicht selten zu Bandenkriegen um die Vorherrschaft in den einzelnen Stadtteilen.

Im Verlauf des Spiels erhalten Sie für gute Leistungen Punkte, mit denen Sie die Fähigkeiten der Spielfigur verbessern können. In-

INFO LIMITED EDITION

Edles Schmuckstück für Sammler und Fans

EA veröffentlicht den *Paten* in einer normalen und in einer limitierten Fassung. Wir verraten, ob die Limited Edition den Mehrpreis von 10 Euro wert ist.

Zusätzlich zur normalen Version des Spiels bietet die limitierte Fassung vor allem Fans der Filme eine Menge interessanter Informationen, wie zum Beispiel eine Dokumentation über das Vermächtnis des *Paten* und seine Auswirkungen auf die Popkultur. In exklusivem Filmmaterial mit den Darstellern Robert Duvall und James Caan werden Sie näher in die Zusammenhänge und die Geschichte der Corleone-Sippe eingeführt. Zudem bekommen Käufer des Edel-*Paten* noch sechs Videos, in denen das Making-of des Spiels dokumentiert wird. Besonders nützlich ist die beiliegende Karte vom New York der 40er-Jahre, dank der Sie sich noch besser in der Stadt zurechtfinden. Zuletzt enthält die zusätzliche DVD noch ein Strategie-Video, das Ihnen zeigt, wie Sie sich den maximalen Respekt verschaffen. Somit bietet die limitierte Edition eine Menge interessanter Fakten und Informationen, die den Aufpreis von zehn Euro locker wert sind.



FREMDENFÜHRER Bei Ihren Ausfahrten stoßen Sie auf zahlreiche Sehenswürdigkeiten.



INFO NEBENMISSIONEN

Viel zu tun!

Damit das Spiel nach Abschluss des Story-Modus nicht seinen Reiz verliert, spendierte EA eine Menge Nebenmissionen, die zusätzlichen Spielspaß für Stunden garantieren.

Nach dem Ende des Story-Modus ist das Mafia-Epos keineswegs vorbei. Vielmehr geht es danach erst richtig los: Sie müssen die konkurrierenden Familien ausschalten und die Alleinherrschaft über New York erringen. Daneben gibt es in bester GTA-Manier noch eine Menge anderer Jobs, wie zum Beispiel Mordaufträge, zu besetzende Lagerhäuser, Überfälle auf Pick-ups oder einfach nur die Statuswerte seines Charakters auf ein Maximum zu bringen. Außerdem können Sie verschiedene Exekutionsarten freischalten, Verstecke übernehmen oder die jeweils 100 Safes und Filmrollen suchen, die im riesigen Big Apple verteilt sind. Hierfür werden Sie zum Beispiel mit originalen Filmausschnitten aus dem *Paten* belohnt.



EXTRA In der gigantischen Stadt sind eine Menge Extras wie die 100 Filmrollen versteckt, mit denen Sie Boni freischalten.



FILM AB! Durch das Erfüllen von Nebenaufgaben schalten Sie Szenen aus dem Kinostreifen frei.



DA LANG! Dank der Wegweiser müssen Sie nicht so oft zur Karte wechseln.

vestieren Sie zum Beispiel in Gesundheit, kann Ihre Spielfigur mehr Treffer einstecken. Mit Ihrem, durch das Erfüllen von Missionen angehäuften Spielgeld können Sie Ihr Outfit verändern und Ihr Waffenarsenal erweitern und verbessern. Die Missionen bieten nicht ganz so viel Abwechslung wie in GTA, sind aber dennoch sehr unterhaltsam und gut inszeniert. Störend fallen hier nur teilweise sehr lange Wege zwischen den Missionspunkten auf, ansonsten gibt es nichts zu beanstanden. Während sich Ihre Widersacher meist sehr clever verhalten, Deckung suchen und Sie aus verschiedenen Richtungen angreifen, bekommen Sie kleine Aussetzer – wie zum Beispiel dass sich eine Spielfigur so ungünstig platziert, dass Sie nicht mehr durch eine Tür laufen können – nur selten zu Gesicht.

ANSPRECHENDE TECHNIK

Auch wenn die Framerate gelegentlich leicht ins Stocken gerät, einige Straßenzüge etwas leblos wirken und Objekte in der Ferne hin und wieder unschön aufpoppen, trösten die spektakulären Effekte bei Explosionen und her-

vorragend gestaltete Charaktere darüber locker hinweg. Die Stadt wurde im Großen und Ganzen sehr schön in Szene gesetzt und wirkt dank vieler Passanten und Fahrzeuge lebendig. In den aufwendigen Zwischensequenzen wird offensichtlich, wie viel Mühe die Programmierer aufbrachten, um den Figuren Emotionen ins Gesicht zu zaubern. Zur gelungenen Atmosphäre trägt außerdem noch die Sprachausgabe mit den Originalsprechern bei, was sowohl für die englische als auch für die deutsche Fassung des Spiels gilt. Ebenso wurden neben den Songs des Film-Soundtracks neu komponierte Stücke sehr stimmig mit ins Spiel integriert und sorgen für eine geniale Gangsterstimmung. Insgesamt liefert EA mit *Der Pate* ein sehr gutes Spiel ab, das aber bei weitem nicht an das Vorbild aus dem Hause Rockstar herankommt. Dennoch trösten die geniale Atmosphäre, die packende Story und die solide Technik über Schwächen und den kurzen Story-Modus hinweg und bescherten EAs ambitioniertem Gangster-Epos die Hit-Auszeichnung.

THOMAS EDER



GIGOLO Ihre Freizeit können Sie auf verschiedenste Weise verbringen.



CHAOS Die Explosionen in den Häuser-schluchten sehen fantastisch aus.

DETAIL-CHECK DER PATE

Gipfeltreffen der Unterweltgrößen

EAs Titel kommt zwar nicht an *San Andreas* heran, ist aber dennoch ein sehr gutes Spiel. Etwas aus der Reihe tanzt *Mafia* von Take 2, das beiden Titeln weder in Sachen Gameplay noch hinsichtlich der Technik das Wasser reichen kann.



DER PATE

GAMEPLAY

★★★★★

Sehr abwechslungsreiche Missionen, im Vergleich zur GTA-Reihe aber eindeutig unterlegen. Nebenmissionen garantieren Spielspaß über den Story-Modus hinaus.

Steuerung: Dank der guten Steuerung lassen sich Fahrzeuge und Spielfigur einwandfrei kontrollieren. Sowohl manuelles als auch automatisches Zielen ist möglich. Super Kampfsystem.

Missionsdesign: Weniger abwechslungsreich als bei der GTA-Konkurrenz. Gelungener Wechsel von Baller-, Fahr- und Schleichmissionen.

Schwierigkeitsgrad: Insgesamt recht ausgewogen, auch wenn man einige Missionen nur mit Trial & Error meistern kann. Ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Künstliche Intelligenz: Die KI ist in Ordnung. Die Gegner greifen intelligent an, sind zum Teil aggressiv und verharren in Deckung. Aussetzer sieht man selten.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Mit zirka 10 bis 15 Stunden im Story-Modus kann Der Pate bei weitem nicht mit GTA mithalten. Dafür gibt's im gigantischen New York noch viele Nebenmissionen.

Städte: Die riesige Stadt besteht aus unterschiedlichen Stadtteilen und ist bis auf einige langweiligere Straßenzüge sehr nett anzusehen.

Langzeitmotivation: Nachdem man den nicht wirklich umfangreichen Story-Modus abgeschlossen hat, gibt es noch eine Menge in der Spielwelt zu tun.

Speichermanagement: Wie bei GTA speichern Sie das Spiel in Ihrem Zuhause. Die Checkpoints in den Missionen sind sehr gut platziert.

Ladezeiten: Die Ladezeiten sind relativ kurz, im gesamten Spiel doch eher selten und fallen kaum störend auf.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Hier zeigt sich der Pate von seiner besten Seite. Coole Effekte, schöne Umgebungen und klasse Charaktertexturen trösten über die nicht seltenen Pop-ups hinweg.

Darstellung: Die Framerate wird stellenweise etwas niedriger, was aber kaum auffällt.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

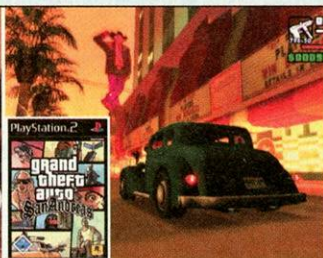
Sound: Waffen und Fahrzeuge klingen authentisch. Insgesamt sehr gute Soundeffekte.

Synchronisation: Meisterhaft! Die originalen Sprecher tragen viel zur gelungenen Atmosphäre bei.

Musik: Neue Tracks und die stimmungsvollen Stücke des Film-Soundtracks passen hervorragend zum Spiel.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



GTA SAN ANDREAS

GAMEPLAY

★★★★★

So viel Abwechslung gab's noch nie. Dank zahlreicher Detailverbesserungen und neuer Elemente wirkt die Serie frischer denn je und kein bisschen angestaubt.

Steuerung: Das neue Zielsystem ist eine echte Verbesserung, wenn auch immer noch nicht perfekt. Ansonsten wirkt das Spiel noch griffiger als die Vorgänger und lässt sich stets gut steuern.

Missionsdesign: Kein Mission gleicht der anderen und lässt viel Raum für Experimente. Lediglich in besonders langen Missionen vermisst man Checkpoints.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Einige längere Missionen können für Frust sorgen. Trial & Error gibt's ebenso wie in Driv3r, aber bei weitem nicht so extrem.

Künstliche Intelligenz: Besonders die eigenen Gangmitglieder lassen es häufig an Grips fehlen. Gegner rennen genauso stur in den Tod wie zuvor.

GAMEPLAY

★★★★★

Mehr Spiel fürs Geld kann man nicht verlangen: drei komplexe Metropolen, unzählige Minispiele, Bonusmissionen, Klamotten, Frisuren und vieles mehr.

Städte: Im Vergleich zur Konkurrenz sind die drei Metropolen um einiges komplexer, abwechslungsreicher und es gibt mehr darin zu entdecken.

Langzeitmotivation: Für dieses Spiel braucht man Urlaub. 40 Stunden sind das absolute Minimum, dann hat man aber noch viel zu viel verpasst.

Speichermanagement: Noch immer gibt es keine Checkpoints in den Missionen und nicht selten quälen lange Wege die Nerven ungeduldiger Spieler.

Ladezeiten: Lediglich beim Betreten von Gebäuden lädt das Spiel kurz nach, ansonsten kommt es ohne Pausen aus.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Noch immer rettet der Comic-Look die Entwickler vor allzu harscher Kritik. Grafikfehler, Pop-ups und spät eingeblendete Texturen gibt's immer noch reichlich.

Darstellung: Rucklig, aber konstant. Leider ist die Sichtweite gering geworden.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Sound: Die Waffen klingen etwas übertrieben, dafür stimmt die restliche Soundkulisse.

Synchronisation: Erneut fährt Rockstar North ein wahres Staraufgebot auf und leistet sich keine Schwäche.

Musik: Die Stücke sind weniger populär als in Vice City, aber von erlesener Qualität und bieten für jeden Geschmack etwas.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



MAFIA

GAMEPLAY

★★★★★

Auf dem PC ein Hit, auf der PS2 dank schwächerer Hardware und fehlender Maus nur Mittelklasse. Das fehlende Auto-Aiming trübt den Spielspaß enorm.

Steuerung: Die Fahrzeuge steuern sich etwas träge, was aber sehr authentisch rüberkommt. Zu Fuß ist die Steuerung etwas hakelig. Besonders das fehlende Auto-Aiming nervt in den Feuergefechten.

Missionsdesign: 20 Aufträge wie Schutzgelderpressung, Bodyguard-Missionen, Morde und Alkoholschmuggel müssen im Story-Modus erledigt werden.

Schwierigkeitsgrad: Die schwache KI und die Steuerung lassen gelegentlich Frust aufkommen und machen das Spiel schwerer, als es eigentlich ist.

Künstliche Intelligenz: Dummliche Gegner, die einen Schluck zu viel Zielwasser erwischen. Insgesamt eines der größten Mankos des PS2-Mafias.

GAMEPLAY

★★★★★

Der Umfang des Einspieler-Modus hält sich zwar in Grenzen, doch darüber hinaus kann noch eine Menge in der Stadt erledigt und entdeckt werden.

Städte: Lost Heaven ist keine realistische Nachbildung einer Großstadt, stilistisch aber sehr stark an das San Francisco der Dreißigerjahre angelehnt.

Langzeitmotivation: Nachdem man den Story-Modus abgeschlossen hat, kann man noch zahlreiche weitere Spezialaufträge erfüllen.

Speichermanagement: Nach den Missionen wird jedes Mal gespeichert, in längeren Missionen gibt es Checkpoints, die weitgehend gut platziert sind.

Ladezeiten: Unmenschlich lange Ladezeiten trüben den Spielspaß und stören bereits nach wenigen Minuten.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Besonders beim Autofahren fällt die schwache Optik mit matschigen Texturen, Nebel und der sehr niedrigen Framerate auf. Nebel effekte sollen Pop-ups verbergen.

Darstellung: Konstante, aber niedrige Framerate.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Sound: Waffen- und Motorengeräusche klingen ordentlich.

Synchronisation: Zum Teil gute Synchronstimmen, die einen großen Teil zur Atmosphäre beitragen.

Musik: Jazz und Swing versetzen Sie in die Dreißigerjahre zurück. Leider fehlt es etwas an Abwechslung.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

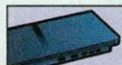
MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder

wird zum Don Tom.

Ich gebe es ja zu – ich habe mich bislang um die drei Filme gedrückt. Somit hatte ich – wie wohl nur wenige – die Möglichkeit, unbelastet an das Spiel heranzugehen, ohne ständige Vergleiche zu den Kinostreifen anzustellen. Bereits nach wenigen Stunden hatten mich Story und Atmosphäre so sehr in ihren Bann gezogen, dass ich mir innerhalb kürzester Zeit alle drei Filme zu Gemüte führen musste. Ich war begeistert, wie authentisch die Stimmung des Films im Spiel wiedergegeben wird und wie sinnvoll die Story für das Spiel erweitert wurde. Spielerisch ist *Der Pate* weitgehend gelungen, im Vergleich zum letzten *GTA* zieht das *Mafia*-Epos dennoch den Kürzeren, was vor allem am vergleichsweise geringen Umfang liegt.



TEST

DER PATE

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Electronic Arts

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 16:9, 4:3

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 10-15 Stunden

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler: 1 **Termin:** Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 18 Jahren **Preis:** Ca. € 60,-

- Gelungene Atmosphäre
- Gute Technik
- Fesselnde Story
- Kurzer Story-Modus (ca. 10 Stunden)

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Anvisieren	R1: Schießen	□:
L2: Manuelles Zielen	R2: Exekution	△: Aktion
Start: Pause		X: Sprinten
Select: Missionen		O: Ducken
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen

Sowohl die Fahrzeuge als auch die Spielfigur lassen sich sehr gut kontrollieren.

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER:

GRAFIK | SOUND | MULTI | 83% | 87% | – | 85%

Die spannende Story, das coole Szenario und die solide Technik machen EAs Pate zum Hit.

Onimusha Dawn of Dreams



Perfekt inszenierte Säbelschwingerei für flinke Finger

Japan 1596: Nach langen Kämpfen und dem Ableben des Oberbösewichts Nobunaga kehrt endlich der Frieden im Land der aufgehenden Sonne ein. Doch der Schein trügt: Der neue Herrscher Hideyoshi, der einst das Land einte und der geplagten Bevölkerung Frieden versprach, verbündet sich – wie Nobunaga vor ihm – mit den teuflischen Genma, um die Weltherrschaft auf blutigem Wege an sich zu reißen. Fünf furchtlose Helden stellen sich

ihm entgegen, um Japan erneut von Angst und Schrecken zu befreien.

IN ALTER TRADITION

Wie in den Vorgängern metzeln Sie sich auch im neuesten *Onimusha* mit einer Vielzahl an Moves, Spezialattacken und endlosen langen Combos durch Horden von Gegnern, lösen Rätsel und sammeln dabei die Seelen besiegtter Genma-Krieger ein, mit denen Sie Ihre Charaktere und deren Ausrüstung verbessern. Doch natürlich erwarten den Spieler

RUNDUMSCHLAG Mit den Spezialattacken schalten Sie mehrere Gegner auf einmal aus.

auch viele Neuerungen, wie die stellenweise frei bewegliche Kamera und das gute Zielsystem, bei dem man mittels des rechten Analogsticks zwischen den Zielen hin- und herwechseln kann. Diese beiden Features sorgen dafür, dass der Spieler im Kampf nur selten die Übersicht verliert – lediglich in den Bereichen, in denen Sie keine Kontrolle über die Kamera haben, kann es doch noch etwas hektisch werden. Häufig sind Sie nicht nur mit dem Hauptcharakter Soki, sondern auch mit Kameraden unterwegs. Wie in der letzten PLAYZONE ausführlich beschrieben, geben Sie Ihren Gefährten mithilfe des Steuerkreuzes Anweisungen, wie diese sich zu verhalten haben. Zur Wahl stehen drei Standardbefehle sowie eine characterspezifische Anweisung. Während Soki in Kämpfen zum Beispiel die Seelen besiegter Gegner aufsaugt, ist Ohatsu in der Lage, ihrem Partner Feuerschutz mit ihren Schießprügeln zu geben. Dennoch sollten Sie nicht zu sehr auf

die Intelligenz Ihrer Mitstreiter zählen – gelegentlich stellen diese ziemlich dumme Sachen an, wie sich direkt neben einem explodierenden Fass zu positionieren. Eine Einblendung weist Sie darauf hin, wenn Sie spektakuläre Teamattacken ausführen können, die in den Reihen Ihrer Widersacher für großen Schaden sorgen. Zudem haben Sie die Möglichkeit, mit L2 zwischen den Spielfiguren zu wechseln, was besonders häufig in den Rätseln zum Einsatz kommt. Nachdem man zum Beispiel eine Figur auf einem Schalter platziert, der eine Tür öffnet, wechselt man zum anderen Charakter und kann mit ihm durch die jetzt offene Tür gehen. Rätsel dieser Art finden sich zuhauf in *Dawn of Dreams* und bieten eine willkommene Abwechslung zu den ausladenden Metzeleinlagen. Apropos Kämpfe: Auch mit der richtigen Strategie und einem guten Equipment können sich Bosskämpfe schnell in die Länge ziehen und aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads gelegentlich sogar für Frustmomente sorgen. Zum Glück hat Capcom der deutschen Fassung einen an die westliche Welt angepassten Schwierigkeitsgrad spendiert, den Sie allerdings erst freischalten



SEHENSWERT Die häufigen Zwischensequenzen sind sehr aufwendig in Szene gesetzt und darüber hinaus ausgesprochen unterhaltsam.



BILDHÜBSCH Die zahlreichen Lichteffekte sind sehr schön anzusehen und tragen viel zur guten Atmosphäre des Spiels bei.



GIGANTISCH Einige Endgegner sind riesige Genma-Maschinen, die ordentlich Schaden ausstellen und eine Menge einstecken können.



GEMEINSAM STARK Auch wenn Ihre Gegner meistens hilfreich sind, sollten Sie deren Lebensenergie stets im Auge behalten.



können, wenn Sie bereits im ersten Abschnitt dreimal das Zeitliche segnen.

LEVEL ME UP, BABY!

Auch wenn in *Onimusha* eindeutig die Action im Vordergrund steht, wurden in *Dawn of Dreams* die Rollenspiel-Elemente wie das Aufleveln der Charaktere und Ausrüstungen stark erweitert. Wie gewohnt können Sie Ihre Waffen und

Rüstungen mit Gegenständen bestücken, die Angriff und Abwehr verstärken oder mit weiteren Attributen wie Feuer, Wind usw. versehen. Die Anzahl an Waffen und Items ist dabei gigantisch und nahezu auf dem Niveau eines RPGs. Zudem kombinieren Sie Gegenstände wie Pilze, Gras oder Erz und erschaffen so andere nützliche Items wie Medizin oder Gegengift. Wie wichtig es ist, Charaktere und Figuren stets zu verbessern, merken Sie bereits in den ersten Bosskämpfen, wenn sich zu hasti-

ges Voranschreiten im Spiel dahingehend auswirkt, dass Sie gegen Ihre starken Widersacher nicht den Hauch einer Chance haben. Außerdem sollten Sie sich nicht nur auf Soki konzentrieren, da Sie im Verlauf des Spiels auch solo mit den anderen Charakteren in die Schlacht ziehen. Werfen Sie zudem einen Blick auf die Cheats der aktuellen Ausgabe: Dort zeigen wir Ihnen, wie Sie gemeinsam mit einem menschlichen Mitspieler den Genmas das Leben schwermachen können.

EYECANDY

Wie die Vorgänger so glänzt auch das neueste *Onimusha* mit einer hervorragenden Optik. Texturen und Animationen der Spielfiguren sind einen Tick besser als im dritten Teil, die Umgebungen sind ansprechend und abwechslungsreich gestaltet und auch mit Effekten hat Capcom nicht gegeizt. Nicht ganz auf demselben ho-



WIDERLICH Diese Gegner werden Sie im wahrsten Sinne des Wortes ankotzen.



GESCHICHTSSTUNDE Bereits im alten Japan trieben die ersten Selbstmordattentäter ihr Unwesen.

DETAIL-CHECK ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Umfang oder Abwechslung?

Für Spieler, denen die Story des dritten Teils zu wirr war, ist *Dawn of Dreams* eine Offenbarung – wer hingegen seinen Spaß an den Zeitreisen und Schauplätzen des Vorgängers hatte, zieht den dritten Teil vor.



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	
HANDLUNGSORT UND -ZEIT	
Japan, 1596	
UMFANG	★★★★★
Spielbare Charaktere: 5 Figuren: Der Held des Spiels ist Soki. Vier weitere Kämpfer mit unterschiedlichen Fähigkeiten helfen ihm bei seinem Abenteuer. Zeitweise können Sie diese sogar direkt steuern oder zwischen den Spielfiguren hin- und herwechseln und sich deren individuelle Stärken und Fähigkeiten zunutze machen. Spielzeit: 20+ Stunden	

RÄTSEL/SPIELABLAUF	★★★★★
Die Rätsel – besonders die Rätselkästen – sind etwas entschärft worden, während die Rätsel, in denen Sie mit zwei Spielfiguren hantieren, für eine gute Abwechslung sorgen. Der Spielverlauf ist gewohnt linear, manche Bosskämpfe wirken nicht gut ausbalanciert und sind zu lang.	

STEUERUNG	★★★★★
Die Steuerung ist wie im dritten Teil sehr gut. Mit dem rechten Analogstick wechseln Sie die Ziele oder drehen die Kamera und mit dem Steuerkreuz geben Sie Ihrem Team Befehle. Kein Button des PS2-Pads bleibt ungenutzt.	

GRAFIK	★★★★★
Die Animationen sind noch besser als im dritten Teil und erstmals kann der Spieler an vielen Stellen die Kamera frei bewegen, was aber nicht immer einwandfrei funktioniert.	

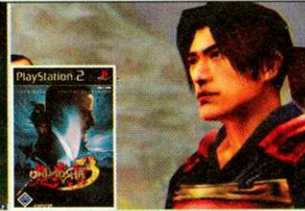
SOUND	★★★★★
Raumklang: Wie im dritten Teil wird Dolby-Digital/Surround unterstützt. Sie können einstellen, ob der Raumklang abhängig von der Position der Kamera oder der Spielfigur berechnet wird. Musik: Die Musik trägt mit zur guten Atmosphäre des Spiels bei, lediglich die englische Sprachausgabe ist wie bereits bei den Vorgängern etwas überzogen.	



LOKALISIERUNG	★★★★★
Sprache: Leider wieder nur englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln). Bild: 60-Hz-Option, dadurch keinerlei Geschwindigkeitsverlust oder Balken.	

GESAMTWERTUNG

★★★★★



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	
HANDLUNGSORT UND -ZEIT	
Japan, 1582/Frankreich, 2004	
UMFANG	★★★★★
Spielbare Charaktere: 4 Figuren: Die beiden Hauptfiguren Samanosuke und Jacques kommen ungefähr gleich oft zum Zug, zwischendurch steuern Sie aber auch Jacques' Verlobte Michelle. Ab und zu steht Ihnen eine der anderen Figuren bei Kämpfen hilfreich zur Seite. Eine weitere Spielfigur kommt in einem Bonusspiel zum Einsatz. Spielzeit: 10+ Stunden	

RÄTSEL/SPIELABLAUF	★★★★★
Der Spielablauf ist diesmal wieder sehr linear gehalten. Zur Auflockerung gibt's Rätsel, bei denen die Helden Gegenstände über die 422 Jahre Zeitunterschied hinweg austauschen müssen. Trotz anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad sind die Kämpfe stets fair.	

STEUERUNG	★★★★★
Diesmal steuern Sie die Spielfigur mit dem linken Analogstick. Das Drehen erledigt das Spiel automatisch, Sie müssen lediglich in die Richtung zeigen, in die Sie laufen wollen. Ein neues Zielsystem erleichtert die Kämpfe.	

GRAFIK	★★★★★
Komplett in Echtzeit berechnete 3D-Hintergründe mit beweglicher Kamera. Sehr gute Animationen mit vielen Gegnern gleichzeitig im Bild.	

SOUND	★★★★★
Raumklang: Dolby-Digital/Surround werden unterstützt. Sie können sogar einstellen, ob der Raumklang abhängig von der Position der Kamera oder der Spielfigur berechnet wird. Musik: Gewohnt hochklassig. Der Soundtrack wird diesmal ab und zu durch Mozarts Requiem ergänzt. Durchschnittliche englische Sprachausgabe.	



LOKALISIERUNG	★★★★★
Sprache: Englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln). Wir vermissen die japanische Original-Sprachausgabe. Bild: 60-Hz-Option, dadurch keinerlei Geschwindigkeitsverlust oder Balken.	

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
vermisst Jacques.

Auch wenn ich mit meiner Meinung bei einigen Lesern anecken werde, fehlt mir als bekennender Fan des dritten Teils die Abwechslung der Szenarien. Nicht, dass das Spiel keine Abwechslung bietet, aber durch die Zeitreisen und die internationalen Schauplätze wurde dem Spieler im Vorgänger doch etwas mehr geboten. Zudem trieb mich der bereits auf „normal“ sehr hohe Schwierigkeitsgrad bei einigen Bosskämpfen fast in den Wahnsinn. Doch das war's aber auch schon mit Kritikpunkten – *Onimusha* ist ein sehr gutes Spiel, das für mich zwar nicht ganz an den Vorgänger herankommt, aber allemal jeden Cent wert ist und blind empfohlen werden kann.

TEST	
ONIMUSHA 4	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	50 Hz/60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 20 Stunden
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 45,-

- Sehr gute Technik
- Gelungene Atmosphäre
- Viel Abwechslung
- Hoher Schwierigkeitsgrad

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Abwehren	R1: Anvisieren	☐ Angriff
L2: Figur wechseln	R2: Spezialangriff	☐ Oni-Magie
Start: Inventar		
Select: Karte		
Steuerkreuz: Teambefehle	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

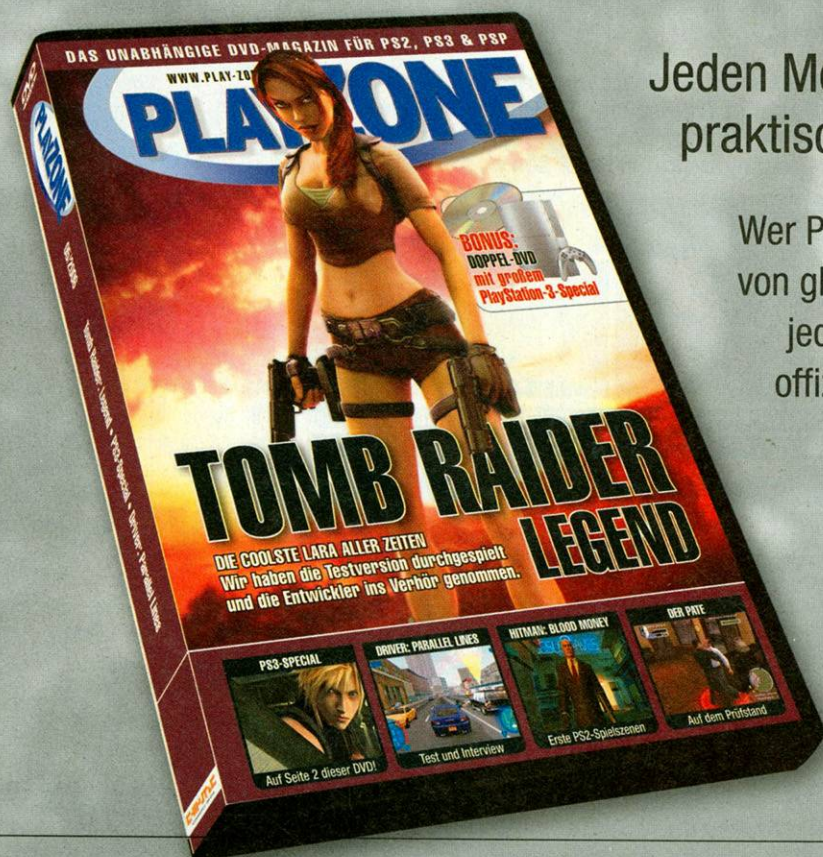
Dank des gut ausgedachten Controller-Layouts haben Sie immer die volle Kontrolle über Ihre Spielfigur.

STEUERUNG
88%

GRAFIK	SOUND	MULTI	88%
86%	83%	84%	

Auch der neueste Onimusha-Teil überzeugt durch sehr gute Technik und hervorragendes Gameplay.

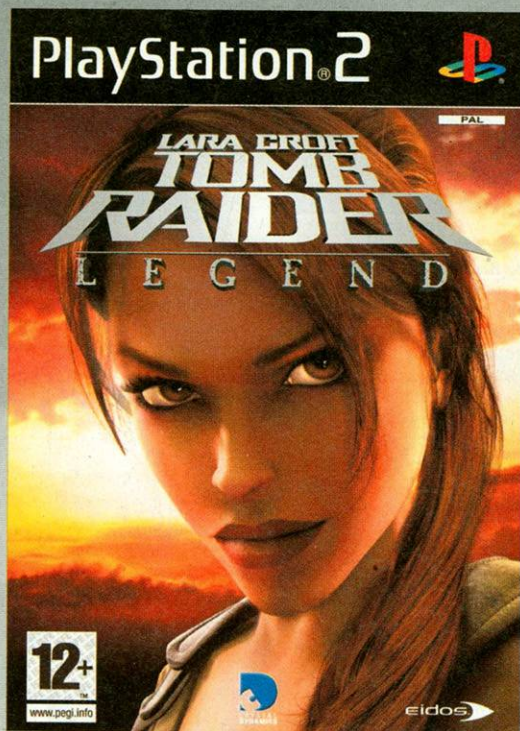
Die Sammler-Edition – Exklusiv für Abonnenten!



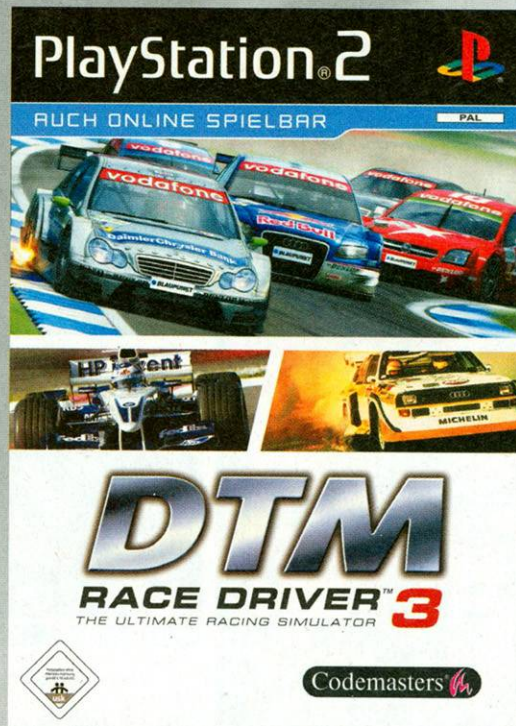
Jeden Monat exklusiv im Abo: Die praktische PLAYZONE-DVD-Box!

Wer PLAYZONE abonniert, profitiert davon gleich mehrfach: Er kriegt das Heft jeden Monat bequem noch vor dem offiziellen Verkaufsstart zugeschickt, spart dabei ein wenig und kriegt sogar noch etwas dazu: Exklusiv für Abonnenten gibt es jeden Monat die schicke DVD-Box mit kompletter Inhaltsübersicht auf der Rückseite.

Jetzt Abonnenten werben und tolle Prämie absahnen!



Tomb Raider: Legend (PS2)
Gesamtwertung 90% - viel eindrucksvoller hätte das Comeback von Lara Croft kaum ausfallen können. Das erste von Crystal Dynamics entwickelte Tomb Raider ist unsere Top-Prämie des Monats!
Prämien-Nr.: 002911



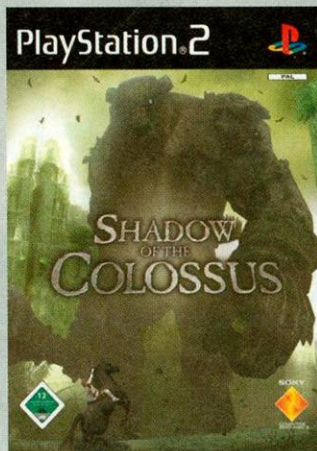
DTM Race Driver 3 (PS2)
Enormer Umfang, jede Menge Abwechslung, klasse Fahrphysik - das neue DTM Race Driver ist ganz klar eines der besten PS2-Rennspiele aller Zeiten. PLAYZONE-Wertung in Ausgabe 04/2005: 90%!
Prämien-Nr.: 002912



Black (PS2) *
Nach vier Burnout-Spielen mischt Criterion jetzt mit Black das Ego-Shooter-Genre auf.
Prämien-Nr.: 002872



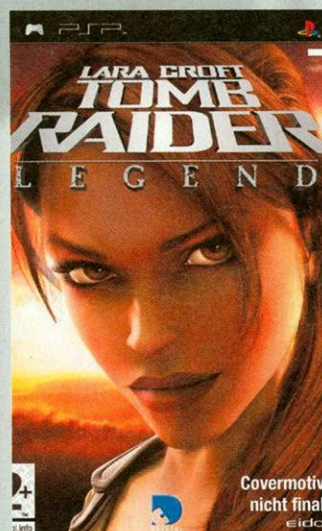
Der Pate (PS2) *
Electronic Arts' Megaprojekt überraschte selbst Skeptiker: Ein richtig gutes Spiel zum Film!
Prämien-Nr.: 002873



Shadow of the Colossus (PS2)
Beim Quasi-Nachfolger von Ico stehen Kämpfe gegen gigantische Gegner im Mittelpunkt.
Prämien-Nr.: 002913



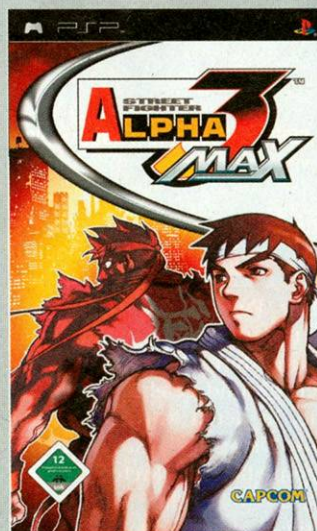
Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
Ganz ohne Filmstars, dafür aber mit umso mehr Action kommt das vierte Onimusha daher.
Prämien-Nr.: 002914



Tomb Raider: Legend (PSP).
Als ob das grandiose PS2-Comeback nicht schon genug wäre, beehrt Lara bald auch die PSP!
Prämien-Nr.: 002915



Splinter Cell Essentials (PSP)
Diese speziell für die PSP entwickelte Episode ist inhaltlich ein Best-Of der Splinter-Cell-Reihe.
Prämien-Nr.: 002916



Street Fighter Alpha Max 3 (PSP)
Ryu und Ken kehren zurück: Sätze 37 Straßenkämpfer geben sich bei Alpha 3 Max die Ehre!
Prämien-Nr.: 002917



50-Euro-Gutschein
Die aktuelle Auswahl ist nichts für Sie? Dann wählen Sie einfach den Gutschein von playcom!
Prämien-Nr.: 002918

Einfach und bequem online abonnieren:

Weitere Abo-Angebote und noch mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de



* Dieser Titel hat von der USK die Alterseinstufung „keine Jugendfreigabe“ erhalten. Es ist daher eine Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig, die seine Volljährigkeit belegt.

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: computecc@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (0) 6246 8825277

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/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:
(* Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 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 ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. 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)

24: The Game



SCHOCKIEREND Kim Bauer weiß sich zu wehren.

Bringen wir es gleich zu Beginn dieses Tests auf den Punkt: Wer 24 nicht kennt, der hat die letzten paar Jahre fernsehtechnisch hinterm Mond gelebt. Die TV-Serie, in deren Mittelpunkt der Antiterror Spezialist Jack Bauer (gespielt von Kiefer Sutherland) steht, hat jede Menge Preise abgeräumt und praktisch auf der ganzen Welt Zuschauerrekorde gebrochen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis die zahlreichen Fans mit einer Versoffung der Serie beglückt werden. Inhaltlich schlägt *24: The Game* die Brücke zwischen den Seasons 2 und 3. Kenner der Serie werden sich freuen zu erfahren, wie es Chase Edmunds nach L.A. verschlagen hat oder Jacks Tochter Kim zur Antiterrorereinheit CTU kam.

ABWECHSLUNGSREICHER GENREMIX

Wer von der Serie noch gar nichts gehört hat, der wird sich bestimmt fragen, was es mit der „24“ im Titel auf sich hat. Ganz einfach: der Name ist Programm. Die in 24 Episoden (Stunden) unterteilte Story umfasst genau einen (in Echtzeit ablaufenden) Tag im Leben von Jack Bauer und seinen Freunden. Sowohl in der Serienvorlage als auch im PS2-Spiel ist es schlichtweg enorm, was in dieser kurzen Zeit al-

les passiert. Entsprechend abwechslungsreich ist auch das Gameplay, ein bunter Mix aus verschiedenen Genres. Im Mittelpunkt stehen dabei die Actionsequenzen, bei denen man – abhängig von der jeweiligen Situation – einen der fünf Hauptcharaktere (Jack Bauer, Chase Edmunds, Tony Almeida, Michelle Dessler oder Kim Bauer) spielt. Die Aufgabenstellungen sind dabei höchst unterschiedlich: von simplen Ballerpassagen über Verfolgungsjagden bis hin zu Schleicheinlagen und Scharfschützenmissionen ist alles dabei. Wenn die Kamera mal nicht zickt, funktioniert die Steuerung in diesen Sequenzen ordentlich. Nur der unausgewogene Schwierigkeitsgrad sorgt manchmal für Frust. Das Stichwort „Frust“ ist eine hervorragende Überleitung zu den unausgegorenen Fahrsequenzen in *24: The Game*. Egal, ob sie nur gegen die Zeit fahren oder sich ruckelige Duelle mit der Polizei oder Bösewichtern liefern – diese Passagen machen einfach keinen Spaß und wollen nicht so recht in das ansonsten gute Gesamtbild passen. Ein wichtiges, weitaus besser funktionierendes Gameplay-Element sind die zahlreichen Minispiele, die selbst unerfahrene Spieler nicht vor große Probleme stellen dürften und

lediglich minimale Kombinationsfähigkeiten erfordern. Eine simple, aber durchaus witzige Abwechslung zur harten Action.

NAHE AM TV-VORBILD

Was sofort auffällt, nachdem man das Spiel gestartet hat, ist die fast schon fernsehreife Präsentation, die der TV-Serie in nichts nachsteht und mit denselben Stilmitteln arbeitet – inklusive Splitscreen-Darstellung. So wird nicht nur die Haupthandlung vermittelt, sondern auch, was parallel an anderen Orten passiert. Dazu kommen bewusst hektische Kamerawechsel und Nahaufnahmen, um zusätzliche Spannung zu erzeugen. Nicht ganz so perfekt wie die Präsentation ist die grafische Umsetzung des Serien-Hits. Während die Charaktere durchweg gut aussehen, kommen manche Schauplätze recht pixelig daher – vom allgegenwärtigen Ruckeln ganz abgesehen. Zudem fängt die frei drehbare Kamera das Geschehen nicht immer optimal ein. Den grafischen Tiefpunkt stellen die glücklicherweise nicht übermäßig oft auftretenden Fahrsequenzen dar. Autos und Umgebung sehen ziemlich unspektakulär aus und die Darstellung ist ebenfalls alles andere als flüssig.

WOLFGANG FISCHER

Das preisgekrönte TV-Serien-Highlight zum Selberspielen!



NUR DIE RUHE Der Kampf gegen den Hubschrauber erfordert Geduld.



PSYCHODRUCK Bei den Verhören ist Jack nicht gerade zimperlich.

DETAIL-CHECK 24: THE GAME

Ein Tag im Leben

... von Jack Bauer und seinen Freunden. Damit Sie sich vorstellen können, was Sie bei **24: The Game** erwartet, stellen wir Ihnen die Hauptelemente des Spiels näher vor.

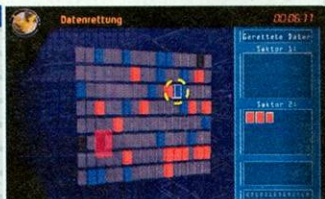
ACTIONSEQUENZEN ★★★★★

Hier erwartet den Serien-Fan ein breites Spektrum an Aktivitäten, zu denen Sniper-Missionen, Ballerpassagen, Schleich-einlagen und vieles mehr gehören: Spielerisch meist simpel gehalten, aber durchaus unterhaltsam und was noch wichtiger ist: inhaltlich sehr nah am TV-Vorbild.



MINISPIELE ★★★★★

Diese in der Regel kurzen Sequenzen erfordern zwar nicht viel Geschick und Grips, lockern aber das – abgesehen davon – sehr actionlastige Geschehen etwas auf. Hier dürfen Sie Bomben entschärfen, Türcodes knacken und Satellitendaten auswerten.



FAHRSEQUENZEN ★★★★★

Die große Schwachstelle des Gameplays. Die Fahrpassagen sind rucklig, langatmig und auch nicht unbedingt intelligent designt. Glücklicherweise ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade hoch, sodass man diese Sequenzen recht schnell hinter sich bringen kann.



PRÄSENTATION ★★★★★

Einfach erstklassig. Man fühlt sich direkt in die Serie und damit auch in die spannende Story des Spiels hineinversetzt. Sprachausgabe und Musik sind ebenfalls auf höchstem Niveau. Damit ist dieser Titel, trotz der vorhandenen Gameplay-Mankos, für Fans unverzichtbar.



MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

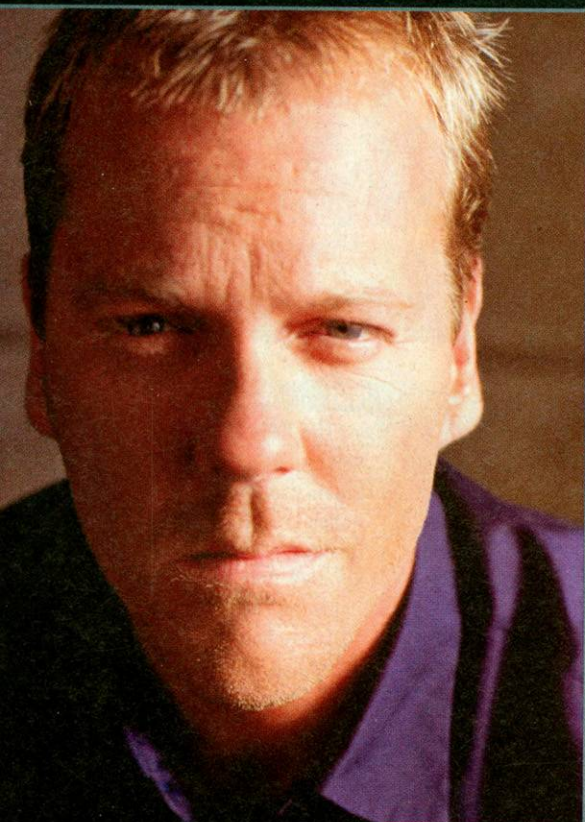
zählt die Sekunden.

Ich muss zugeben, ich finde **24: The Game** trotz einiger Mängel, was Gameplay und Grafik angeht, richtig gut. Das liegt aber nicht zuletzt daran, dass ich ein geradezu glühender Fan der Serie bin. Wer dies nicht unbedingt von sich behaupten kann, der wird mit diesem Spiel so seine Probleme haben. Denn hier überzeugt vor allem das Gesamtpaket für Fans und nicht unbedingt die einzelnen Gameplay-Elemente. Letztere gibt es nämlich bei Konkurrenzspielen zumeist in besserer Form. Vor allem die Fahrsequenzen sind echt schwach – spielerisch wie grafisch. Richtig genial ist hingegen die Präsentation des Action-Spektakels. Die Zwischensequenzen in Spielgrafik sind echt gut gemacht und lassen die Grenze zwischen Spiel und TV-Serie verschwimmen.

TEST	
24: THE GAME	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio Cambridge
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, Prog. Scan
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	10-15 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
- Fernsehreihe Präsentation - Inhaltlich in die Serie eingebettet - Zickige Kamera - Langweilige Fahrsequenzen	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Zielsicht	R1: Schießen
L2: Kamera zentrieren	R2: Befehl erstellen
Start: Pause	X: Aktion/Sprint
Select: PDA	O: Rollen/Klettern
Steuerkreuz: Inventar/Waffe wählen	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Kamera bewegen
Übersichtliche Steuerung, die einen schnellen und problemlosen Zugriff auf alle wichtigen Gameplay-Funktionen zulässt.	
STEUERUNG 78%	
EINZELSPERIKEL	
GRAFIK	SOUND
77%	85%
MULTI	
—%	75%
Für Fans eine sinnvolle Erweiterung der erstklassigen TV-Serie. Leider nicht ohne technische Mängel.	

Zuhause im Hauptquartier

Als einziges deutsches Spielmagazin waren wir in Los Angeles **am Set von 24**. Dort wird gerade die 5. Staffel gedreht.



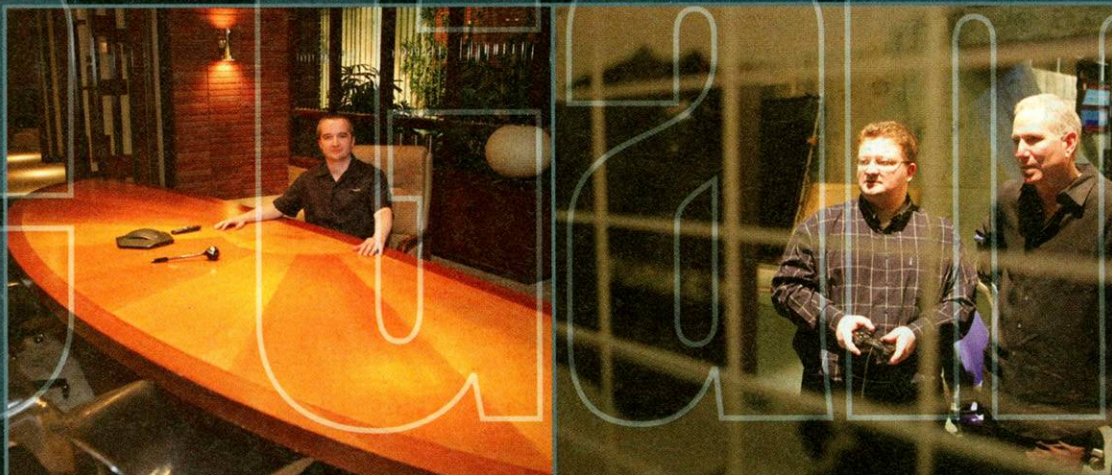
GAMES-NEUBIE
Begeistert von der
Renderqualität:
Hollywood-Star
Kiefer Sutherland.

Fast schon beschaulich wirkt am heutigen Tag die Einsatzzentrale der amerikanischen Anti-Terror-Einheit CTU: Wo sonst Agenten hektisch an den PCs in streng geheimen Datenbanken recherchieren und Mitarbeiter zwischen den Schreibtischen hin- und herflitzen, herrscht geradezu Picknick-Atmosphäre. 20th Century Fox lässt Kaffee und Kuchen am Set der amerikanischen Erfolgsserie 24 auffahren, Schauspieler, Kameralente und Techniker

plaudern mit Journalisten. Statt eine weitere Folge der fünften Staffel zu drehen, hat das Filmstudio zu einem exklusiven Rundgang im Anti-Terror-Hauptquartier geladen. Doch diesmal geht es ausnahmsweise nicht um die neue Staffel, sondern um das PlayStation-2-Spiel zur Serie. Dass der Job als Anti-Terror-Agent selbst als Filmrolle nichts für Zartbesaitete ist, sieht man Hauptdarsteller Kiefer Sutherland an. Dem Hollywood-Star scheinen die Dreharbeiten zur fünften Staffel der Erfolgsserie

ANTI-TERROR-CAMP
In einem unauffälligen Sandsteingebäude ist das Set des CTU-Hauptquartiers aufgebaut. Hier wird über zehn Monate an der fünften Staffel gedreht.





WEISUNGSBEFUGT
Game Designer Chris Sorrell nimmt am Konferenztisch des US-Präsidenten Platz. Besonders stolz ist der Brite auf das Design der Verhörsequenzen (Bild links).

PREMIERE
Mark Green von Sonys Cambridge-Studio präsentiert dem 24-Produzenten Bob Cochran (r.) die neueste PS2-Version in den Sets.

in den Knochen zu sitzen. Doch heute flimmern über die Bildschirme der CTU nicht etwa Weltkarten mit allerlei rot markierten Krisengebieten, sondern Agent Jack Bauer hetzt als virtuelles Abbild von Kiefer Sutherland mit Maschinenpistole im Anschlag durch verschlungene Levels eines Containerschiffes. Sutherland muss beim Anblick seines virtuellen Alter Ego am Bildschirm unwillkürlich grinsen. „Als ich mich das erste Mal im Spiel gesehen habe, hat mich das wirklich überrascht“, erzählt der Hollywood-Star. „Ich will da ganz ehrlich sein: Das letzte Mal, als ich Videospiele gespielt habe, war das *Space Invaders* und *Asteroids*. Das ist eine Grafik, die man mit einem Stift nachmalen kann.“ Zwar habe er TV-Spots für Videospiele gesehen, aber wirklich beeindruckend sind für den Star die Fortschritte in der Grafik, die selbst innerhalb des letzten Jahres der Spiele-Entwicklung erzielt wurden. „Wenn man sich alleine das Rendering der einzelnen Charaktere ansieht ...!“ staunt Sutherland. „Wir haben acht Fotos jeweils aus einem 45-Grad-Winkel geschossen und die dann nochmals mit weiteren acht Fotos gekontert. Beim fertigen virtuellen Charakter ist nicht eine einzige Perspektive dabei, bei der ich sagen kann, das sieht identisch aus.“ Da sich Kiefer Sutherland allerdings bereits bei *Asteroids* meist nur im unteren Drittel der Highscore-Liste platzieren konnte, greift sein Stiefsohn als Tester zum Controller. „Er ist ein sehr guter Spieler, und wir dürfen die aktuelle Version auch nur noch zwei Tage

behalten, da sie nur auf der Entwicklungs-PS2 läuft. Er ist total begeistert davon, weil er darüber bestimmen kann, ob ich lebe oder sterbe. Ich weiß, er spielt es eine Weile, schaut dann zu mir hoch und sagt ‚Oops!‘, wenn es mich erwisch hat. Solche Szenen machen ihm Spaß.“

24 STUNDEN SPIELEN

Während Produzenten, Kamerateure und Schauspieler weiter mit Pressevertretern in der CTU diskutieren, hat es sich Game Designer Chris Sorrell ein Set weiter im Haus des US-Präsidenten bequem gemacht. Der Platz im Ledersessel am Edelhölzschreibtisch scheint dem Briten zu liegen. Sorrell, der sich gern als antreibende „Bulldogge“ des Spiele-Teams bezeichnet, hatte zuvor in den Cambridge-Studios von Sony Computer Entertainment an einem PS3-Projekt gearbeitet und war erst im letzten Jahr zum 24-Team gestoßen, als die Entwickler in ernste Produktionsprobleme gerutscht sind. Für ihn ist gerade ein Spiel zu einer so einzigartigen Serie wie 24 eine besondere Herausforderung. „Wir erzählen eine komplette 24-Geschichte, also volle 24 Stunden“, erklärt Sorrell. „Das Spiel setzt sich aus mehr als 100 Missionen zusammen, die über den ‚Tag‘ verteilt sind und durch Erzählsequenzen miteinander verbunden werden.“ Da das Spiel zeitlich zwischen der zweiten und der dritten Staffel angesiedelt ist, erlebt man als PS2-Spieler also praktisch eine komplette, neue 24-Staffel mit zahlreichen einzigartigen Funktionen, die den Charakter der Serie widerspie-

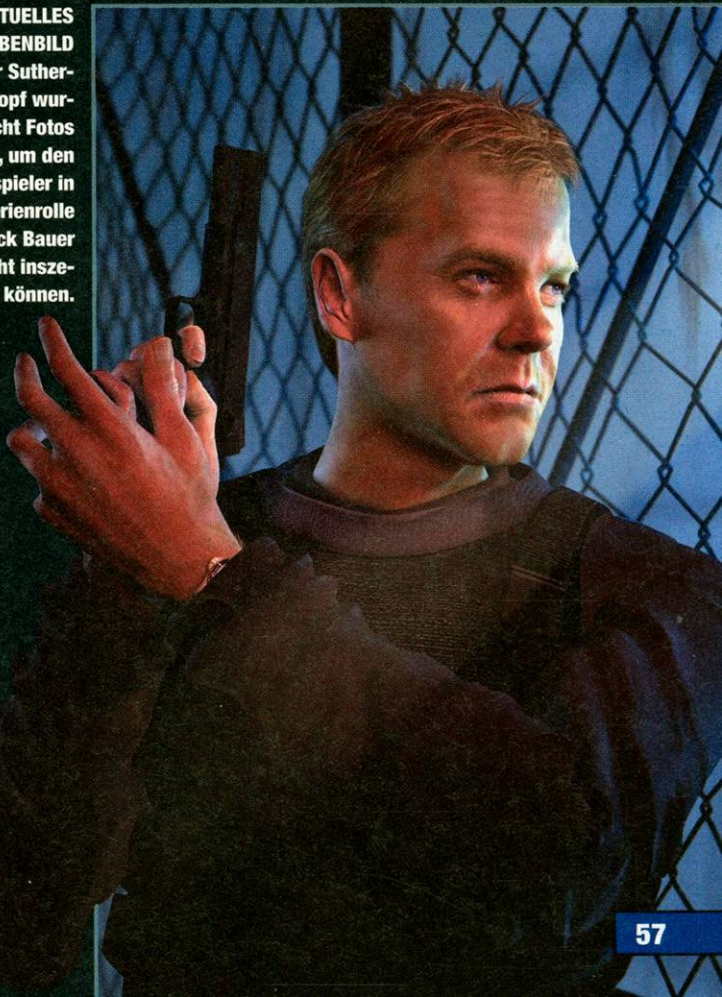
geln sollen. „Einzigartig am Spiel sind die Verhör-Sequenzen, ein äußerst charakteristisches Element der Serie, auf das wir auf keinen Fall verzichten wollten. In diesen Sequenzen kommt es darauf an, mithilfe einer Stressanzeige genau den richtigen Moment für eine bestimmte Frage oder eine Drohung zu finden, um den Verdächtigen zu zwingen, entscheidende Informationen zu verraten.“ Währenddessen erwartet Kiefer Sutherland angesichts der Fortschritte in der Spiele-Entwicklung, dass die Filmbranche sich mehr und

mehr Videospiele annähert. „Als ich die Qualitätsentwicklung gesehen habe, war für mich klar, dass sich Videospiele und Kinofilme voll auf Kollisionskurs befinden“, sagt der Serienstar. „Einige Filme werden sich nicht an Videospiele annähern – einige Filme aber eben doch. Wir werden ein Filmgenre erschaffen, das interaktiv sein wird; mit alternativen Enden und optionalen Lösungen für Konflikte. Ich glaube, das ist definitiv der Weg in der Zukunft.“

CHRISTOPH HOLOWATY

VIRTUELLES EBENBILD

Von Kiefer Sutherlands Kopf wurden acht Fotos gemacht, um den Schauspieler in seiner Serienrolle als Jack Bauer lebensecht inszenieren zu können.



Fotos: 20th Century Fox



Final Fight Streetwise

Comeback einer Arcade-Legende:

Capcom schickt Sie zurück nach Metro City!

Final Fight ist ein echter Beat-'em-Up-Klassiker aus dem Hause Capcom. Während der hausinterne Kollege *Street Fighter II* ungefähr zur gleichen Zeit auf ausgefeilte Duelle setzte, ging es hier um Massenschlägereien, bei denen zwei Spieler sich nicht gegenseitig vermöbelten, sondern zusammen die Stadt Metro City von der berüchtigten Mad-Gear-Gang befreien. Von den drei Helden von damals (unvergessen bleibt der zupackende Bürgermeister Mike Haggar) treffen Sie bei *Final Fight Streetwise* zunächst nur einen wieder: Cody hat seine Karriere als Straßenkämpfer aufgrund von Knieproblemen widerwillig aufgegeben und trainiert nun seinen jüngeren Bruder Kyle. Sie schlüpfen nun in die Haut dieses Nachwuchs-Schlägers und sehen sich schon nach wenigen Minuten mit der Aufgabe konfrontiert, das Schicksal Ihres plötzlich

verschwundenen Bruders aufzuklären – stimmen die Gerüchte, dass er es noch einmal wissen will und erneut in den Ring steigt? Und was hat die Modedroge namens Glow mit der ganzen Geschichte zu tun?

ERST REDEN, DANN ZUSCHLAGEN

Die Zeiten, in denen man in einem Videospiel von links nach rechts eine Straße entlanglief und dabei nur auf Gegner traf, sind vorbei. Bei *Final Fight Streetwise* können Sie fast jeden Stadtbewohner ansprechen – auch wenn nur mit relativ wenigen ein echtes Gespräch zustande kommt. Mit etwas Glück schnappen Sie dabei wertvolle Informationen auf oder bekommen einen lukrativen Auftrag erteilt. Der alten Dame wurde die Handtasche gestohlen? Kein Problem, den Dieb stellen Sie noch an der nächsten Straßenecke. Eine Dame ärgert sich über ein ständig im Weg par-

kendes Auto? Da gibt's effektivere Methoden als Strafzetteln! Die Restaurant-Besitzerin klagt über eine Riesenkakerlaken-Plage? Was tut man nicht alles für ein Mittagessen! Und nicht immer geht es nur darum, im Auftrag anderer auf Leute oder Dinge einzuprügeln. Vielleicht kann Ihnen sogar der Bettler irgendwie weiterhelfen, wenn Sie ihm die gewünschte Flasche Whisky besorgen ...

MAN LERNT NIE AUS

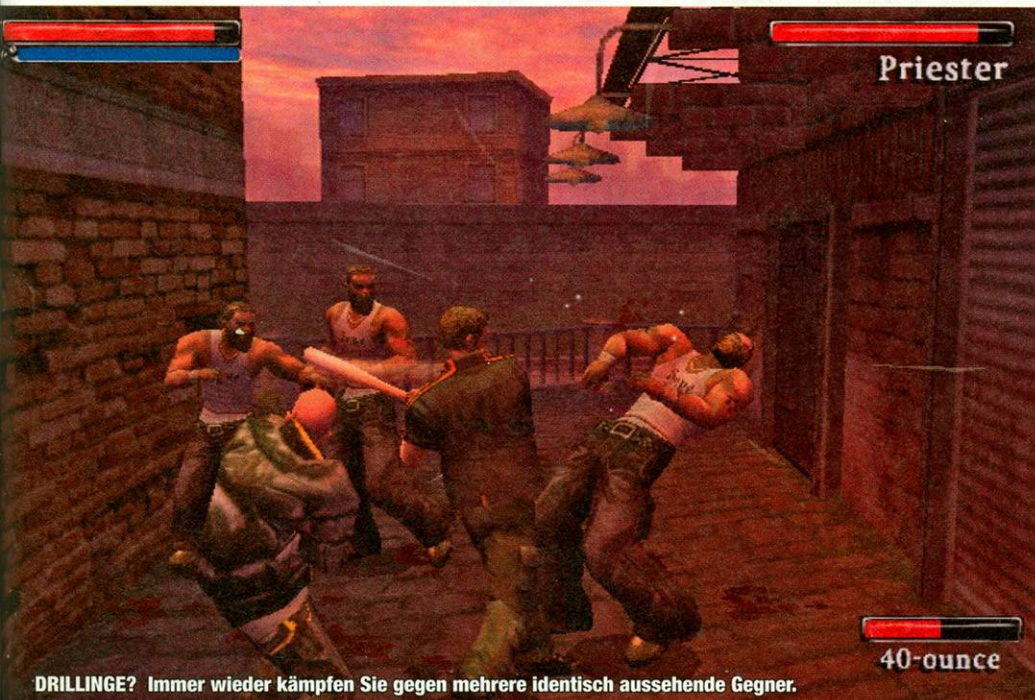
Mit der Zeit bekommt Kyle die Gelegenheit, in den zahlreichen Fitnessstudios allerlei neue Moves zu erlernen – teilweise von prominenten Trainern. Hier haben Sie auch mal Gelegenheit, das Timing für die spektakulär inszenierten Konter-Attacken zu üben – nur wer im richtigen Moment blockt, kann seinen Gegner mit einem verheerenden Ellbogen-Check oder Hurricane Kick zu Boden schicken. Wer sich nicht näher



ALTE BEKANNTEN Neben Kyle und Cody sind im Arcade Mode noch zwei Altstars spielbar.



FRUSTIG Beim Feuerlöschen sind Sie auf die Mithilfe eines KI-Kollegen angewiesen.



DRILLINGE? Immer wieder kämpfen Sie gegen mehrere identisch aussehende Gegner.

mit Combos und Special Moves beschäftigt will, verlässt sich dagegen auf die zahlreichen Waffen im Spiel (Baseballschläger, Messer, Pistolen ...) und investiert sein Geld einfach in mehr Schlagkraft oder einen sich schneller füllenden Instinkt-Balken. Letzterer ist für einige besondere Moves nötig und kann auch zum Verstärken der normalen Schläge und Kicks eingesetzt werden. Alternativ können Sie das mühsam erkämpfte Geld auch zum Freischalten von neuen Musikstücken zur Hintergrundberieselung investieren, wobei in erster Linie Hip-Hop- und Metal-Fans auf ihre Kosten kommen.

MEHR SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER

All das ganze Drumherum hat zur Folge, dass Sie den Story-Modus nur alleine spielen können. Capcom war sich aber der Beliebtheit des Zwei-Spieler-Modus bei solchen Beat-'em-Ups zum

Glück bewusst und hat extra für Coop-Fans den so genannten Arcade Mode erschaffen. Hierbei prügeln Sie sich vorzugsweise zu zweit durch streng linear ablaufende Levels – alleine geht's theoretisch auch, doch das ist aufgrund der gegnerischen Übermacht wirklich schwierig. Die Ziel-Fixierung per R1-Taste fällt hier weg und das nicht erweiterbare Move-Repertoire ist auf ein Minimum beschränkt. Dafür haben Sie die Wahl zwischen insgesamt vier Spielfiguren (anfangs nur Kyle und Cody). Als weiteren Bonus hat Capcom noch eine Umsetzung des allerersten *Final Fight* ins Spiel integriert, doch leider beleidigt diese mit unscharfer Grafik das Auge und ist selbst – oder gerade! – für Fans des Originals kaum zu ertragen. Wie's besser geht, hat der Publisher erst vor kurzem selbst mit der *Capcom Classics Collection* gezeigt, die eine anständige *Final Fight*-Variante enthielt.

VERMEIDBARE SCHWÄCHEN

Ist *Final Fight Streetwise* nun ein gelungenes Comeback der Prügellegende? Die Antwort lautet „Ja, aber ...“. Zum einen wäre da die suboptimale Kamera, die ständiges manuelles Nachjustieren nötig macht. Auch die Lokalisierung ist mitelprächtig: Die (ordentliche) Sprachausgabe ist komplett englisch und die deutschen Texte enthalten viele kleine Fehler. Das Speichersystem gestaltet sich zudem unnötig umständlich: Um Ihren Spielstand zu sichern, müssen Sie das Spiel verlassen – wollen Sie direkt im Anschluss weiterspielen, müssen Sie sich erst wieder durch das Hauptmenü klicken (Ladezeiten!) und wissen vorher noch nicht mal sicher, an welcher Stelle Sie wieder ins Spielgeschehen zurückkehren. Da wünscht man sich manchmal, man könnte einfach im Zweifelsfall

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki

bekommt leuchtende Augen.

Final Fight habe ich schon immer geliebt. Die Neuauflage vermeidet zum Glück viele der Fehler, die Capcoms an sich ganz ähnliches *Beat Down* zu einer Enttäuschung machten: Die Rahmenhandlung und die Rollenspiel-Elemente fügen sich hier gut ins Gesamtbild und die Action stimmt generell. Einige der Minispiele und Puzzles sind aber bestenfalls überflüssig, wenn nicht gar nervig. Ein willkommenes Extra ist dagegen der Arcade-Modus für zwei Spieler, auch wenn ihm mehr Moves gut getan hätten – sich zusammen mit einem Freund durch *Metro City* zu prügeln, hat trotz der mangelnden Spieliefe einen gewissen Reiz.

einige zusätzliche Münzen in die PS2 werfen und sich so die ganzen Sorgen um seinen Spielstand ersparen.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST FINAL FIGHT S.W.

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 8
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 60-Hz-Option
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 8-10 Stunden
Internet: www.capcom-europe.com	

Spieler:	Termin:
1(-2 im Arcade-Modus)	7. April
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 45,-

- Motivierender Story Mode
- Arcade Mode für zwei Spieler
- Umständliches Speichersystem
- Mittelmäßige, träge Kamera

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken	R1: Ziel fixieren	□: Starker Angriff
L2: Instinkt-Modus	R2: Waffe wechseln	△: Ausweichen
Start: Pause-Menü	X: Schwacher Angriff	O: Greifen
Select: Notizbuch	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera
Steuerkreuz: Song auswählen		

Die Tastenbelegung geht schnell in Fleisch und Blut über, nur die träge Kamerasteuerung stört.

GRAFIK	SOUND	MULTI	79%
74%	76%	75%	

Ob alleine oder zu zweit – hier können Fans von zünftigen Prügeleien beruhigt zuschlagen.



„WO IST CODY?“ Informationsbeschaffung auf die Final-Fight-Art.



AUSGEWICHEN Jetzt können Sie Ihrem Gegner in den Rücken fallen.

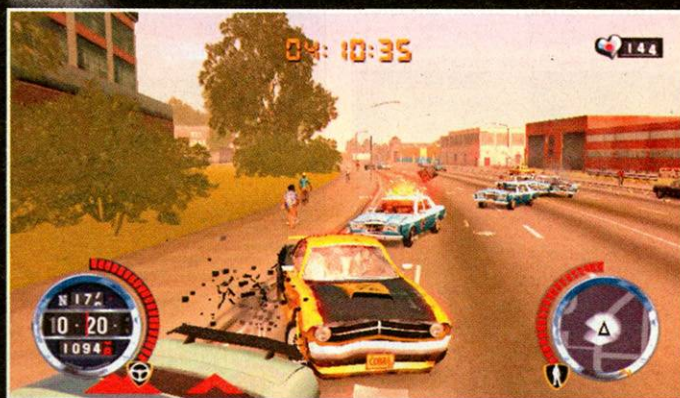
Endlich ein **würdiger**
Nachfolger des
PSone-Klassikers?

Driver:

Das Wort Debakel stammt aus dem Französischen und steht unter anderem für eine blamable Niederlage. Es passt also ganz gut, wenn man vom *Driver*-Debakel spricht, denn nicht nur im Vergleich zum großen Konkurrenten *Grand Theft Auto San Andreas*, sondern auch für sich genommen war *Reflections'* PS2-Revival des Klassikers eine Enttäuschung und konnte die hoch gesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen. Die Folgen: Firmengründer Martin Edmonson verließ das Unternehmen und sein Bruder Gareth übernahm das Ruder. Doch auch das Spielkonzept wurde kräftig umgekrempelt. Der Hauptdarsteller der ersten drei Episoden hat ausgedient, es gibt nur eine einzige Stadt, in der die Handlung spielt, und der Film-Director-Modus wurde aus dem Spiel geschmissen. Auf den ersten Blick drastische Veränderungen, doch eigentlich ist *Driver: Parallel Lines* näher am Original als jeder andere Nachfolger zuvor.

TANNER IST TOT!

Undercover-Cop Tanner hat ausgedient und an seine Stelle tritt The Kid – kurz TK –, ein junger Kleinganove, der bei den großen Jungs mitmischen



RATTENSCHWANZ Insgesamt fünf Bullenschleudern hängen uns im Nacken.

VERNICHTEND Die Minigun macht aus allem und jedem Kleinholz!

Parallel Lines

möchte und mit Tanner immerhin das fahrerische Talent gemeinsam hat. Wieder einmal treiben hochwertig gezeichnete Zwischensequenzen die Story voran, doch wenn wir uns an den direkten Vorgänger erinnern, scheiterte das Spiel ja auch letztendlich nicht an den Zwischensequenzen, sondern an der Technik und am Spieldesign. Und genau hier haben die Entwickler angesetzt. Als Erstes fällt die überarbeitete Optik ins Auge, die spontan wenig aufregend wirkt und im Vergleich zum Vorgänger matschiger und weniger realistisch wirkt. Ein Trick, der schon Rockstars GTA-Serie geholfen hat, geht bei *Driver: Parallel Lines* nicht ganz auf. Zwar hat die Optik einen gewissen Comic-Charakter, wirkt aber weniger stimmig als bei der Konkurrenz. Doch der Lohn des Grafik-Rückschritts ist prächtig: *Driver: Parallel Lines* läuft fast ausnahmslos flüssig, bietet dichtes Verkehrsaufkommen und eine beeindruckende Fernsicht. Erst wenn man die halbe New Yorker Polizei am Auspuff kleben hat, geht die Bildrate in die Knie, doch selbst dann haben diese Performance-Einbußen keinen Einfluss auf die Spielbarkeit –

die ist erneut hervorragend. Wie von der Serie gewohnt, rutschen die dicken Amis-Schlitten herrlich um die Kurven und vermitteln wie in keinem anderen Spiel das Gefühl, PS-strotzende Blechkolosse durch den Verkehr zu steuern. Diese Aussage trifft aber nur auf einen Teil des Spiels zu. Wie bereits berichtet, spielt die Handlung von *Driver: Parallel Lines* in zwei verschiedenen Zeitepochen. Die erste Hälfte des Spiels bestreiten Sie im Jahre 1978, der zweite Teil ist im heutigen New York angesiedelt. Dieser witzige Einfall ist storytechnisch sehr interessant eingebaut, spielerisch ergeben sich jedoch eher Nachteile. Das New York von 1978 macht einfach mehr Spaß, bietet die coolere Musik und die schnittigeren Autos. Zwar machen die spannenden Missionen auch 2006 noch Spaß, doch die Freude nach dem Abspann ist groß, wenn man frei zwischen den Epochen hin und her wechseln darf.

FAIR WIE NIE

Reflections im Allgemeinen und *Driver* im Speziellen sind nicht nur für die spaßige Fahrphysik bekannt, sondern auch für den meist herben Schwierigkeitsgrad berüch-

tigt. *Driver: Parallel Lines* ist die rühmliche Ausnahme. Genau wie uns Gareth Edmonson im Interview versprochen hat (siehe dazu auch unsere DVD), ist *Driver: Parallel Lines* zwar nicht unbedingt ein leichtes Spiel, aber nicht zuletzt dank der vielen Checkpoints erheblich fairer und frustfreier als die Vorgänger. Das gilt auch für die Ballerpassagen, die zwar um einiges besser als die uninspirierten Moorhuhn-Einlagen des Vorgängers sind, spielerisch aber dennoch höchst durchschnittlich ausfallen. Macht aber nix – schließlich gibt's im gesamten Spiel gerade mal vier Missionen, in denen man per pedes unterwegs ist und böse Buben umnietet, der Rest ist Fahrspaß pur. Dafür ließen sich die Entwickler einiges einfallen. Cool inszenierte Skripts machen mehr aus den reinen „Von A nach B“-Touren und endlich hat die Stadt noch mehr zu bieten als bloß Kulisse für Verfolgungsjagden zu sein. 50 Sterne gilt es einzusammeln, um insgesamt fünf Spielvorteile zu erhalten (zum Beispiel mehr Gesundheit), und zahlreiche Nebenmissionen dienen zum Geldverdienen. Dieser Zaster ist nicht nur Statussymbol, sondern dringend notwendig,

INFO EXTRAS

Zurück aus der Zukunft

Nach dem Abspann spendiert Ihnen *Driver: Parallel Lines* ein besonders nettes Extra: den Ära-Wechsel.

Cooler Schlitten, coole Musik, coole Typen mit seltsamen Frisuren – die Siebzigerjahre sind faszinierend. Doch ab der Hälfte des Spiels stecken Sie im Jahr 2006 fest; nach dem Abspann ist die Welt aber wieder in Ordnung, denn Sie dürfen fortan jederzeit die Ära wechseln und durch das New York von 1978 cruisen. Dabei ist den Entwicklern ein Detail durch die Lappen gegangen oder man nimmt es mit dem Realismus nicht so ernst, denn Ihre Garage hält anno 1978 sämtliche Fahrzeuge zur Verfügung – auch die von 2006! Es ist schon ein befremdlicher Anblick, mit einem modernen Sportwagen an Autos vorbeizuziehen, die kaum windschnittiger sind als eine Schrankwand, doch der größte Vorteil ist die Wirtschaftlichkeit. Ihr sauer verdientes Geld aus 2006 ist 1978 erheblich mehr wert.

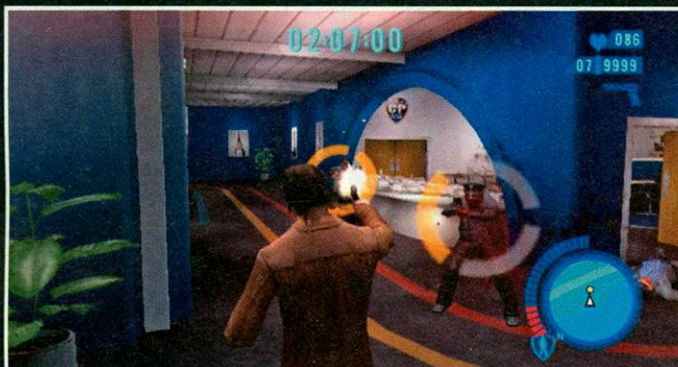


IGITT!
In der Tuning-Werkstatt dürfen Sie zahlreiche Geschmacklosigkeiten kaufen.



UNFAIR Mit dem modernen Rennwagen haben wir leichtes Spiel.

ANACHRONISMUS Diese flache Flunder fällt anno 1978 auf.


ÖDE Die Ballereinlagen sind lahm, aber dafür auch selten.

TYPISCH Verfolgungsjagden durch enge Gassen sind spannend wie eh und je.

INFO BILDSCHIRMMODI

4:3

ist nicht dabei


BLÖD Auf einem 4:3-TV gibt's dicke Balken oben und unten.

Wir freuen uns immer über einen ordentlichen 16:9-Modus in einem Spiel, doch wer hat eigentlich behauptet, dass dieser die Streichung des 4:3-Formats zur Folge haben muss? Wir nicht, doch Reflections sieht das offenbar anders. *Driver: Parallel Lines* hat einen tollen 16:9-Modus, und das gleich zweimal. Denn wer auf 4:3 schaltet, bekommt denselben Bildausschnitt präsentiert – mit dicken Balken oben und unten. So hatten wir uns das eigentlich nicht vorgestellt.

um die frisch geklauten Autos in der eigenen Garage auf Vordermann zu bringen oder gar zu verbessern. Zwar hält sich die Vielfalt des Tunings in Grenzen, doch letztlich dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein, und bis man wirklich jedes Auto in der Garage stehen hat, vergeht eine ganze Weile.

BUTTERFAHRT

Viel Zeit muss man auch mitbringen, wenn man zu seinem nächsten Auftraggeber fährt. Ganz wie in *GTA* darf man stets frei den Zeitpunkt wählen, wann man den nächsten Job erledigt, und in der Zwischenzeit so lange durch die Stadt gondeln, wie man möchte. Hat man sich für einen Auftrag entschieden, steht der lange Weg zum Startpunkt an. Die Verstecke des Protagonisten sind fast ausnahmslos in den Randgebieten der Stadt zu finden, da kann es schon mal fünf bis zehn Minuten dauern, bis man sein Ziel erreicht hat. Glücklicherweise steht der Weg nur einmal an, denn sobald man den Job angenommen und angefangen hat, kann man diesen jederzeit

neu starten, ohne vorher noch mal im Versteck vorbeigeschaut zu haben. Zudem wird jeder Erfolg vom Spiel automatisch und sofort gespeichert – ellenlange Wege zum Versteck und zurück, nur weil man gerade mal wieder einen der versteckten Sterne gefunden hat, entfallen.

KRATZER IM LACK

Zahlreiche Verbesserungen also, doch auch kleine Macken haben sich ins Spiel eingeschlichen. So schauen Besitzer eines 4:3-Fernsehers buchstäblich in die Röhre und müssen mit dicken Balken leben, die deutsche Synchronisation ist erneut ziemlich lahm geraten, ein 60-Hz-Modus fehlt und unterm Strich bleibt *Grand Theft Auto* auch im Jahre 2006 eine Klasse für sich. Doch *Driver*-Fans der ersten Stunde dürfen sich freuen. *Parallel Lines* ist das Spiel, das der zweite Teil hätte werden sollte. Der Fokus liegt auf packenden Verfolgungsjagden und actionreichen Fahrten durch schmale Gassen. Zwar hat man das alles irgendwie schon mal gesehen und Innovationen

muss man mit der Lupe suchen, doch manchmal ist eine solide Fortsetzung ja auch genau das Richtige. Und die ist *Driver: Parallel Lines* allemal!

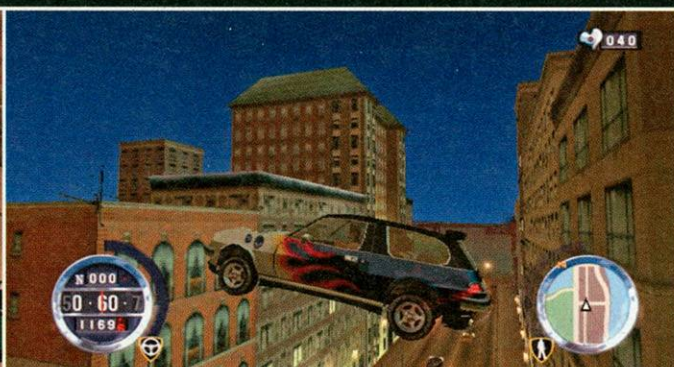
MAIK BÜTEFÜR

INFO DER SCHÖPFER

Besuch aus dem Jenseits

Nein, Martin Edmonson ist nicht verstorben, doch mit der Serie hat er nichts mehr am Hut. Trotzdem ist der Mann eng mit *Driver: Parallel Lines* verbunden. Am Kühlschrank in TKs Versteck im Jahr 2006 hängt jedenfalls ein stark verpixeltes Foto von einem Mann, der einem gewissen Martin E. aus N. in E. verdammt ähnlich sieht.

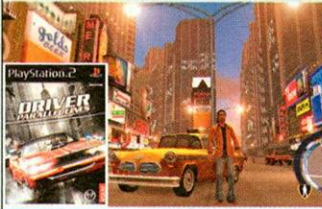

ERWISCHT Dieses feiste Grinsen erkennen wir doch sogar noch im Pixelmatsch.

SPASSIG Nach dem Abspann dürfen Sie mit einem Panzer Chaos stiften.

HOCH HINAUS Sprünge über Häuserdächer sind auch mit dabei.

DETAIL-CHECK DRIVER: PARALLEL LINES

Stoßstange an Stoßstange!

Gareth Edmonson und sein Team haben Wort gehalten und fast alle Teile des Spiels verbessert, doch wie schlägt sich das neue *Driver* im Vergleich zur Konkurrenz?



DRIVER: PARALLEL LINES

GAMEPLAY ★★★★★

Die Ballerineinlagen sind auch diesmal eher bescheiden, aber um Welten besser als im Vorgänger. Vorrangig rast man in Fahrzeugen durch New York und das spielt sich klasse.

Steuerung: Zu Fuß recht hakelig, im Fahrzeug dagegen perfekt. Nur in *Driver* kann man so schön durch Kurven driften und sich coole Verfolgungsjagden mit den Cops liefern.

Missionsdesign: Einige Standard-Aufträge, aber auch zahlreiche ausgetüftelte und unterhaltsam geskriptete Missionen. Nicht nur dank zahlreicher Checkpoints besser als im Vorgänger!

Fahrphysik: Das Prachtstück der Serie kann erneut überzeugen. Herrliche Drifts und schunkelnde Schlitten gibt's nur hier. Bikes steuern sich fordernd, aber nachvollziehbar.

Schwierigkeitsgrad: Die letzte Mission ist etwas knackiger, ansonsten sorgen viele Checkpoints für wenig Frust.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Absolut ausreichend, aber nicht annähernd so umfangreich wie *San Andreas*. Die Stadt ist riesig, die Nebenmissionen zahlreich, die Hauptstory aber in 10-12 Stunden absolvierbar.

Städte: New York im Jahr 1978 und 2006. Optisch weniger glanzvoll als beim Konkurrenten von Luxoflux.

Abwechslung: Fahrmissionen machen den Löwenanteil des Spiels aus, gelegentlich ballert man sich zu Fuß durch anspruchsvolle Levels.

Speichermanagement: Hervorragend! Das Spiel speichert jeden Erfolg automatisch, geht eine Mission schief, darf man sofort neu starten.

Ladezeiten: Ist die Stadt erst mal im Speicher, wird nicht mehr geladen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Optik wirkt matschig und nicht gerade aufregend, dafür läuft das Spiel stets flüssig. Pop-ups sind vorhanden, ansonsten ist die Grafik recht sauber und ordentlich gelungen.

Darstellung: Recht flüssig, lediglich bei vielen Cops im Nacken geht das Spiel in die Knie.

60-Hz-Modus: Nein

Bildformate: 4:3-Modus mit Balken, 16:9-Modus optimal.

Sound: Einige Motoren klingen richtig schön, andere etwas blass. Insgesamt ordentlich, aber nicht herausragend. Die deutsche Synchronisation ist mäßig.

Musik: 1978 gibt's funky Hits, 2006 dominieren Hip-Hop- und Elektrobeats.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

GAMEPLAY ★★★★★

So viel Abwechslung gab's noch nie. Dank zahlreicher Detailverbesserungen und neuer Elemente wirkt die Serie frischer denn je und kein bisschen angestaubt.

Steuerung: Das neue Zielsystem ist eine echte Verbesserung, wenn auch immer noch nicht perfekt. Ansonsten wirkt das Spiel noch griffiger als die Vorgänger.

Missionsdesign: Wie immer gleicht keine Mission der anderen und lässt viel Raum für Experimente. Lediglich in besonders langen Missionen vermisst man Checkpoints.

Fahrphysik: Gegenüber dem Vorgänger wurde das Handling der Fahrzeuge anspruchsvoller, erhebt aber nicht den Anspruch, Simulation zu sein. Motorräder fahren sich sehr einfach.

Schwierigkeitsgrad: Größtenteils ausgewogen. Lediglich einige längere Missionen können für Frust sorgen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Mehr Spiel fürs Geld kann man nicht verlangen. Drei komplexe Metropolen, unzählige Minispiele, Bonusmissionen, Klamotten, Frisuren und so vieles mehr.

Städte: Drei Fantasiestädte und großflächige Landschaften laden zum Erkunden ein und beinhalten unzählige Geheimnisse.

Abwechslung: Autorennen, Schießereien, Verfolgungsjagden, Mini-Spiele – Langeweile kommt hier nicht auf.

Speichermanagement: Noch immer gibt es keine Checkpoints in den Missionen und nicht selten quälen lange Wege die Nerven.

Ladezeiten: Lediglich beim Betreten von Gebäuden lädt das Spiel kurz nach.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Noch immer rettet der Comic-Look die Entwickler vor allzu harscher Kritik. Grafikfehler, Pop-ups und spät eingeblendete Texturen gibt's immer noch reichlich.

Darstellung: Noch immer recht rucklig, aber konstant. Leider ist die Sichtweite gering.

60-Hz-Modus: Nein

Bildformate: 4:3, 16:9 (Anzeigen nicht angepasst)

Sound: Die Waffen klingen übertrieben, dafür stimmt die restliche Soundkulisse. Die englische Synchronisation samt Untertiteln ist hervorragend, deutsche Sprecher gibt's nicht.

Musik: Die Songs sind weniger populär als im Vorgänger, aber zum Szenario passend.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

GAMEPLAY ★★★★★

Luxoflux hat kräftig nachgebessert und jeden Teil des Spiels überarbeitet. Kneipenprügelei, Schießerei und Verfolgungsjagd machen nun noch mehr Spaß als im Vorgänger.

Steuerung: Die Fahrpassagen leiden unter der ruckeligen Grafik, Prügeln und Ballern geht dagegen leicht von der Hand und bietet mehr Tiefe als die große Konkurrenz.

Missionsdesign: Auch der Nachfolger setzt auf leicht zugängliche Action, ist aber ausgewogener und insgesamt etwas leichter – trotz weniger Checkpoints.

Fahrphysik: Autos driften leichtgängig durch Kurven und alles wirkt weniger hektisch als im Vorgänger. Die Motorräder enttäuschen dagegen etwas.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Ob Faustkämpfe, Ballereien oder Fahrpassagen, Frust kommt hier eigentlich niemals auf.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Stadt ist voll gestopft mit Läden, Nebenaufgaben und anderen Zeitfressern. Zwar erreicht das Spiel nicht die Größe von *San Andreas*, bietet aber viel Abwechslung und Spaß.

Städte: New York City sah nie detaillierter aus und es gibt erheblich mehr zu entdecken als bei L.A. im Vorgänger

Abwechslung: Schießereien und Prügeleien stehen im Vordergrund, zahlreiche Nebenaufgaben lockern das Geschehen auf.

Speichermanagement: Man darf jederzeit speichern, landet nach dem Ladevorgang aber am Anfang der gerade gespielten Mission.

Ladezeiten: Vor Missionen wird kurz nachgeladen, beim Betreten von Gebäuden ebenfalls.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

New York sieht fantastisch aus, die Charaktere sind Referenzklasse und die meisten Innenlevels protzen mit vielen Details. Pop-ups oder spät einblendende Texturen gibt's nicht.

Darstellung: Leider noch ruckliger als beim großen Konkurrenten GTA.

60-Hz-Modus: Nein

Bildformate: 4:3, 16:9 (Anzeigen nicht angepasst)

Sound: Motorensounds sind leider immer noch recht blass, die Akustik der Stadt dagegen ist schlicht grandios. Die englische Synchronisation samt Untertiteln ist sehr gut.

Musik: Rap- und Metal-Freunde kommen voll und ganz auf ihre Kosten.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Malik Bütetür

ist besänftigt!

Endlich! Auf diesen Nachfolger habe ich seit dem ersten *Driver* gewartet. Nach dem technisch missratenen zweiten Teil und dem verbugigten *Driv3r* ist *Parallel Lines* endlich wieder ein *Driver*, wie es sein sollte.

Dass es noch dazu an meinem Geburtstag (16. März) erschienen ist, macht das Spiel noch sympathischer. Die Stadt ist riesig, die Seitenstraßen zahlreich, die Missionen spannend und die Fahrphysik ist erneut hervorragend. Schade, dass die Optik so abgespeckt werden musste, aber zum Ausgleich läuft das Spiel absolut flüssig und Bugs sind die Ausnahme. Gratulation, Reflections! Den Next-Gen-Nachfolger auf der PS3 bitte spielerisch genau SO gestalten.

TEST DRIVER: P. L.

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections Interactive
Genre:	Rennspiel/Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 480p
Audio:	Stereo, Pro Logic II
Umfang:	12+ Stunden

Internet: www.atari.com/driver

Spieler: 1 Termin: Erhältlich

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

- Hervorragende Fahrphysik
- Lebendige Stadt mit vielen Details
- Spannendes Missionsdesign
- Optisch recht trist

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielerfassung	R1: Schießen	☐ Bremsen
L2: Ducken	R2: Präzises Zielen	☐ Ein-/aussteigen
Start: Pause/Karte	X: Beschleunigen	☐ Waffe wegstecken/Handbremse
Select: Kamera ändern	Analogstick L: Bewegen/Hupen	Analogstick R: Umschalten Gas/Bremse
Steuerkreuz: Zeitlupe/Radio/Waffen		

Die Tastenbelegung ist vorgegeben, aber sinnvoll. Die Achse des rechten Sticks darf invertiert werden.

STEUERUNG 86%

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
80%	83%	—%	86%

Kein Meilenstein, aber eine sehr gut gelungene Fortsetzung, die die beiden Vorgänger vergessen macht.

SOCOM 3

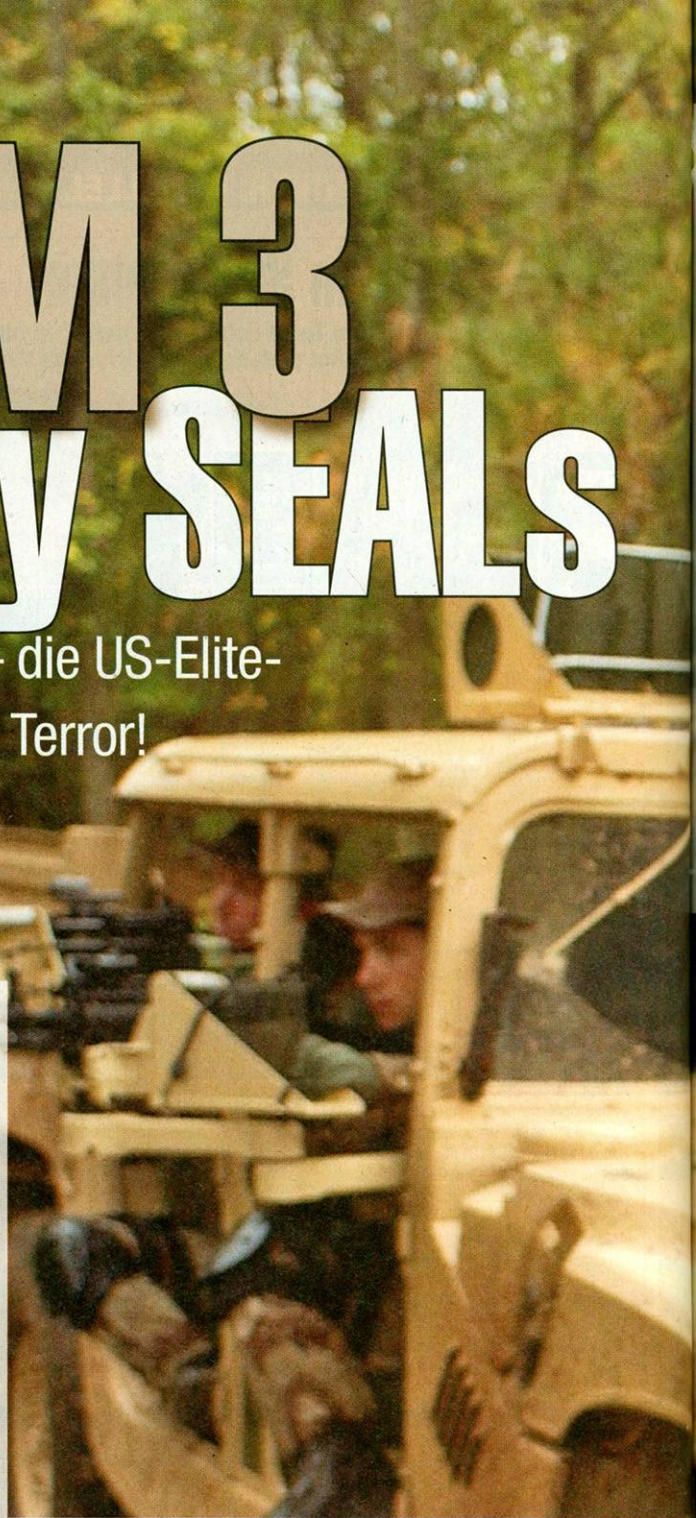
U.S. Navy SEALs

Harte Schale, weicher Keks – die US-Elite-Einheit kämpft erneut gegen den Terror!

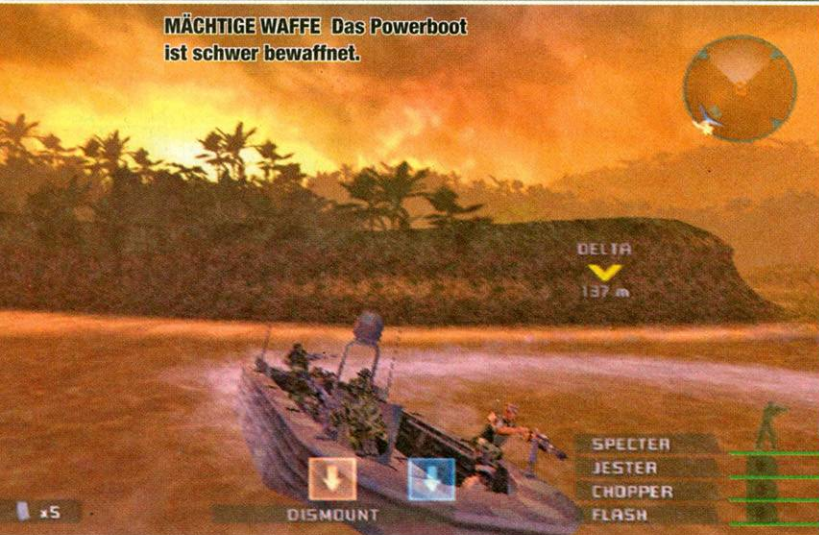
Lange mussten Fans der Reihe Geduld aufbringen, bis der dritte Teil des erfolgreichsten Online-Spiels für die PS2 endlich fertig war. Europäischen Fans wurde noch mehr Ausdauer abverlangt, denn während die US-Version von *SOCOM 3* bereits im Oktober letzten Jahres erschien, findet die deutsche Version erst jetzt den Weg in die Händlerregale. Hat sich die Wartezeit wenigstens gelohnt? Diesen Monat beantworten wir die Frage für Solospieler, in der nächsten Ausgabe widmen wir uns ausgiebig dem Mehrspielerpart.

TERROR XXL

Große Veränderungen hatten die Entwickler angekündigt – und auf den ersten Blick hat sich tatsächlich eine Menge getan. Die Umgebungen sind erheblich größer geworden, man darf verschiedene Fahrzeuge (mit holpriger Fahrphysik) steuern, es gibt endlich Checkpoints und aufrüstbare Waffen sorgen für mehr Abwechslung im Terroristenjäger-Alltag. Am grundsätzlichen Spielgeschehen ändern diese Neuerungen allerdings ziemlich wenig. Man schleicht und kämpft sich durch meist recht karge Landschaften,



MÄCHTIGE WAFFE Das Powerboot ist schwer bewaffnet.



PRÄCHTIG Explosionen gehören zu den grafischen Highlights.



ballert Terroristen mit einem IQ knapp über Zimmertemperatur nieder, folgt strikt dem linearen Missionsverlauf und fragt sich viel zu oft, wo sich die eigenen Kollegen denn gerade herumtreiben. Wie schon in den Vorgängern tragen Ihre per Mikrofon oder Gamepad befehligen Kameraden nur wenig zum erfolgreichen Abschluss der Mission bei. Je mehr Sie sich selbst der gestellten Aufgaben annehmen, umso größer sind die Aussichten auf Erfolg. Das ist ziemlich schade, denn ein echtes Teamgefühl will sich nicht einstellen und man fühlt sich – wie so oft in diesem Genre – wie ein Kindergärtner mit Kalaschnikow. Hat man sich mit dieser Problematik abgefunden, kämpft man sich größtenteils allein durch die Levels und schleift seine Kameraden eben so durch. Doch auch in Sachen Missions-

design und Inszenierung beweisen die Jungs von Zipper Interactive nicht gerade meisterhafte Kompetenz. Alles wirkt etwas plump und amateurhaft, die Story trieft nur so vor abgedroschenen Klischees und feiert die amerikanische Spezialeinheit dermaßen kritiklos, dass einem fast schlecht wird.

BLÖD, ABER UNTERHALTSAM

Reichlich Kritik also – und dennoch ist *SOCOM 3* auch im Solo-Modus kein schlechtes Spiel. Der Umfang stimmt, es wird reichlich Abwechslung geboten, die Spielmechanik ist solide und Fans des Vorgängers werden sicherlich Gefallen daran finden. Bleibt die Frage, warum Taktik-Shooter nicht genauso packend inszeniert sein können wie Ego-Shooter vom Schlage eines *Killzone* oder *Black ...*

MAIK BÜTEFÜR



DETAIL-CHECK | SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Ein Schritt vor und zwei Schritte zurück!

Viele Neuerungen sind nicht automatisch auch Verbesserungen – die meisten Kritikpunkte vom Vorgänger stören auch im dritten Teil.



SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die Steuerung wurde erweitert, Manöver wie Springen oder Tauchen haben spielerisch aber keinerlei Relevanz.

Missionsdesign: Die Arealen sind größer, doch die Entwickler halten an der Linearität fest. Stellenweise wirkt die Inszenierung plump.

Künstliche Intelligenz: Die Kollegen verlaufen sich oft und schießen spät.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Drei Kampagnen bieten ausreichend Umfang, freischaltbare Goodies motivieren zum erneuten Durchspielen.

Anzahl Missionen: 14

TECHNIK

★★★★★

Die Sichtweite ist meist recht eingeschränkt und alles wirkt kantig und detailarm. Dennoch kommt es oft zu Ruckeleinlagen.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Die Waffen klingen gut, der restliche Sound ist eher durchschnittlich. Erneut können die Sprecher nicht überzeugen.

Musik: Wuchtige Melodien klingen austauschbar, aber gut.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die komplexe Steuerung benötigt etwas Einarbeitungszeit, geht dann aber gut von der Hand.

Missionsdesign: Zwar gibt es wenig Überraschungen, dafür stimmt die Abwechslung. Die Inszenierung ist unspektakulär.

Künstliche Intelligenz: Die Kollegen machen viele Fehler oder bleiben hängen.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Einzelspieler sind mindestens ein Wochenende beschäftigt, danach motiviert der Online-Modus auch auf lange Sicht.

Anzahl Missionen: 12

TECHNIK

★★★★★

Umgebungen wie Charaktere sind detailarm und unspektakulär. Dafür bleibt das Spiel meist flüssig und Grafikfehler sind selten.

60-Hz-Modus: Nein

Soundeffekte: Realistisch anmutende Waffensounds sorgen für Atmosphäre, nicht immer ganz überzeugende Sprecher weniger.

Musik: Während des Spiels sehr zurückhaltend und dezent

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür

hat Bauchweh!

Kann den Jungs von Zipper bitte mal jemand eine Version von *Brothers in Arms* schicken? Vielleicht erwartet uns dann irgendwann mal ein *SOCOM*-Spiel, das mit dem Thema Krieg differenzierter umgeht als *Rambo III*. Einige spielerische Unstimmigkeiten sorgen ebenfalls für Enttäuschung. Schön, dass es jetzt Fahrzeuge gibt, aber die Fahrphysik ist bestenfalls zweckmäßig. *SOCOM 3* ist unterhaltsam und bietet reichlich Umfang, dennoch gibt es nach wie vor enorm viel Raum für Verbesserungen. Hoffen wir, dass der Mehrspielermodus diese Schmach wieder ausgleicht, schließlich spielen Kritikpunkte wie die schlechte künstliche Intelligenz der Kameraden oder das vorhersehbare Missionsdesign dann keine Rolle mehr. Auf der PlayStation 3 wünsche ich mir dann aber endlich ein richtig gutes *SOCOM* für Solospieler!

TEST	
SOCOM 3	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Zipper Interactive
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 480p
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	14 Missionen
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1-32	19. April
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
➢ Großer Umfang ➢ Sehr abwechslungsreich ➢ Technisch hinter der Zeit ➢ Künstliche Intelligenz nervt	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Schneller Waffenwechsel	R1: Waffe abfeuern
L2: Team-Kommando	R2: Waffenauswahl
Start: Pause/Optionen	X: Aktionstaste
Select: Missionsplan	O: Befehlsmenü
Steuerkreuz: Perspektive wechseln	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Zielen
Die Steuerung wirkt überladen und stellenweise unnötig kompliziert, erfüllt aber ihren Zweck.	
STEUERUNG 75%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
69%	64%
MULTI	73%
Spielerisch bieder und inhaltlich fragwürdig – die Navy SEALS haben offline das Missionsziel nicht erreicht.	

Fight Night Round 3

Der Box-Champion setzt auf **bewährte Stärken.**



Bereits vor einem Jahr hat sich der Vorgänger einen verdienten Hit-Stempel abgeholt und auch dieses Jahr macht Electronic Arts' Boxspiel wieder eine gute Figur. Immer noch werden alle Schläge wie Haken, Uppercuts und Jabs mit dem rechten Analog-Stick ausgeführt. Durch zusätzliches Halten der L1-Taste zielen diese Angriffe auf den Körper des Kontrahenten. Während die L1-Taste gedrückt ist, lassen sich zudem Ausweichmanöver ausführen, die einen des Öfteren vor kräftigen Schlägen bewahren. Während man R1 nach unten drückt, hebt der Boxer die Arme schützend vor den Körper. Hierbei kann man entweder den Kopf oder den Körper decken. Alternativ kann man sich speziell gegen Schläge von links bzw. von rechts schützen, was jedoch Lücken in der Verteidigung lässt. Blockt man allerdings auf der richtigen Seite ab, stößt man die Faust des Gegners beiseite und hat für einige Sekunden die Möglichkeit, einen Konterschlag auszuführen. Auffallend sind auch noch die neuen Animationen. So unterscheiden sich alle Boxer durch verschiedene Schlagtechniken und Kampfhaltungen. Jeder Boxer hat seinen eigenen Stil, wodurch das Spiel einfach noch

GEMEINHEIT Zum Glück sind wir schneller und der Schlag in die Weichteile bleibt uns erspart.



authentischer wirkt. Nach jeder Runde wird man in die Rolle des Arztes versetzt, der die Schwellungen und Cuts des eigenen Boxers behandelt.

WENIGE VERÄNDERUNGEN

Mit dabei ist wieder der Karriere-Modus, durch den man Extras freischaltet. Viel hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht getan, lediglich ein paar Kleinigkeiten wie der übermächtige Haymaker wurden überarbeitet. Die Grafik ist immer noch gut, hat sich aber auch kaum ver-

bessert. Zudem wurden viele der Kommentatorensprüche aus dem alten Spiel übernommen. Dennoch kann der Titel gerade im Mehrspieler-Bereich wieder einmal überzeugen.

MICHAEL MEYER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Meyer
kontert jeden Schlag.

Wegen der ungewöhnlichen Kampfsteuerung war ein klein wenig Eingewöhnungszeit nötig, um alle Angriffs- und Abwehrmanöver zu verinnerlichen. Nach dieser Phase machen die Boxkämpfe dann richtig Laune. Leider hat der Titel nur wenige neue Features spendiert bekommen und auch sonst hat man sich lediglich ums Feintuning gekümmert. Im Karriere-Modus wird man im Gegensatz zum Vorgänger dazu gezwungen, sich in der Amateurliga zu behaupten. Zudem wurde ein Rivalen-Modus eingebaut, der allerdings nicht besonders realistisch verwirklicht wurde. Als Einzelspieler bekommt man nicht viel Neues geboten, dafür profitiert der eh schon geniale Mehrspieler-Modus am meisten von den kleinen Änderungen am Kampfsystem.

GLÜCK GEHABT In der zehnten Runde sieht Ali noch recht fit aus, die Schwellungen sind schnell versorgt.



NIEDERSCHLAG Wenn der Gegner zu Boden geht, wird der entscheidende Schlag noch einmal in Zeitlupe gezeigt.



TEST	FIGHT NIGHT ROUND 3
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	36 Boxer

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler: 1-2 Termin: Erhältlich

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

- Klasse Steuerung
- Spannende Mehrspieler-Duelle
- Viele Boxerlegenden
- Geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ausweichen	R1: Blocken	☐ Provokation
L2: -	R2: Spezialschlag	☐ Klammer
Start: Pause		☒ Spezialschlag
Select: -		☐ Unfairer Angriff
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Schlagkontrolle

Wie auch letztes Jahr gelangen die meisten Manöver mit dem rechten Analogstick auf Anhieb.

STEUERUNG
89%

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
84%	77%	86%	85%

Trotz des Mangels an Neuerungen und des geringen Umfangs hat diese Boxsimulation einen Hit verdient.

Pro Evolution Soccer Management



Ist der Management-Ableger genauso gut wie die PES-Serie?

Den Thron der Fußball-Simulationen sichert sich Konami jetzt schon seit mehreren Jahren immer wieder aufs Neue. Der neueste PES-Ableger ist allerdings in einem anderen Genre angesiedelt – diesmal lenkt man das Geschick der eigenen Mannschaft von der Trainerbank aus. Im Mittelpunkt steht der Saisonmodus, bei dem Sie zunächst bei einem Verein der großen europäischen Ligen anheuern. Während man sich abseits des Spielfelds um Personal wie Co-Trainer und Spielerbeobachter kümmert, gehören auch noch Transfers, Trainingseinstellung, Spielergespräche und Taktikbesprechungen zu den täglichen Aufgaben. Wer die zahlreichen Taktikeinstellungen aus den normalen

PES-Teilen kennt, der kann sich ungefähr vorstellen, was auf einen zukommt. Jedoch werden jetzt noch weit mehr Einstellungsoptionen geboten, sogar das Verhalten in verschiedenen Situationen kann bei jedem Spieler individuell eingestellt werden: Tödlicher Pass, ja oder nein? Dribblings eher aggressiv oder vorsichtig? Zudem lassen sich bestimmte Schlüsselspieler einstudieren. Diese starten stets beim Spielmacher und Sie können festlegen, wie die einzelnen Akteure handeln sollen. Es ist nur ein wenig enttäuschend, dass die ganzen Manager-Aufgaben so nebensächlich und unnötig wirken. Selbst bei der Gegneranalyse, wo man die Taktik für den nächsten Spieltag einstellt, erhält man von dem Co-Trainer immer die

gleichen Tipps. Obwohl Sie während eines Spiels die tolle PES-Grafik geboten bekommen, erinnert das Geschehen auf dem Platz nicht wirklich an ein echtes Fußballspiel. Zu lange wird der Ball im Mittelfeld gehalten und Spieler rennen oft unbedrängt über die Seitenauslinie. Dank der Zeitraffer-Funktion kann man das Geschehen immerhin in bis zu fünffacher Geschwindigkeit ablaufen lassen. Während der Saisonmodus nur alleine spielbar ist, können Sie bei Einzelbegegnungen auch gegen einen Freund antreten. Was Spieler- und Mannschaftsnamen angeht, so verfügt dieses Manager-Spiel über die gleichen Lizenzen wie *Pro Evolution Soccer 5*, ein umfangreicher Editor ist allerdings vorhanden.

MICHAEL MEYER

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Meyer
spielt lieber PES 5.

Nachdem ich Fußball-Manager auf dem Amiga und dem PC immer wieder gerne gespielt habe, bin ich von *PES Management* doch etwas enttäuscht. Personalplanung und Training wirken wie unnütze Nebensächlichkeiten, da ich nie den Eindruck habe, dass sich am Spiel meiner Mannschaft wirklich etwas verändert. Auch die Taktikeinstellungen gehen zu sehr ins Detail. Während ich in anderen Managerspielen längere Interviews geben musste oder die Spieler in der Halbzeitpause mal ordentlich anbrüllen konnte, fühle ich mich in diesem Spiel doch ein wenig machtlos.

TEST PES MANAGEMENT

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Sportspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Endloser Saisonmodus

Internet: www.konami.de

Spieler: 1 - 2 Termin: 31. März

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung Preis: Ca. € 50,-

- Spielszenen in PES 5-Engine
- Kaum Tiefgang
- Halbherziger Manager-Teil
- Wenig Einflussmöglichkeiten

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Spiel verlangsamen	R1: Spiel beschleunigen	
L2: Spielerstatus	R2:	
Start: Pause/Menü	X: Menüauswahl	
Select:	O: Ansicht wechseln	
Steuerkreuz: Menüsteuerung	Analogstick L: Menüsteuerung	Analogstick R:

Man kann ohne Probleme durch die Menüs navigieren und die Sonderfunktionen während eines Spiels ausführen.

STEUERUNG
85%

GRAFIK | SOUND | MULTI
80% | 79% | 53% | 62%

Die Spielszenen sind PES-typisch genial animiert, doch der Manager-Teil kommt leider viel zu kurz.



VORBEREITUNG In diesem Menü verbergen sich unglaublich viele Taktikeinstellungen.



PES-ENGINE
Die Spielszenen sehen dank der bewährten Engine einfach gut aus.



SPIELTAG Während einer Begegnung kann man sich den Status der Spieler jederzeit einblenden lassen.



PERSONAL In diesem Menü stellen wir Co-Trainer und mehrere Talent-Scouts ein.

Endet die
**Rückkehr des
Klassikers** im
Graben?

Einmal im Ferrari mit offenem Verdeck und einer heißen Blondine auf dem Beifahrersitz an traumhaften Landschaften vorbeibrausen – diese Vorstellung zaubert wohl jedem Mann ein Lächeln ins Gesicht. Mit *OutRun* erfüllte Sega diesen Männertraum bereits in den 80ern zumindest in virtueller Form und landete damit einen Hit, der uns im Lauf der Jahre etliche Nachfolger bescherte. Sowohl PS2 als auch PSP werden jetzt mit einem aufgebohrten zweiten Teil beglückt, der neben neuen Vehikeln und Strecken noch das Arcade-*OutRun 2 SP* enthält. Den Test zur Handheldfassung, die dem Spieler noch einige zusätzliche Missionen bietet, finden Sie auf Seite 82 der aktuellen PLAYZONE. Wie bereits im *Ur-OutRun* hetzen Sie Ihre edle Karosse quer durch die verschiedensten Etappen und haben dabei stets die knapp bemessene Zeit und hartnäckige

OutRun 2006 Coast 2 Coast

Gegner im Rücken. Die Etappen sind dabei sehr unterschiedlich und bieten unter anderem traumhafte Strände, idyllische Gebirge und glitzernde Großstädte. Je nach Modus geht es dabei um Platzierungen, das Erreichen der Ziellinie oder darum, Ihre Beifahrerin mit coolen Drifts in bester *Ridge Racer*-Manier und spektakulären Ausweich- und Überholmanövern zu beeindrucken. Die verschiedenen Spielmodi und die Vielzahl an Strecken von *OutRun 2* und der Arcade-Fassung *OutRun 2 SP* bringen Spielspaß für Stunden und darüber hinaus noch erfrischende Abwechslung. Grafisch überzeugt das Spiel, auch wenn Sie keine Wunder erwarten dürfen. Der Titel wird knallbunt im typischen Sega-Arcade-Stil präsentiert, läuft bis auf seltene Ausnahmen weitgehend flüssig und lässt beim Spieler ein gutes Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. Ebenso ordentlich klingt die Musik, die zum Teil auch aus Neuauflagen von Songs des Original-Soundtracks besteht. Besitzer der PS2- und PSP-Fassungen können zusätzliche Inhalte auf beiden Konsolen freischalten. Darüber hinaus können Sie im Splitscreen und online gegen weitere *OutRun*-er antreten und Ihre Skills im Ferrari unter Beweis stellen.

THOMAS EDER



MALERISCH Die Umgebungen sehen hervorragend aus.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
erinnert sich.

Lange ist es her, dass ich auf dem C64 meine Runden im *Ur-OutRun* drehte. Damals zählte der Titel zu meinen absoluten Favoriten, weswegen ich über jede Neuauflage zwar erfreut, aber auch skeptisch war. Bereits letztes Jahr konnte ich einen Blick auf *OutRun 2* für die Xbox werfen und war zufrieden mit dem, was ich zu sehen bekam. Dasselbe gilt für das erweiterte *OutRun 2006 Coast 2 Coast*, das dank guter Technik und einem an unsere Zeit angepassten Gameplay immer wieder für eine Runde gut ist, auch wenn es nicht die Spieliefe vergleichbarer Action-Rennspiele wie zum Beispiel *Burnout Revenge* bietet.



QUERVERKEHR Stylische Drifts sind im neuen *OutRun* an der Tagesordnung.

TEST	
OUTRUN 2006	
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9, 4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	30 Strecken
Internet: www.outrun2006.com/de	
Spieler:	Termin:
1-6	31. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
- Nette Atmosphäre - Gute Technik - Ordentlicher Umfang - Wenig Spieliefe	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Gang runter	R1: Gang hoch
L2: -	R2: -
Start: Pause	Start: X: Gas
Select: -	Select: O: Handbremse
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken
	Analogstick R: -
Die Edelflitzer lassen sich innerhalb kürzester Zeit geknackt über die Kurse jagen. Leicht zugängliches Controller-Layout.	
STEUERUNG 80%	
BILDFEHLER 80%	
GRAFIK	SOUND MULTI
67%	81% 79%
Vorbildliche Neuauflage des Automaten-Klassikers. So müssen Remakes aussehen!	

World Racing 2

Mit dem zweiten Teil **auf der Überholspur?**

Während das erste *World Racing* ausschließlich Fahrzeuge der Marke mit dem Stern bot, können Sie jetzt Platz in den verschiedensten Alltagswagen, Klassikern und Exoten nehmen und sich auf über 160 Strecken austoben. Optisch wirkt das Spiel nicht mehr zeitgemäß, was an den sehr groben Texturen, der sehr instabilen Framerate und einer Fülle an Pop-ups liegt. Auch die akus-

tische Untermalung ist nicht ohne Mängel: die Musikauswahl ist nur teilweise gelungen und die Sounds der Fahrzeuge und Effekte klingen nicht wirklich realistisch. Dasselbe gilt für die Steuerung, die einen Tick zu sensibel reagiert und selbst in der Simulationseinstellung arcade-lastig ist. Trotz dieser und weiterer Schwächen wie zum Beispiel bei der KI der Computergegner, hat das Spiel seinen

gewissen Reiz, der wohl hauptsächlich in den interessanten Lizenzen und vor allem im großen Umfang liegt. Eine Kaufempfehlung kann man in diesem Fall leider nicht aussprechen, trotzdem wird auch der zweite Teil die Fans des Vorgängers glücklich machen. Allen anderen interessierten Hobby-Rasern legen wir eine Proberunde vor dem Kauf sehr nahe.

THOMAS EDER



QUERVERKEHR In einigen Aufgaben müssen Sie durch Drifts eine bestimmte Punktzahl erreichen.



OFFROAD Fürs raue Gelände stehen zahlreiche SUVs, Prototypen und Rallyefahrzeuge zur Verfügung.

Sonic Riders

Der blaue Stachelsäuger ist nicht kleinzukriegen.

Segas Vorzeigemaskottchen ist bei seiner Fangemeinde vor allem für seine Jump&Run-Künste und seine unglaubliche Geschwindigkeit bekannt. Im neuesten Serien-Ableger *Sonic Riders* klemmt sich der blaue Igel – oder einer von 15 weiteren Charakteren – auf ein Hoverboard und bestreift mehrere Rennen. Während der Rennaktion macht sich der Spieler Beschleunigungsfelder und Power-ups wie etwa Extraluft-

energie oder Bomben zunutze, um einen Platz auf dem Siegereck zu ergattern. Besonders Augenmerk liegt beim Gameplay auf der Möglichkeit, auf den Windverwirbelungen des Vordermanns zu surfen. Auf diese Weise ist die Verfolgung des Konkurrenten leichter, man folgt dem Streckenverlauf nahezu automatisch und kann jederzeit Kunststückchen ausführen, um so die Luftenergie seines Boards aufzufrischen – denn ist

die komplett verbraucht, muss man laufen. Das Geschwindigkeitsgefühl, die unkomplizierte Action und die flotte Grafik sollten vor allem Fans gefallen. Alle anderen werden sehr schnell durch die Kombination aus chaotischer Streckenführung und unangenehm träger Steuerung, die bei einem derart geschwindigkeitsbetonten Titel für gelegentlichen Frust sorgt, abgeschreckt.

UDO CRNJAK



WINDSURFEN Der Windkanal des Konkurrenten ist für Tricks sehr nützlich.



SAUSCHNELL Die Geschwindigkeit wird zusammen mit der trägen Steuerung oft zum Handicap.

TEST		
WORLD RACING 2		
Hersteller:	Atari/Playlogic	
Entwickler:	Synetic	
Genre:	Rennspiel	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Dolby Pro Logic 2	
Umfang:	Ca. 160 Strecken	
Internet: www.atari.de		
Spieler:	Termin:	
1-2	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Runterschalten	R1: Hochschalten	☐ Bremsen/Rückwärts
L2: Blick zurück	R2: Nitro	☐ Kamera wechseln
Start: Pause-Menü		☐ X: Gas
Select: Zurücksetzen		☐ O: Handbremse
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse
Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und für Anfänger einen Tick zu sensibel.		
STEUERUNG 63%		
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
58%	62%	59%
62%		
Fans des ersten Teils werden glücklich, alle anderen drehen sicherheitshalber eine Proberunde.		

TEST		
SONIC RIDERS		
Hersteller:	Sega	
Entwickler:	Sonic Team	
Genre:	Rennspiel	
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache	
Video:	4:3, 50 Hz	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	16 Fahrer	
Internet: www.sega-europe.com		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 6 Jahren	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Luftbremse links	R1: Luftbremse rechts	☐ Turbo/Angriff
L2: -	R2: -	☐ Delta: -
Start: Pause		☐ X: Springen
Select: -		☐ O: Turbo/Angriff
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: -
Die Controllerbelegung ist logisch und übersichtlich. Allerdings ist die Steuerung insgesamt viel zu träge.		
STEUERUNG 70%		
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
65%	70%	63%
64%		
Schnelle, flüssige Rennaction. Leider dämpft die träge Steuerung den Spielspaß deutlich.		

Commandos Strike Force

Der Klassiker kehrt mit **neuem Gesicht** auf die PS2 zurück.



PANZERKNACKER Diese Kriegsmaschine haben wir mit ein paar Stangen TNT unbrauchbar gemacht.



ABWEHRSCHLACHT Zum Glück haben wir die Brückeneinfahrt mit Minen gesichert und der Panzer stellt keine Bedrohung mehr dar.



MEUCHELMÖRDER Mit der Gestapo-Uniform unseres Opfers werden wir nicht einmal von deutschen Generälen entlarvt.

Bisher wurde nur ein einziger Teil von Pyro Studios' *Commandos*-Serie für die PS2 umgesetzt. Damals hat man das Spiel noch aus einer isometrischen Von-oben-Ansicht verfolgt. Der neueste Teil der Serie ist jedoch ein Taktik-Shooter mit dynamischerem Spielablauf geworden. Aus der Ego-Perspektive steuert man drei Charaktere, die im Jahre 1942 mit unterschiedlichen Mitteln gegen die Deutschen kämpfen: Der Spion ist deutscher Abstammung und schlüpft in die Uniformen seiner Opfer. Gleichrangige Offiziere werden lediglich misstrauisch, während höherrangige Feinde die Verkleidung sofort durchschauen. Der Green Beret hingegen ballert sich lieber den Weg frei, anstatt verdeckt zu agieren. Das dritte Mitglied der Strike Force ist ein Scharfschütze, der einen Zeitlupen-Modus aktivieren kann, um besonders tödliche Treffer zu landen. Welchen der Charaktere man durch eine Mission steuern darf, ist allerdings immer vorgegeben. Oftmals bestreitet man einen Auftrag auch mit zwei Personen gleichzeitig, zwischen denen man per Tastendruck hin- und herwechseln kann. Durch dieses Feature ist es möglich, knifflige Situationen einfacher zu lösen. Beispielsweise benutzt man den Spion, um einen Soldaten abzulenken, wodurch man einen Kollegen von ihm mit dem Scharfschützen ausschalten kann. Im Verlauf der Kampagne ist die Spezialeinheit in Frankreich, Norwegen und Russland unterwegs. Da sich die Figuren unterschiedlich spielen, bekommt man ein sehr abwechslungsreiches Missionsdesign geboten. Schade nur, dass die Gegner sogar im höchsten Schwierigkeitsgrad sehr dumm sind und man selbst bei einer Schleichmission den ganzen Level leerballern kann. Die Grafik ist auch nicht mehr auf dem neuesten Stand und das Spiel wird obendrein noch von Ruckeleinlagen geplagt. Leider hatten wir vor Redaktionsschluss keine Möglichkeit, den Online-Modus zu testen.

MICHAEL MEYER

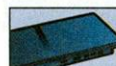
MEIN FAZIT GUT



Michael Meyer

führt die Deutschen an der Nase herum.

Leider vermiesen hier kleine unangenehme Details das Spielerlebnis. Doch trotz der schlechten KI und der veralteten Grafik hat mir das Spiel Spaß gemacht. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und da man auch regelmäßig die Charaktere wechselt, kommt keine Langeweile auf. Während einer Mission darf man jederzeit abspeichern und hat so die Freiheit, mehrere Lösungswege auszuprobieren, ohne dass es frustrierend wird. Wem der Gedanke an einen einfachen Schleich-Shooter-Mix gefällt, der kann durchaus einen Blick riskieren.



TEST

COMMANDOS S.F.

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Pyro Studios
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Surround
Umfang:	Ca. 16 Stunden

Internet: www.eidos.de

Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 18 Jahren	Ca. € 60,-

- Drei verschiedene Charaktere
- Abwechslungsreiche Missionen
- Ruckelige Darstellung
- Dumme Gegner

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Sprinten	R1: Schießen	☐ Nachladen
L2: Ducken	R2: Sekundärfire	<input type="triangle"/> Figur wechseln
Start: Pause		<input type="x"/> Aktion ausführen
Select: Karte		<input type="circle"/> Verarztet
Steuerkreuz: Waffen wählen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen

Die Sensibilität der Kamera lässt sich einstellen. Zielübungen gehen recht einfach von der Hand.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	73%
67%	75%	—	

Ein Taktik-Shooter, der einem viele Freiheiten lässt. Leider sind Grafik und KI eher mittelmäßig.

Drakengard 2

Ordentliche Fortsetzung der Drachenreiter-Sim.

Zwei Jahre nachdem der Genremix aus klassischem Hack & Slay, Flug-action und Rollenspiel auch hiesige Gefilde erreichte, erscheint nun mit *Drakengard 2* die Fortsetzung. Wie gewohnt, ticken die Videospiel-Uhren etwas anders und so findet sich der Spieler achtzehn Jahre nach dem letzten Gefecht in Teil 1 wieder, um diesmal mit Nowe, seines Zeichens Ritter des Siegelordens und von ei-

nem Drachen aufgezo-gen, für das Gute in den Kampf zu ziehen. Am Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Noch immer kämpfen Sie sich zu Fuß durch einen Einheitsbrei aus einfältigen Gegnerhorden – *Dynasty Warriors* lässt grüßen – oder schwingen sich auf den Rücken Ihres drachenartigen Ziehvaters Legna, um den Himmel von schlecht animierten Fledermäusen zu reinigen

oder die feindlichen Bodentruppen von oben aufs Korn zu nehmen.

Die Farbe der Saison ist eindeutig grau – die Grafik leidet unter akuter Farb- und Ideenarmut. Auch dem Missionsdesign hätte eine Portion Kreativität gut getan – allenfalls die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Waffen und Charakteren zu wählen, bringt Abwechslung in den Kriegeralltag.

MARIUS WALLAT



TEST		
DRAKENGARD 2		
Hersteller:	Ubisoft	
Entwickler:	Square Enix	
Genre:	Action-Rollenspiel	
Sprache:	Deutsche Texte	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	90+ Missionen	
Internet: www.ubi.com/de		
Spieler:	Termin:	
1	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 16 Jahren	Ca. € 45,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Nach links ausweichen	R1: Nach rechts ausweichen	☐ : Angreifen
L2: Blocken/Schwebeflug	R2: Inventar aufrufen	<input type="triangle-up"/> : Spezialangriff/Gegner markieren
Start: Pause		<input type="x"/> : Springen/Beschleunigen
Select: Auf-/absteigen		<input type="circle"/> : Magie/Drachenwut
Steuerkreuz: Cursor bewegen		Analogstick L: Charakter bewegen
		Analogstick R: Kamera drehen/Radar
Die Steuerung ist übersichtlich, wirkt im Luftkampf aber leider ein wenig träge.		
		STEUERUNG 79%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
64%	72%	—
67%		
Kurzweiliges Hack & Slay, das unter öder Grafik und eintönigem Missionsdesign leidet!		

Tak: Die große Juju-Jagd

Tak eilt zur Ehrenrettung des Pupununu-Stamms!

Dabei sein ist nichts – gewinnen ist alles! Frei nach diesem Motto macht sich Tak in seinem dritten Videospielabenteuer auf, die Gunst der schönen Mond-Juju zu erlangen. Der kleine Racker springt und rennt erneut durch quetschbunte – hübsch, aber linear gestaltete – Levels und löst fleißig eher simpel gehaltene Rätsel. Erstmals kann er hierbei auf die Hilfe seines großen Freundes Lok zurückgrei-

fen, der ihn tatkräftig bei den verschiedenen Herausforderungen unterstützt. Auf Knopfdruck wird zwischen den beiden Hauptdarstellern hin- und hergeschaltet und deren individuelle Stärke ausgespielt. Hierzu gehören neben einfachen Nahkampfatacken auch Zaubersprüche, die nach und nach erworben und mithilfe des Juju-Vorrats ausgelöst werden. Besonders interessant ist der im Splitscreen dargestellte

Koop-Modus, der es jederzeit einem Mitspieler Ihrer Wahl erlaubt, in das Spielgeschehen einzusteigen. Dies geht aber, auch Dank der teils träge reagierenden Kameraführung, ein wenig auf Kosten der Übersicht. Alles in allem handelt es sich bei *Tak: Die große Juju-Jagd* um ein knuddeliges, kindgerechtes Jump & Run, das mit einer ordentlichen Portion Humor punkten kann.

MARIUS WALLAT



TEST		
TAK 3		
Hersteller:	THQ	
Entwickler:	Avalanche Software	
Genre:	Jump & Run	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	15 Levels + Tutorial	
Internet: www.thq.de		
Spieler:	Termin:	
1-2	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 6 Jahren	Ca. € 40,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Juju-Tempo	R1: Zaubersprüche	☐ : Angreifen
L2: Warten lassen/ folgen lassen	R2: Charaktere Wechseln	☐ : Werfen
Start: Pause		X: Springen
Select: -		☐ : Gegenstand benutzen/aufheben
Steuerkreuz: Bewegen		Analogstick L: Bewegen
Die simple Steuerung geht gut von der Hand und der Wechsel zwischen den Spielfiguren funktioniert einwandfrei.		
STEUERUNG 82%		
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
71%	76%	79%
Kunterbuntes, kindgerechtes Jump & Run mit interessantem Team-Feature und niedlicher Grafik.		



BUZZ!



BUZZ!

Das große Quiz

Nachdem Sony im Weihnachtsgeschäft mit *Buzz!* Das Musik-Quiz einen echten Treffer landen konnte, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich ein Nachfolger blicken ließ.

Allerdings haben sich die Entwickler diesmal dafür entschieden, den Schwerpunkt des neuen Quiz-Spektakels auf Allgemeinwissen zu setzen. Dadurch kommen auch Leute in den Genuss der kurzweiligen

Raterunde, die nicht so viel mit Popmusik am Hut haben, und deshalb den hochgelobten Vorgänger verschmäht haben.

INKLUSIVE BUZZER

In der Verpackung des Spiels verbergen sich vier stilechte Buzzer, die echte Quiz-Show-Atmosphäre aufkommen lassen. Ein großer blinkender, roter Knopf und vier Auswahl-tasten an der Vorderseite genügen, um das komplette Spiel zu bedienen. Übrigens dürfen Sie sogar ein weiteres Buzzer-Set an den zweiten USB-Port der PS2 anschließen, um dann mit insgesamt acht (!) Mitspielern das herrlich präsentierte Wohnzimmer-Quiz zu meistern. Naturgemäß ist das Spiel im Einzelspielermodus eher lau und lockt kaum jemanden hinter dem Ofen hervor. Im Mehrspielermodus sieht die Sache dagegen völlig anders aus: Wenn Sie erst einmal vier (oder gar acht) Quiz-Freaks vor dem Bildschirm versammelt haben und jeder seinen Buzzer in der Hand hält, geht der Spaß so richtig los. Die zahlreichen verschiedenen Spielarten sorgen für Abwechslung und teilweise auch für diebische Schadenfreude. Schließlich sind Ratevarianten dabei, bei denen Sie Ihren Konkurrenten Punkte klauen können oder bei einer richtigen Antwort eine Bombe zum nächsten Spieler weiterreichen. Diese sorgt bei Explosion für Punkteverlust und hämisches Gelächter bei den verbliebenen Denksport-Freunden. Wer auch nur ansatzweise auf Quiz-Shows und lustige Frage-runden steht, der kommt an *Buzz!* definitiv nicht vorbei.

UWE HÖNIG

ALLGEMEIN-WISSEN

Die Fragen werden in der Regel durch Bilder oder Videos visualisiert.



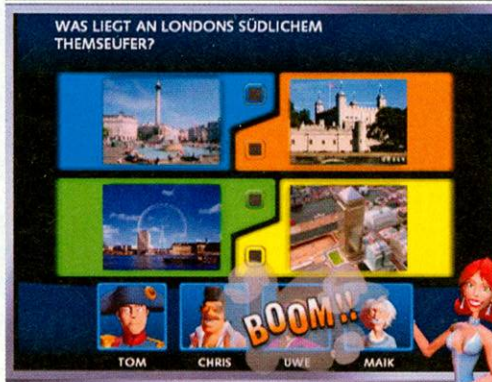
DAS MEGA-QUIZ

Mit insgesamt bis zu acht Mitspielern ist einiges los im Wohnzimmer!



BOMBIGER SPASS

In dieser Spielvariante wird eine Bombe weitergereicht und sorgt bei Explosion für Punktabzug.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig

ist der Quiz-Master.

Buzz! Das große Quiz gefällt mir wesentlich besser als der Vorgänger, der sich ausschließlich auf den Bereich Popmusik beschränkte. Die neuen Fragen sind für jedermann geeignet und aufgrund der coolen, mitgelieferten Buzzer kommt so richtig Freude auf. Die tolle Quiz-Show-Präsentation im Cartoonstil sorgt für ein Dauergrinsen und aufgrund der zahlreichen Fragen wiederholen sich diese erst nach etlichen Durchgängen. *Buzz!* Das große Quiz ist ein echter Party-Knüller und gehört in jede PS2-Spielesammlung!

TEST BUZZ!

Hersteller:	Sony CE Europe
Entwickler:	Relentless Studios
Genre:	Entertainment
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 5.000 Fragen

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,- *

- Stillestes Quiz-Feeling
- Cooler Controller inklusive
- Genialer Mehrspielermodus
- Für Solo-Spieler zu langweilig

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die Spielsteuerung klappt wirklich jeder. Die Buzzer sind gut verarbeitet und überleben auch härtere Schläge.

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	87%	EINZEL
70%	80%		65%

Quiz-Freunde mit Allgemeinbildung kommen an diesem **Mehrspieler-Meisterwerk** nicht vorbei!

* Preis inkl. Buzzer/auch erhältlich ohne Buzzer für ca. € 40,-

Frechheit siegt!



CVG – Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt neu am Kiosk

Nur € **1,99**

GSG9 Anti-Terror Force

Ein klarer Fall von **Beamtenbeleidigung!**

Wenn die Beamten von der GSG9 wirklich so träge, unkoordiniert und schlecht ausgerüstet agierten wie in Davilex' Ego-Shooter, wäre dem Terror in Deutschland Tür und Tor geöffnet. Wer sich durch den verbuggten Pflicht-Trainingslevel gequält hat, wird zu Einsätzen an so illustre Orte wie Downing Street No. 10 (was macht die GSG9 dort?) und in das Bundeskanzleramt geschickt. Spielerisch ist der reine Einzelspieler-Titel eine absolute Katastrophe. Befehle verteilen? Geht nicht. „Missionsziel gescheitert“ – welches jetzt eigentlich und warum? Die weitgehend detailfreie Grafik gibt dem Ganzen den Rest. Immerhin: Den Trainingsparcours



NULLHIRNE Ihre Gegner sind genauso dumm wie hässlich.

mit hochfahrenden Pappkame-raden als „Hightech-Simulation“ zu bezeichnen, zeugt vom Humor der Entwickler. (mp)

TEST	
GSG9	
Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Atomic Planet
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	Mehr als man aushält
Internet: www.davilex.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	ca. € 20,-
- Träge Steuerung - Ganz üble künstliche Intelligenz - Grund fürs Scheitern schwer ersichtlich - Bugs am laufenden Meter	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
24%	43%
MULTI	
8%	
Katastrophe statt Counter-Strike: Hier wurde einfach absolut alles falsch gemacht.	

Der Rote Baron

Sogar beim virtuellen Flug kann einem **schlecht** werden.

Manfred von Richthofen würde sich im Grabe umdrehen, wenn er wüsste, wozu Davilex seinen Namen missbraucht. Bei der Pilotenauswahl darf man sich zwischen Franzosen, Briten und Amerikanern entscheiden, der Baron fehlt. Schon der erste Flug lässt selbst hartgesottenen Spielern alle Gesichtszüge entgleisen, denn die Grafik ist bestenfalls auf PSone-Niveau: Bäume die aus zwei Polygonen bestehen, „verzieren“ die langweiligen Bodentexturen und abgefeuerten Kugeln werden als gelbe und rote Striche dargestellt. Nicht mal die Propeller der Flugzeuge sind animiert. Die Flugphysik ist ein schlechter Scherz, was in



RETRO-LOOK Die Optik wäre selbst auf der PSone unspektakulär.

Kombination mit der heimtückischen Steuerung auch die letzte Hoffnung auf Spielspaß im Keim ersticken lässt. (mm)

TEST	
DER ROTE BARON	
Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Atomic Planet
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Piloten
Internet: www.davilex.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	ca. € 20,-
- Hässliche Optik - Lächerliche Flugphysik - Schlechte KI - Präsentation gleich null	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
23%	21%
MULTI	
21%	
Dieser Titel verdient es nicht, gespielt zu werden. Steuerung und Grafik sind eine Zumutung.	

Autobahn Raser Destruction Madness

Fahren Sie lieber **mit der U-Bahn!**

Was dem Spieler mit *Destruction Madness* geboten wird, ist schlichtweg eine auf DVD gebannte Krankheit. Während man die öde Grafik noch verschmerzen könnte und die grauenhafte Musik im übelsten Scooter-Stil zum Glück abstellen kann, gibt das Gameplay dem Spieler den Rest. Das Geschwindigkeitsgefühl ist miserabel, die Fahrphysik einfach nur schlecht und die Steuerung die Krönung des Trauerspiels. Es ist nahezu unmöglich, eine vernünftige Runde ohne Dreher und Crashes hinter sich zu bringen, da Ihre Vehikel bei jedem noch so kleinen Hindernis sofort außer Kontrolle geraten. Über diesen gravierenden Mangel können auch



SCHROTT Nicht jeder Titel mit Autos darf sich Rennspiel nennen.

die vier Spielmodi Deathmatch, Schrottenrennen, Überlebender und Smash Crash nicht hinwegtrösten. (te)

TEST	
DESTRUCTION MADNESS	
Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Davilex
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Spielmodi
Internet: www.davilex.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	ca. € 20,-
- Trostlose Grafik - Fiese Musikauswahl - Schlechte Fahrphysik - Katastrophale Steuerung	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
45%	32%
EINZEL	
19%	
Technisch sehr schwaches Rennspiel mit mangelhafter Steuerung. Finger weg!	

Autobahn Raser Police Madness

Der **Einäugige unter den Blinden!**

Im Vergleich zum katastrophalen *Destruction Madness* kann der zweite *Autobahn-Raser*-Titel wenigstens ansatzweise begeistern. Technisch und spielerisch macht das Spiel eine bessere Figur und sogar ein wenig Spaß – zumindest in den ersten Minuten. Nach längerer Spielzeit nerven jedoch die ungenaue Steuerung und die Wiederholungen bei den Missionen. Während Sie die meiste Zeit damit beschäftigt sind, andere Verkehrsteilnehmer zu kontrollieren und bei Bedarf aus dem Verkehr zu ziehen, sorgen Aufgaben wie Donuts für die Kollegen zu kaufen höchstens für ein kurzes Lächeln beim Spieler. Wer dennoch unbedingt einen Autobahn-raser-



KRIMINELL Was wohl die echten Hüter des Gesetzes dazu sagen?

Titel sein Eigen nennen will, sollte sich auf jeden Fall für *Police Madness* anstatt für *Destruction Madness* entscheiden. (te)

TEST	
POLICE MADNESS	
Hersteller:	Davilex
Entwickler:	Davilex
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Spielmodi
Internet: www.davilex.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	ca. € 20,-
- Unterdurchschnittliche Grafik - Unpräzise Steuerung - Kaum Abwechslung - Schlechte Präsentation	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
55%	54%
MULTI	
47%	
48%	
Rundum unterdurchschnittliche Raserei, die zumindest kurzzeitig Unterhaltung bietet.	



Die Spielesuchmaschine

**100%
GAMES**



News



Screenshots



Cheats



Downloads



Artikel



Wertungen

www.wazap.de Jetzt testen!



GamePro

"Der gesamte Index des Services wird von einem Team redaktionell betreut, so dass die Qualität der Suchergebnisse besser ist und die Suchenden nicht durch unnütze Websites gestört werden."



PC Games

"Wazap: Google für Spiele... Das japanische Pendant Wazap.jp läuft bereits seit mehreren Jahren."



Sat 1.de

"Wazap! befindet sich noch in der Betaphase und berücksichtigt daher derzeit nur deutsche Seiten. Künftig sollen aber auch englischsprachige Seiten in das Angebot aufgenommen werden."



Gamona.de

"Genervt von Werbeseiten, die sich bei Google einschleichen? Die Spielesuchmaschine Wazap! will dagegen Abhilfe schaffen..."



Tomb Raider: Legend

Laras Actionspektakel **überzeugt auch unterwegs!**



REAKTIONSTEST Jetzt gilt es, die X-Taste zu drücken, ehe der Säbel näherkommt!



KIMME UND KORN Mit der Quadrattaste schalten Sie im Kampf zwischen Ihren Gegnern um.



Nach dem enttäuschenden Versuch, die *Tomb Raider*-Serie 2003 mit *Angel of Darkness* wiederzubeleben, stellen sich die Fans allmählich auf Laras Abschied vom Bildschirm ein. Doch die Befürchtungen waren unbegründet: *Tomb Raider: Legend* knüpft dank gutem Leveldesign, actiongeladenem Gameplay und einer optischen Frischzellenkur an die erfolgreichen Zeiten der Serie an. Damit man(n) auch unterwegs nicht auf Laras Abenteuer verzichten muss, setzt Crystal Dynamics die PS2-Vorlage (ausführlicher Test in dieser Ausgabe ab Seite 40) auch für die PSP um. Die Hand-

held-Variante erscheint zwar erst Ende Mai, wir durften aber dennoch schon eine praktische fertige Vorabversion durchspielen und können mit Sicherheit sagen: Das Warten auf die PSP-Lara lohnt sich!

ALLES DRIN!

Bei der Handheld-Version von *Tomb Raider: Legend* müssen Sie inhaltlich keine Abstriche in Kauf nehmen: Das Action-Adventure wurde mit sämtlichen Levels und Spielmodi auf die PSP transferiert und erzählt Laras nervenaufreibende Suche nach verschollenen Artefakten und dem sagenumwobenen Avalon. Sie streifen in der Rolle der schießwütigen Amazone durch abwechslungsreiche Gebiete, die sich rund um den Globus erstrecken: Nach dem Auftakt des Spiels in bolivianischen Katakomben reisen Sie unter anderem nach Russland und nehmen dort als Scharf-

PLAYZONE

SPIEL DES MONATS



OLYMPIONIKE Lara hat mehr Kraft im kleinen Finger als mancher Mann im Bizeps.



INFO DER TOMB-TRIALS-MODUS



Exklusive Zugabe

Ein neuer Spielmodus nur für PSP-Besitzer!

Kleine PSP ganz groß: Was den Spielumfang betrifft, übertrumpft Sonys Handheld sogar die stationären Fassungen. Wir stellen Ihnen die Bonus-Modi vor!

Bei der „Schatzsuche“ [1] gilt es, vor Ablauf der Zeit alle Artefakte (siehe Screenshots) zu sammeln, die zuvor in einer Videosequenz angezeigt wurden. Drei Schwierigkeitsgrade (Bronze, Silber, Gold) sowie drei Levels stehen dabei zur Auswahl. Die Tomb-Trials dürfen entweder alleine auf Zeit gespielt werden oder Sie treten in den „Kopf an Kopf“-Duellen per WLAN gegen einen zweiten Spieler an.

Ebenfalls Kurzweil verspricht die Spielvariante „Hauptsystem“ [2]: In mehr als 10 verschiedenen Levels hangeln und springen Sie zum Ausgang – und das möglichst rasch! Sämtliche Highscores werden selbstverständlich auf dem Memory Stick gesichert – die ideale Beschäftigung für öffentliche Verkehrsmittel!

schütze Ihre Widersacher ins Visier. Im Verlauf des Abenteuers legt Lara sogar ihr hautenges Latex-Top beiseite, um in Tokio mit neckisch geschlitztem Kleid aufzutreten. Die erspielten Kostüme können dabei nach Belieben angewählt werden – schließlich spielt Ästhetik bei *Tomb Raider: Legend* eine wichtige Rolle!

ALLES DRAN?

Da die PSP der PlayStation-2 naturgemäß nicht das Wasser reichen kann, schlugen die Entwickler einen guten Mittelweg ein: Viele Texturen sind zwar nicht mehr ganz so detailliert wie auf der Heimkonsole, dafür fallen die Unterschiede aufgrund des kleineren Bildschirms nur unmerklich ins Gewicht. Neben Laras gelungenem Charaktermodell erfreuen besonders die hübschen Animationen und die großen Areale. Doch gerade die Weitläufigkeit man-

cher Levels erwies sich in unserer Testversion noch als Manko und sorgte dafür, dass die Darstellung nicht immer flüssig war. Hervorragend spielbar war das Abenteuer aber zu jeder Zeit. Wir gehen fest davon aus, dass Eidos diese Ruckeleinlagen bis zur Auslieferung noch in den Griff bekommt.

KAMERA AUF ABRUF

Das Fehlen eines zweiten Analogsticks hat sich in der Vergangenheit oft als großer Nachteil der PSP erwiesen – vor allem bei Umsetzungen von PS2-Spielen, die den zweiten Stick zur Kamerakontrolle nutzen. Bei *Tomb Raider: Legend* ist dies kein gravierendes Problem, da die Kamera das Geschehen selbstständig gut einfängt und man über die Verbindung von Quadrat-Taste und linkem Analogstick recht problemlos nachjustieren kann.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christoph Kraus

hat Lara überall dabei.

Die eher schwachen Umsetzungen von *Peter Jackson's King Kong* und *Prince of Persia: Revelations* machen deutlich, dass die PSP nicht für alle Genres die ideale Plattform ist. Gerade aufgrund des fehlenden rechten Analogsticks mangelt es bei vielen Titeln an einer wichtigen Komponente: der justierbaren Kamera. Aber Laras PSP-Abenteuer hat mich dann doch positiv überrascht: Crystal Dynamics hat nicht nur sämtliche Levels der PS2-Vorlage auf die UMD gepackt, sondern auch die Kameraführung gut in den Griff bekommen. Auch die optische Umsetzung ist den Entwicklern richtig gut gelungen, wenngleich die uns vorliegende Vorabversion noch mit Rucklern zu kämpfen hatte.

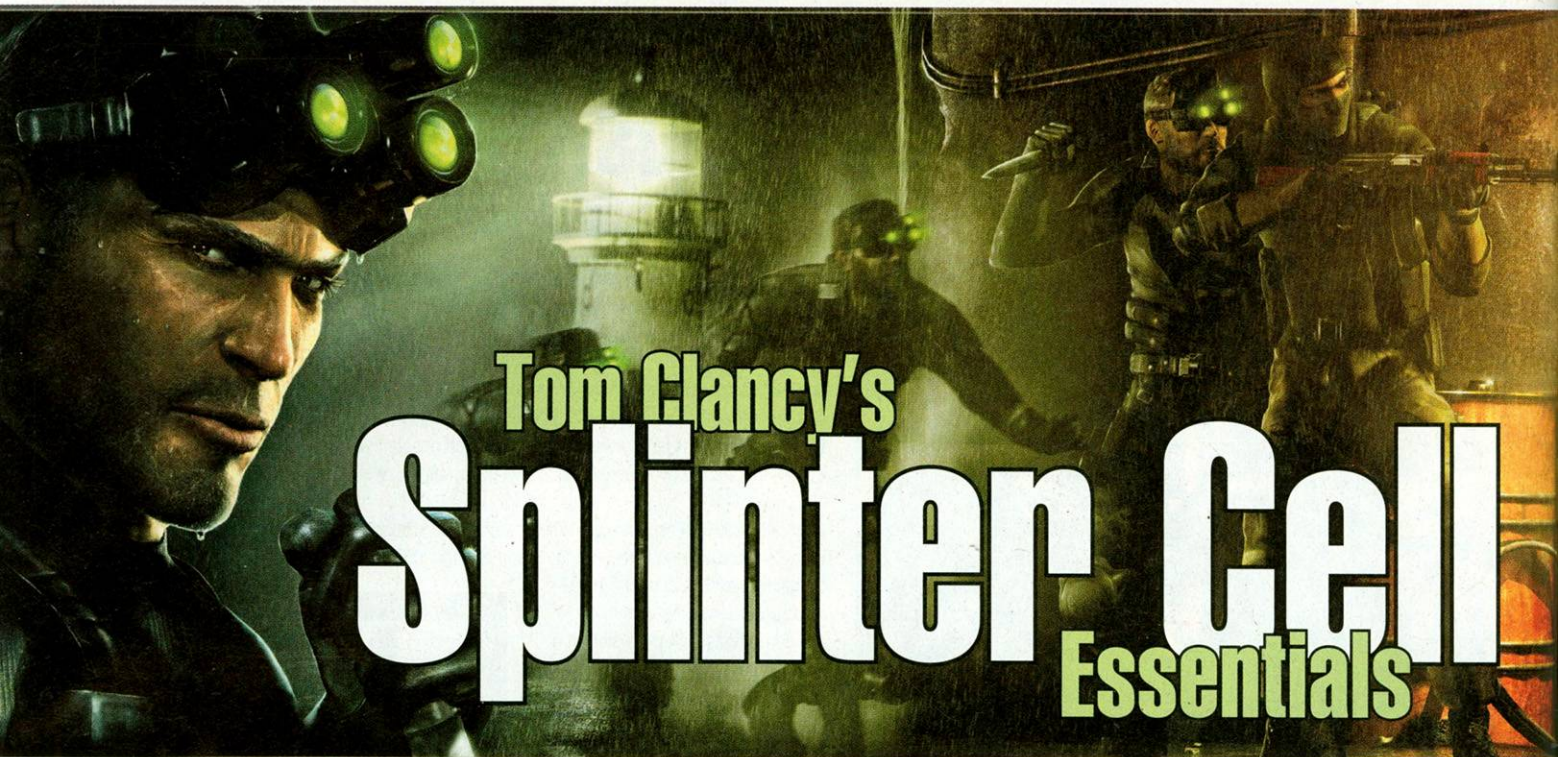
BETA-TEST	
TR: LEGEND	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	9 Levels
Internet: www.eidos.de	
Spieler:	Termin:
1-2	Ende Mai
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 45,-
1:1-Umsetzung der PS2-Vorlage - Neue Spielmodi - Kurze Ladezeiten - Technisch noch nicht perfekt	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Gegner/Objekt anvisieren Steuerkreuz: Item auswählen Analogstick: Bewegen/Kamera Select: PDA aufrufen	R: Schießen Kamera/Aktion Δ: Gadget benutzen X: Springen O: Rolle
Komfortable Steuerung – das Justieren der Kamera und die Auswahl von Gegenständen funktionieren problemlos.	
STEUERUNG 85%	
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
So muss eine Umsetzung aussehen – auch auf der PSP hat Lara nichts von ihrem Reiz eingebüßt.	



EXPLOSIV Ein gezielter Schuss auf den Benzintank hat hier gerade den Laster entflammt.



SCHÖNE AUSSICHT Wetten, dass der Barkeeper bei diesem Dekolleté nicht in sein Glas blickt?!



Hochkarätiger Westentaschen-Thriller oder **liebloser Schnellschuss?**



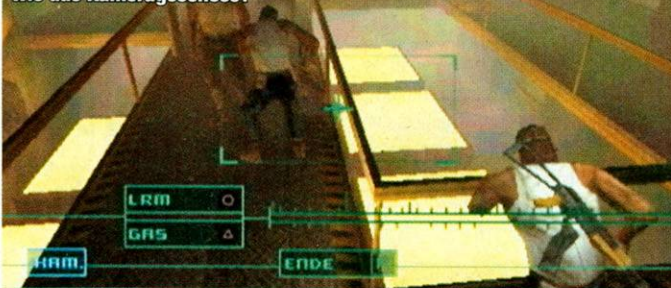
Nachdem Ubisoft erst kürzlich mit *Prince of Persia: Revelations* eine PSP-Umsetzung veröffentlicht hat, die nicht ganz die Qualität des PS2-Originals erreicht hat, versucht jetzt Sam Fisher sein Glück. Leider erfüllt

der Titel nicht ganz die hohen Erwartungen eines echten *Splinter Cell*-Fans. Eines der Probleme von *Splinter Cell Essentials* ist die etwas überladene Steuerung. Jede Taste der PSP ist doppelt belegt, mit Ausnahme der Schultertasten. Veteranen müssen sich

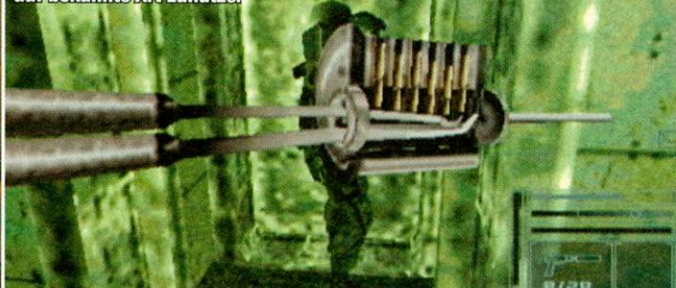
daher erst etwas in Geduld üben, bevor sie Sam zielstrebig durch die Levels lotsen können. Dazu kommt die ständige Herausforderung, Sams Aktionen und die Kamerasteuerung vernünftig unter einen Hut zu bekommen. Denn jede der beiden zur Verfü-

gung stehenden Steuerungsvarianten hat einen Schwachpunkt. Während die Standardeinstellung den Spieler zum Stillstehen verbannt, solange er die Umgebung näher inspiziert, muss man bei der zweiten Alternative eine unschöne Doppelbelegung der

HIGHTECH Was wäre Sam ohne sein hochmodernes Spielzeug wie das Kamerasystem?



BEST OF An bekannten Einsatzorten macht sich Sam bekannte Hilfsmittel auf bekannte Art zunutze.



SCHNELL UND LEISE Auch auf der PSP beherrscht Sam Fisher das schnelle Ausschalten von Gegnern.



DUNKELKAMMER Leider ist das Spiel insgesamt zu dunkel geraten.





Jamie - Man, hier brennt es gleich! Mir doch egal, was die Kameras zeigen.



AUSBLICK Das letzte Drittel beschert dem Spieler einen kleinen Vorgeschmack auf Double Agent.

FARBFILTER Das Nachtsichtgerät lässt viel von der ansehnlichen Grafik im Verborgenen.



X-Taste in Kauf nehmen, die sich bei der Kamerajustierung und gleichzeitiger Interaktion störend bemerkbar macht.

DUNKELHEIT ÜBERALL

Splinter Cell Essentials ist der letzten Agentenepisode auf der PS2 in einem Punkt sehr ähnlich: der Dunkelheit. In vielen Teilen des Spiels ist der Einsatz des Nachtsichtgerätes erforderlich, was spielerisch zwar keine negativen Auswirkungen hat, den Titel aber über weite Teile hinweg normalen Lichtverhältnissen gegenüber sehr empfindlich macht. Gerade gegen Ende des Spiels wird die Dunkelheit zu einem großen Hindernis, da Sam in den letzten drei Missionen ohne Nachtsichtgerät oder ähnliches Third-Echelon-Spielzeug unterwegs ist und so im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln tappt. Dadurch erkennt man bei normalen Lichtverhältnissen kaum noch etwas auf dem Bildschirm. Die insgesamt neun Levels bieten einen gelungenen Mix aus neuen Zielen in bekannten Um-

gebungen und recycelten Missionen. Gerade das letzte Drittel dürfte für Fans sehr interessant sein. Hier wird nämlich ein kleiner Vorgeschmack auf den kommenden vierten Teil *Double Agent* gewährt. Die allgegenwärtige Dunkelheit wirkt sich zudem unvorteilhaft auf die ansonsten gute Grafik aus. Der vermehrte Einsatz des Nachtsichtgerätes lässt die ansehnlichen Umgebungen grafisch doch sehr unspektakulär wirken. Und das obwohl das Spielgeschehen überwiegend flüssig läuft und

manche Orte durch gute Texturen und Lichteffekte glänzen. Auf akustischer Seite gibt es, abgesehen von gelegentlichen Problemen mit der Sprechgeschwindigkeit, nichts zu beanstanden.

SOLIDE UMSETZUNG

Die Entwickler hatten mit der PSP-Umsetzung des Agententhrlers eine schwere Aufgabe vor sich und haben sie ordentlich gelöst. Wie zuvor angedeutet, bleibt *Essentials* hinter den hohen Erwartungen zurück: Viele Umgebungen sind zu dunkel geraten, die

Steuerung ist überladen und auch die Ladezeiten sind in der vorliegenden Version deutlich zu lang. *Splinter Cell*-Fans, die von Sam auch unterwegs nicht die Finger lassen können und einen interessanten Ausblick auf *Double Agent* bekommen möchten, können sich den Titel trotz der angesprochenen Macken holen. Leider konnten wir den kabellosen Mehrspieler-Modus bis zum Redaktionsschluss noch nicht testen und verzichten daher zu diesem Zeitpunkt auf eine Wertung.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK | SPLINTER CELL ESSENTIALS

Fisher auf Reisen

Der berühmte Third-Echelon-Agent versucht mit seinem ersten Handheld-Abenteuer, an die Erfolge seiner bisherigen Einsätze anzuknüpfen.



SPLINTER CELL ESSENTIALS (PSP)

UMFANG ★★★★★
Leveldesign: In bekannten Umgebungen muss der Spieler teils neue Missionsziele erreichen. Schön abwechslungsreich, allerdings auch sehr linear.
Levelanzahl: 9 plus 3 Bonusmissionen
Mehrspieler-Modus: Ja

TECHNIK

Grafik: Schwarz ist die beherrschende Farbe. Durch das Nachtsichtgerät verliert der Titel allerdings einiges von seiner ansehnlichen Performance.
Sound: Musik wird seltener eingesetzt, als in Chaos Theory. Gut Sprachausgabe mit gelegentlichen Problemen in der Sprechgeschwindigkeit.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

SPLINTER CELL CHAOS THEORY (PS2)

UMFANG ★★★★★
Leveldesign: Unterschiedliche Settings sorgen für Abwechslung, inklusive mehrerer Lösungswege und motivierendem Kooperations-Modus.
Levelanzahl: 11 (jeweils weiter unterteilt)
Mehrspieler-Modus: Ja, max. 4 Spieler

TECHNIK

Grafik: Die Grafik ist dank des überragenden Geotexturings sehr detailliert. Die Figuren und Umgebungen sehen schlichtweg fantastisch aus.
Sound: Situationsabhängige und professionelle Musik von Jesper Kyd. Super gelungene Sprachausgabe mit witzigen Dialogen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TEST	
S.C. ESSENTIALS	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	9 Missionen

Internet: www.ubi.com/de

Spieler: 1-? Termin: 30. März

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren Preis: Ca. € 50,-

- Gewohnt gute Synchronisation
- Flüssige Darstellung
- Überladene Steuerung
- Viel zu dunkel

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Lautloser Angriff	R: Tödlicher Angriff	□: Ducken
Steuerkreuz: Sicht-Modi/Zoomen	△: Springen	
Analogstick: Bewegungen	X: Interaktion	
Select: OpSat	Start: Pause	○: Kamera-Modus an/aus

Nicht ganz gelungener Versuch, die volle Funktionalität des PS2-Pendants auf die PSP zu übertragen.

STEUERUNG 70%

GRAFIK | SOUND | MULTI 75% | 80% | - % 75%

Sam Fishers PSP-Einstand bleibt zwar etwas hinter den Erwartungen zurück, macht aber Lust auf Teil 4.

MEIN FAZIT GUT



Udo Crnjak

freut sich auf Double Agent.

Leider wurden meine hohen Erwartungen an das PSP-*Splinter Cell* nicht ganz erfüllt. Zum einen ist mir die Steuerung für PSP-Verhältnisse zu überladen. Zum anderen ist es durch die allgegenwärtige Dunkelheit recht schwer, die an sich gute Grafik zu genießen. Dazu kommt, dass es in normaler, heller Umgebung über weite Strecken schwierig ist, überhaupt etwas auf dem Bildschirm zu erkennen. Wer damit leben kann, bekommt einen soliden Agententhrliller geboten, der nach einer gewissen Eingewöhnungszeit aber durchaus Spaß macht.

Key of Heaven

Martial-Arts-Action mit innovativem Kampfsystem

Der junge Shinbu ist das, was man gemeinhin als Problemkind bezeichnen würde. Von seinem Kampfsport-Clan ausgestoßen, führt er das Leben eines Einzelgängers. Erst als er die hübsche Sui Lin vor gemeinen Verbrechern rettet, entdeckt er seine Bestimmung als Kämpfer gegen das Böse. Es beginnt eine umfangreiche Odyssee durch das komplette Fantasyreich von *Key of Heaven*, bei dem der junge Held wider Willen vor allem eines macht: kämpfen, kämpfen und noch mehr kämpfen. Das Besondere an den zahllosen Fights: Anstatt auf kompliziert auszuführende Combos zu setzen, wird nur eine einzige Aktionstaste benutzt, um sämtliche Attacks zu starten. Welche Angriffe in welcher Reihenfolge ausgeführt werden, hängt dabei vom verwendeten Kampfstil ab. Das Schöne dabei: Man lernt praktisch ständig etwas Neues hinzu – seien es neue Moves, die man braucht, um eine bestimmte Martial-Arts-Technik zu vervollständigen,

oder gar ganz neue Stilrichtungen. Die große Herausforderung in den Kämpfen besteht dann zumeist darin, herauszufinden, welcher Kampfstil am besten gegen welche Gegnerarten zieht. Dies kann mitunter – vor allem bei den oft unerwarteten Mini-Boss-Fights – auch schon mal für Frust sorgen, da die Suche nach der geeigneten Technik leicht in nervige Trial&Error-Episoden mündet. Für zusätzlichen Tiefgang sorgt zudem ein Charakterentwicklungssystem der Marke „RPG light“. Mit jedem Kill sammelt Shinbu Erfahrungspunkte, die bei einem Level-Aufstieg für bessere Charakterwerte sorgen. Natürlich dürfen Sie Ihren Helden obendrein mit hilfreichen Gegenständen ausrüsten – seien es nun Waffen, Accessoires oder diverse nützliche Tränke und Pülverchen. Was Präsentation und Technik angeht, gehört *Key of Heaven* auf jeden Fall zu den gelungenen Titeln für die PSP. Hübsche Hintergrundgrafiken, detaillierte Charaktere, gelungene Animationen und durch-

weg ansprechende Effekte sorgen für ein stimmiges Gesamtbild. Rein technisch sind auch die komplett mit (englischer oder japanischer) Sprachausgabe unterlegten Zwischensequenzen durchweg gelungen. Was man von der hohlen Story und den oftmals dümmlichen, unfreiwillig komischen Dialogen hält, bleibt jedem selbst überlassen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
räumt auf.

Wer sich nicht an kleineren Mankos wie der hohlen Story, langen Laufwegen und zahlreichen Trial&Error-Passagen stört, bekommt bei *Key of Heaven* richtig gute Haudrauf-Action geboten. Für den nötigen Tiefgang sorgt dabei das Combosystem, das zum Experimentieren mit den verschiedenen Stilen einlädt und so für eine enorme Langzeitmotivation sorgt.

TEST	
KEY OF HEAVEN	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Climax
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10-15 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1-2	29. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-
- Innovatives Combosystem - Hohe Langzeitmotivation - Nervige Trial&Error-Passagen - Hohle Story	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Zauber/Gegenstand auswählen	R: Kampfstil auswählen
Steuerkreuz: Bewegen	Chi-Kräfte benutzen
Analogstick: Bewegen	△: Zauber/Gegenstand benutzen
Select: -	X: Benutzen/Fernangriff
Start: Pause/Menü	O: Angriff
Combos und Angriffe lassen sich problemlos ausführen. Leider ist die Steuerung nicht frei konfigurierbar.	
STEUERUNG 77%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND MULTI
80%	76% -% 78%
Gute Kampfsport-Action mit hoher Langzeitmotivation – leider nicht ganz frei von Mängeln.	



ÜBERZAHL Die Gegner treten immer in Massen auf.

Bugei-Schriftrollen

Kenpu 1/7
Stil 1
Stil 2
Stil 3
Stil 4
Stil 5
Stil 6
Stil 7
Stil 8

QUAL DER WAHL Jeder Kampfstil hat Vor- und Nachteile.



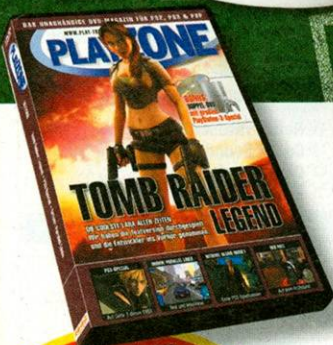
STILISTISCH WERTVOLL Die Kampfstile sind äußerst vielfältig.

WENIG TIEFGANG Die Dialoge sind teilweise unterirdisch schlecht.

Kairoku
Konnte ich Bugei wie meine Schwester verstehen, wäre mir das nützlich.

Sie sind der Spielmacher!

Fit for Gaming mit dem Jahresabo von PLAYZONE und unseren exklusiven Gratis-Prämien!



**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

Original-PLAYZONE-Fan-Shirt (Gr. M, L, XL)

Mit dem Original-PLAYZONE-Fan-Shirt sind Sie bei jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 % Baumwolle, in feinstem Siebdruck bedruckt und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 % dehnbarem Jersey und abnehmbar.

Prämien-Nr.: 002919 Gr. M

Prämien-Nr.: 002920 Gr. L

Prämien-Nr.: 002921 Gr. XL

Fußball

„+Teamgeist Replique“

Strapazierfähiger Trainingsball von Adidas im Design des WM-Spielballs mit zuverlässigen Spieleigenschaften und hoher Formstabilität. Größe 5.

Prämien-Nr.: 002910

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: compute@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (0)6246 8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/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:
(Prämienlieferung nur innerhalb der EU möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

(Bitte nur eine Prämie eintragen!)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

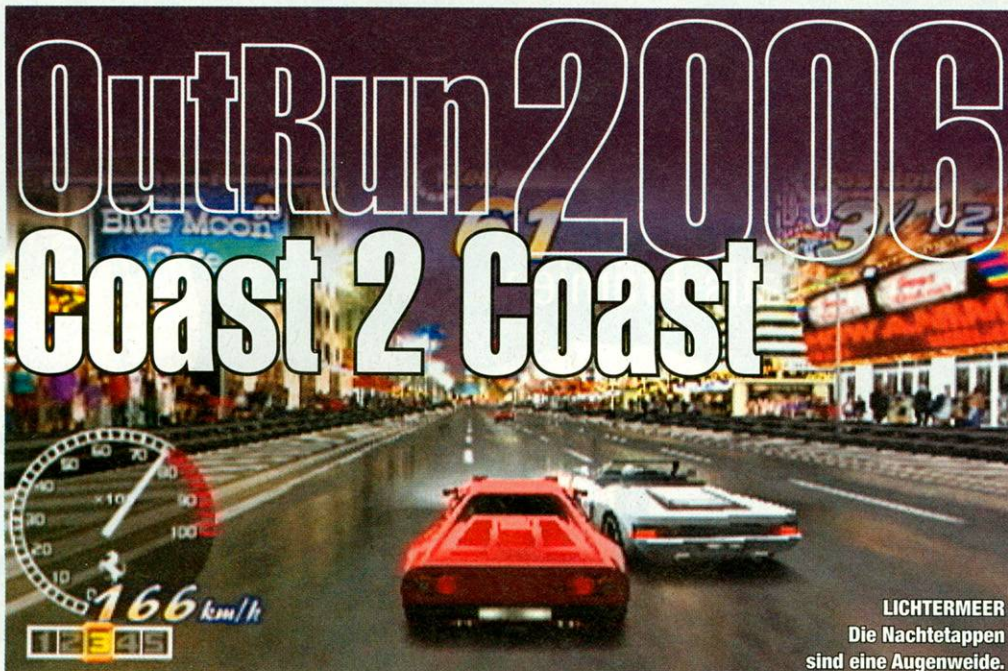
Bankleitzahl:

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 ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. 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)



LICHTERMEER
Die Nachtetappen
sind eine Augenweide.

Die beeindruckende Rückkehr des Spielhallen-Klassikers



Wie haucht man einem mittlerweile 20 Jahre alten Arcade-Rennspiel neues Leben ein? Eine Runde mit dem neuen *OutRun* für die PSP beantwortet diese Frage in jeder Hinsicht: Technik und Gameplay werden an den Stand der Zeit angepasst, wobei zudem noch stark darauf geachtet wird, das Flair des Originals mit in die Neuauflage einfließen zu lassen. Endergebnis ist im besten Fall ein Spiel, das den Fans des Klassikers die Freudentränen in die Augen treibt, aber auch jüngere Semester an die Konsole fesselt. Sega ist dies mit dem neuen *OutRun* gelungen.

UP TO DATE

Natürlich genügt es nicht, einen erfolgreichen Klassiker einfach nur in bessere Technik zu hüllen, um ihn auch in unserer

Zeit für eine breite Zielgruppe attraktiv zu machen. Daher war es vonnöten, das simple Gameplay des Original-*OutRun* aufzumöbeln, aber genauso unkompliziert umzusetzen. Dies geschah bereits vor gut einem Jahr bei *OutRun 2* für die Xbox – darauf sowie auf dem Spielhallen-Titel *OutRun 2 SP* basiert die PSP-Fassung. Wie nicht anders zu erwarten, sind Sie in einem von insgesamt zwölf Ferraris auf den verschiedensten Rennstrecken unterwegs und versuchen Ihre Freundin zu beeindrucken. Neben Wettbewerben, in denen es auf die Platzierung ankommt, gibt es noch Aufgaben, in denen Sie unter anderem Autos rammen, das Mädel auf dem Beifahrersitz mit coolen Drifts beeindrucken oder sich zwischen eng nebeneinander fahrenden Boliden durchquetschen müssen.

In technischer Hinsicht präsentiert sich das Spiel bis auf die nicht immer konstante Framerate sehr gut – Fahrzeuge und Umgebungen sehen hervorragend aus. In Verbindung mit dem coolen Soundtrack, der auch Neuauflagen von Songs des Klassikers enthält, entsteht die typische *OutRun*-Atmosphäre, die das Original bereits vor 20 Jahren zum Suchtspiel machte. Abgerundet wird das Revival durch einen Mehrspieler-Modus, in dem per WLAN bis zu sechs Ferraristi um die Wette fahren. Leider konnten wir diesen Modus jedoch aufgrund einer fehlenden zweiten Testversion nicht ausprobieren. In der Summe ergeben diese Features der Neuauflage einen sehr gut spielbaren Arcade-Racer, der den Charme des Originals auch nach 20 Jahren noch spürbar vermittelt.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder

steht auf rote Hecktriebler.

Als Fan des Originals zog mich das neue *OutRun* sofort in seinen Bann, woran auch die nicht immer konstante Framerate sowie kleinere Bugs nichts ändern konnten. Die unkomplizierte Arcade-Action, die weitgehend gute Technik und natürlich auch die offensichtliche Abstimmung vom Klassiker tragen ihren Teil dazu bei. Retro-Fans können bei der Wertung noch mal fünf Prozent draufpacken, aber auch Nichtkennern des Originals kann man die Neuauflage empfehlen.

TEST OUTRUN 2006 C2C

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sumo Digital
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12 Stunden +

Internet: www.sega-europe.com

Spieler:	Termin:
1-6	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-

- Nette Präsentation
- Cooler Soundtrack
- Großer Umfang
- Seltene Probleme bei der Framerate

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Schalten	R: Schalten	□: Bremsse
Steuerkreuz: Lenken		△: Ansicht
Analogstick: Lenken		X: Gas
Select: -	Start: Pause	O: Handbremse

Sowohl mit dem Ministick als auch mit dem Steuerkreuz lassen sich die Edelkarossen sehr gut kontrollieren.

STEUERUNG
80%

GRAFIK	SOUND	MULTI	81%
78%	82%	-	

Für Fans des Ur-*OutRun* ein Pflichtkauf, aber auch für jüngere Semester sehr interessant.



HERZENSBRECHER Erfüllen Sie die Wünsche Ihrer Freundin, um sie bei Laune zu halten und Punkte abzusahnen.



VON INNEN Auch in der Cockpitperspektive haben Sie einen guten Überblick.

Großes Shadow of the Colossus Gewinnspiel

Mitmachen und **absahnen!**

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir eine ganze Menge cooler Merchandise-Artikel zum genialen *Shadow of the Colossus*. Obendrein gibt's eine PlayStation 2 im Slim-Format zu gewinnen!

Sony zeigt sich gewohnt spendabel: Neben der PS2 werden fünf limitierte Versionen von *Shadow of the Colossus* und drei ICO-Retail-Versionen verlost. Außerdem gibt's noch zehn stylische und streng limitierte T-Shirts, fünf edle Schreibblöcke und fünf Mini-Jenga-Spiele zu *Shadow of the Colossus* zu gewinnen. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, eine SMS oder Postkarte mit dem Kennwort „PZ 66“, gefolgt von der richtigen Antwort, an uns zu schicken.

Gewinnspielfrage:

Wie viele Kolosse erwarten Sie in Sonys Shadow of the Colossus?

A: 6 **B:** 16 **C:** 26



Zu gewinnen gibt es:

- 1x PlayStation 2 Slim
- 5x *Shadow of the Colossus*-Sammleredition
- 3x *ICO*
- 5x *Shadow of the Colossus*-Schreibblöcke
- 5x *Shadow of the Colossus*-Mini-Jenga-Spiele
- 10x Streng limitierte *Shadow of the Colossus*-T-Shirts in Blau und Schwarz

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 66“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 66 C) an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82098, € 0,49/SMS* Alle Netze!
(*inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 66, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 18. April 2006.



Worms: Open Warfare

Ein weiterer **Klassiker** findet seinen Weg auf die PSP



Worms-Fans der ersten Stunde werden sich über die PSP-Version von *Worms* freuen, denn die Schlachten finden in der klassischen 2D-Ansicht statt. Jede Partei hat einen Trupp von rosafarbenen Würmern auf dem Schlachtfeld, wobei man abwechselnd mit einem seiner knuddeligen Soldaten ziehen darf. Dabei rückt man den feindlichen Würmern mit 15

verschiedenen Waffen – darunter Bazooka, Handgranaten und Minen – zu Leibe. Aber auch außergewöhnliche Kriegsgeräte sind im Waffenarsenal zu finden: Sprengschafe und Bananenbomben sind besonders gefährlich.

Die Herausforderung bei den Schlachten ist der geschickte Einsatz der Kriegsgeräte, denn für die meisten Waffen müssen Schusswinkel sowie die Stärke

des Schusses vom Spieler festgelegt werden, wobei sich dabei auch noch der Wind auf das Ergebnis auswirkt. Das Spielkonzept an sich ist besonders für Mehrspielerpartien interessant, weshalb auf einer PSP vier Spieler gegeneinander antreten dürfen. Das Spiel hat den gewohnten Charme der Urversionen und schafft es auch auf dem Handheld zum Hit.

MICHAEL MEYER



BOMBE IM SCHAFSPELZ Das Schaf springt auf die Gegner zu, per Knopfdruck zünden wir die Sprengladung.



WIEDERHOLUNG Diesen vernichtenden Luftschlag dürfen wir noch einmal betrachten.

TEST		
WORMS: OPEN W.		
Hersteller:	THQ	
Entwickler:	Team 17	
Genre:	Strategie	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	15 Waffen	
Internet: www.thq.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	31. März	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-	
✓ Klassische 2D-Ansicht ✓ Viele witzige Waffen ✓ Vier Spieler an einer PSP • Computer „überlegt“ zu lange		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Hinzoomen	R: Wegzoomen	□: Springen
Steuerkreuz: Bewegen	△: -	
Analogstick: Kamera bewegen	X: Feuern	
Select: Namen ausblenden	Start: Pause	○: Waffenwahl
Die Steuerung geht sofort in Fleisch und Blut über. Die Würmer lassen sich perfekt über das Schlachtfeld dirigieren.		
STEUERUNG 87%		
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	INZEL
72%	74%	85%
Es gibt keinen Unterschied zur Urversion, abgesehen von den 3D-Hintergründen. Fans greifen zu.		

James Bond 007 Liebesgrüße aus Moskau

Ordentliche Umsetzung für mobile Agenten

In einer Bond-typischen Anfangssequenz beginnen Sie auch auf der PSP Ihre Mission als James Bond (alias Sean Connery) auf einer Dinnerparty. Dort gerät auf einmal alles aus den Fugen, als kurzerhand die Tochter des Präsidenten von verummten Dunkelmännern entführt wird. Bond, als Mann vom Fach, lässt seinen Martini eiskalt stehen und verfolgt die Bösewichter,

die er in einem heißen Luftkampf via Raketenrucksack rund um Big Ben zur Strecke bringt. Auch der folgende Spielverlauf orientiert sich an den bereits erhältlichen Heimfassungen – bis auf ein paar kleine Modifikationen: Beispielsweise gibt es keine Hindernisse mehr, über die Bond per Tastendruck hinweghechten kann, und aufgrund des fehlenden zweiten Analogsticks wurde auch die

Steuerung angepasst. Die Optik ist etwas detailärmer als auf der PS2 und die Grafikengine läuft nicht ganz so flüssig. Insgesamt wurde das Spiel aber gut an die Voraussetzungen der Mobilkonsole angepasst. Leider konnten wir den Mehrspielermodus noch nicht testen, da wir zum Redaktionsschluss nur eine Version des Spiels zur Verfügung hatten.

UWE HÖNIG



COOLER HELD Bond kann sich anlehnen und Gegner direkt aus seinem Versteck aufs Korn nehmen.



AGENTENSPIELZEUG Die Szene mit dem Raketenrucksack sorgt gleich bei der ersten Mission für Adrenalin.

TEST		
LIEBESGRÜSSE A. M.		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	EA Redwood Shores	
Genre:	Action	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	6+ Stunden	
Internet: www.electronic-arts.de		
Spieler:	Termin:	
1-6	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 16 Jahren	Ca. € 50,-	
✓ Gelungene Bond-Atmosphäre ✓ Abwechslungsreiche Missionen ✓ Original-Musik • Ständiges Ruckeln		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Anvisieren	R: Feuern	□: Kamera schwenken
Steuerkreuz: Waffen wechseln	△: Anlehnen	
Analogstick: Bewegen	X: Action-Taste	
Select: -	Start: Pause	○: Kamera schwenken
Bis auf das leicht schwammige Spielgefühl per Analogstick funktioniert die Steuerung ohne große Kritikpunkte.		
STEUERUNG 79%		
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
81%	84%	80%
Bond-Fans die keine der Heimversionen besitzen, dürfen zur gelungenen Mobilvariante greifen.		



NINTENDOS NEUE LEICHTIGKEIT

Und wie der neue DS Lite eine Revolution auslösen soll ...

DAS UK-KULTMAGAZIN
EDGE
DEUTSCHE
AUSGABE
DAS ORIGINAL

COIN-OP AM ENDE?

Wie sich Spielautomaten kampfflos der Next-Gen-Konkurrenz ergeben

VIVA LIVE ARCADE

Warum die Xbox 360 die Spielehistorie bewahrt und unabhängige Entwickler fördert

QUAKE WARS

IDs Ego-Shooter zieht aus, um Battlefield das Fürchten zu lehren

LARAS HEIMAT

EIDOS: Von Tomb Raider zum Rand des Abgrunds und wieder zurück – und wohin jetzt?

HYPE ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS FAR CRY INSTINCTS: THE NEXT CHAPTER EM ENCHANT ARM
REVIEW BLACK FULL AUTO MARC ECKO'S GETTING UP SEGA RALLY 2006 DTM 3 LEMMINGS THE PLAN

LIVING ON THE EDGE

Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...

Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

HARDWARE

Wireless Analog Controller

CONTROLLER Nicht nur für Sportspiele: Der Funk-Controller mit EA-Sports-Logo.

Controller gibt es wie Sand am Meer – in allen Farben, Formen und Qualitätsstufen. Die meisten Spieler schauen beim Kauf deshalb ausschließlich auf einen möglichst niedrigen Preis. Doch sie vergessen dabei häufig, dass das Griffgefühl ebenso entscheidend ist wie die Verarbeitung. Der neue Funk-Controller der Marke EA Sports schafft die Gratwanderung zwischen Qualität und gutem Preis, er sieht überdurchschnittlich gut aus, funktioniert ohne Kabel und kostet nur 30 Euro.

FUNK: FUNKTIONIERT

Wie bei allen Funk-Controllern wird die kleine Empfangseinheit einfach in den Controller-Port der PS2 gesteckt. Um nun die Funkverbindung zum eingeschalteten Controller herzustellen, drücken Sie den schwarzen Empfangsknopf. Der Controller selbst wird von drei AAA-Batterien gespeist, die leider nicht mitgeliefert werden. Wie beim Sony-Controller

arbeiten die Feuertasten zwar analog, der Druck lässt sich aber nicht so fein dosieren. Die Schultertasten R2 und L2 klacken zwar beim Drücken, wirken aber keinesfalls klapprig. Einen Pluspunkt gibt es für die eingebaute Dauerfeuer-Funktion, die über den roten Knopf neben den Feuertasten ein- und ausgeschaltet wird.

UNTER DER OBERFLÄCHE

Ebenso interessant wie die Oberseite des Wireless Analog Controllers ist auch die Rückseite, denn dort befinden sich zwei geschickt in die Zeigefingerkerben eingearbeitete Schalter, mit denen Sie die eingebauten Vibrationsmotoren oder den Controller komplett ausschalten können. Billighersteller sparen oft genau an diesen Schaltern, doch hier haben sich die Macher beim Design wirklich Gedanken gemacht. Fazit: Die Funkreichweite von 5 bis 8 Metern ist für jedes Wohn-

zimmer geeignet, das Design sehr handfreundlich und die Ausstattung überdurchschnittlich. Wer gerne kabelfrei spielt, findet im Wireless Analog Controller eine günstige, schicke und qualitativ angemessene Alternative zu den ähnlich teuren Kabelcontrollern von Sony.

SPORTLICH Nur kurz nach der Winterolympiade erschien der neue Controller – im weißen Design.

TEST WIRELESS A. CONTROLLER	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Pebble Entertainment
Info-Telefon:	0231-4770499
Internet:	www.pebble-entertainment.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 30,-	Gut
- Kabelloser Controller - Dauerfeuer-Funktion - Interne Motoren abschaltbar - Schultertasten klacken hörbar	
GESAMTWERTUNG <big>80%</big>	

Docking Station

ZUBEHÖR Ladestation mit Lautsprechern und Fernbedienung

Wenn Sie eine Docking-Station für Ihre PSP brauchen, kaufen Sie diese. Sie bekommen einen robusten Standfuß, an den Sie das PSP-Netzteil anschließen können. Wenn die PSP dann eingesetzt wird, lädt sie den Akku auf und kann auch die eingebauten Lautsprecher verwenden.

Unterwegs setzten Sie vier (nicht beigelegte) AAA-Batterien ein, mit denen die eingebauten, nicht besonders gut klingenden Mini-Lautsprecher und die Konsole gespeist werden. Fazit: Sehr hilfreiche Allround-Docking-Station für PSP-Spieler, die unterwegs UMD-Filme schauen.

TEST DOCKING STATION	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 15,-	Sehr gut
- Mit Batteriefach für unterwegs - Mit kleiner Fernbedienung - Fester Halt, PSP neigbar - Eingebaute Lautsprecher	
GESAMTWERTUNG <big>83%</big>	

Saitek A-250



OHNE FRAGE Dieses Mini-Boxensystem klingt sehr gut, kostet aber rund 100 Euro.

SOUND Teures, aber vielseitiges Boxensystem für PSP, PC und Fernseher

Besonders billig ist dieses Lautsprechersystem nicht gerade, dafür aber vielseitig einsetzbar – und sehr hübsch designt. Das breit ausgelegte Soundsystem kann über das beigelegte Boxensystem mit der PSP verbunden werden – und liefert prompt kristallklaren und vor allem bassdurchdrungenen Sound. Der Mittelteil des A-250 besteht nämlich aus einem 3-Watt-Subwoofer, während die beiden Neodym-Hochtöner hinter den schwarzen Frontgittern mit jeweils 1,5 Watt zu Werke gehen. So kommt der Sound von Konzert-UMDs wie der aktuellen *Coldplay – Live 2003* besonders gut rüber, ohne dass Sie gleich eine teure High-End-Anlage Ihr Eigen nennen müssen.

AUCH MIT DEM PC

PC-Besitzer werden sich freuen, denn die müssen nun ihre MP3-Sammlung nicht kom-

plett auf die PSP-Speicherkarte spielen, sondern können diese über den Rechner direkt an das Boxensystem senden. Dem A-250 liegt ein Bluetooth-Sender bei, der nach kurzer Treiberinstallation die Musikdaten vom Windows Media Player oder Winamp im Umkreis von rund 10 Metern verlässlich an das Boxensystem sendet. Die Lautstärke und die Eingabeart (3,5-mm-Klinke oder Bluetooth) können Sie übrigens direkt am Gerät ändern – ebenso wie die Lautstärke. Damit das hübsche Boxensystem auch unterwegs seine Dienste verrichten kann, befindet sich an der Rückseite ein Batteriefach für vier AA-Batterien, die das A-250 für drei bis fünf

Stunden auch ohne Netzteil mit Strom versorgen. Mit einem Anschaffungspreis von rund 100 Euro ist das A-250 für die meisten PSP-Spieler eine zu teure Investition und deshalb weniger interessant. Wer aber die Funk-Funktion auf seinem PC verwendet, der kommt voll und ganz auf seine Kosten, schließlich kann man damit in der gesamten Wohnung Musik hören, ohne die PSP als Wiedergabegerät bei Partys zu gefährden.



TEST SAITEK A-250	
Typ:	Sound
Hersteller:	Saitek
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.saitek-shop.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 100,-	Befriedigend
- Sehr guter Klang - Funktioniert auch mit Batterien - Beigelegter PC-Funkdongle - Sehr teuer	
GESAMTWERTUNG 85%	

Saitek A-200

SOUND Schickes 2.1-System mit eigener Tasche

Deutlich kleiner als das A-250 (siehe Test oben) fällt das im gleichen runden Design gehaltene A-200-Lautsprechersystem von Saitek aus. Der Clou: Wenn Sie die Oberseite kurz eindrücken, fährt ein Bereich nach oben und vergrößert damit den Schallspielraum des eingebauten Subwoofers. Die Klangqualität und der Bass sind für ein tragbares Lautsprechersystem überdurchschnittlich

gut – und durch ein geschickt platziertes Batteriefach und die hübsche Lautsprecher-Tasche können Sie das A-200 auch problemlos unterwegs einsetzen. Fazit: Dank des Batteriefachs (4x AAA) und der schicken Tasche ist dieser Lautsprecher ein optimaler Begleiter für PSP-Spieler auf Reisen.

SPIEGELEI? Für ein mobiles Boxensystem klingt das A-200 unschlagbar gut.

TEST SAITEK A-200	
Typ:	Sound
Hersteller:	Saitek
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.saitek-shop.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 90,-	Befriedigend
- Guter Klang - Funktioniert auch mit Batterien - Beigelegte Tasche - Hoher Preis	
GESAMTWERTUNG 82%	



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%
FERNBEDIENUNGEN			
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 beantwor-
ten! Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de

Diesen Monat klären wir über **Regionalcodes** auf, gehen eine **riskante Wette** ein, erlösen alle sehnsüchtig wartenden **Final-Fantasy-Fans** und bekommen wieder einmal brandheiße News zum nächsten **GTA** mitgeteilt.



FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN
Ab August auf DVD und UMD!

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: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze!
(* inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800,
€ 0,50/SMS

FANTASTISCH

Liebes PLAYZONE-Team, ich bin seit langen Jahren Abonnentin eures tollen Hefts und bin begeistert! Also bleibt so, ich lese euch immer wieder gerne! Jetzt zu meinem Problem: Ich bin ein GROSSER Final Fantasy-Fan und erwarte sehnsüchtig jeden Teil der Serie. Wie viele andere auch war ich vom ersten Final Fantasy-Film ziemlich enttäuscht, hab ihn aber natürlich trotzdem sofort erworben, denn es steht schließlich Final Fantasy drauf. Aber warum finde ich gar nichts Konkretes zum neuen Film? Ich will ENDLICH wissen, wann er rauskommt! Bei Amazon kann man bereits die UMD vorbestellen für den 7. Februar, aber auch da steht dabei „voraussichtlich“ und ich will ihn schließlich auch nicht auf UMD, sondern auf DVD. Bitte helft dieser verzweifelten Seele, damit ich endlich Frieden finde! Klingt dramatisch, ist auch so!

ARIANE LENSSEN

PLAYZONE: Wir setzen der Dramatik ein Ende und können dir zumindest endlich ein grobes Erscheinungsdatum nennen. Im August soll Final Fantasy Advent Children auf DVD und UMD erscheinen. Bereits einen Monat früher wird die Verleihversion der DVD verfügbar sein.

CODE GEKNACKT

Hallo PLAYZONE-Crew, ich habe eine Frage zum Thema Regionalcodes von PlayStation-Spielen. Ich bin eigentlich PC-Spieler und bin daher, was Konsolen angeht, schlecht informiert. Ich wollte mir nun aber doch eine PS2 holen (ich kann den Final Fantasy-Spielen einfach nicht widerstehen), aber ich musste feststellen, dass die PlayStation selbst und die Spiele dafür mit Regionalcodes ausgeliefert werden (kannte ich bisher nur von DVDs). Mein Problem: ich spiele gern englische Versionen von Spielen. Am PC ist das ja kein Problem, aber wenn die PS2 nun diese Regionalcodes

hat ... Bei deutschen DVD-Filmen ist die englische Tonspur ja meist mit drauf, aber die meisten deutschen Versionen von Spielen werden doch sicher NUR deutsche Sprache enthalten, oder? Eine Möglichkeit wäre natürlich, sich eine amerikanische PS2 und dazu halt nur amerikanische Spiele zu kaufen, aber die muss man sicherlich teuer importieren. Es wäre auch in vielen Fällen unnötig, da ich nicht alle Spiele unbedingt auf Englisch will. Gibt es auch eine Möglichkeit, englischsprachige Spiele auf einer deutschen PS2 zu spielen? Haben zum Beispiel die britischen Spiele den gleichen Regionalcode wie deutsche, und wenn ja: Wo bekommt man die halbwegs kostengünstig? Noch eine letzte Sache: ich habe auch von Mod-Chips gelesen, die das Regionalcode-Problem beseitigen. Sonderlich wohl ist mir aber nicht bei dem Gedanken, an der Konsole rumzubasteln. Und ist das überhaupt legal?

NICO SPERLING PER E-MAIL

PLAYZONE: Du hast Recht, ein Import von Konsole und Spielen aus den USA ist kostspielig und nur aufgrund der englischen Sprache auch gar nicht notwendig. Es ist tatsächlich so, dass Spiele aus England den gleichen Regionalcode wie die deutschen Spiele besitzen und dementsprechend auf einer deutschen PS2 wunderbar laufen. Ein USA-Import lohnt sich nur, wenn man die Spiele möglichst früh besitzen möchte oder Titel zocken möchte, die in Europa nicht erscheinen. Ein Mod-Chip ist auch nicht besonders günstig und selbst sollte man den Einbau ohnehin nur bei entsprechender Erfahrung vornehmen. Bezugsquellen für englische Spiele gibt es reichlich, selbst www.amazon.co.uk schickt Spiele nach Deutschland. Alternativ hat sich www.game.uk.com als zuverlässiger Versender erwiesen. Einziger Knackpunkt sind die Versandkosten. Es lohnt sich, mehrere Spiele auf einmal zu bestellen, um möglichst wenig Porto zu bezahlen. Insgesamt gesehen ist der Import aber heutzutage gar nicht mehr so oft nötig, da viele Spiele mehrere Sprachen zur Auswahl bieten oder gleich auf Englisch mit Untertiteln ausgeliefert werden. Hier hilft ein Blick in unseren Test oder die Nachfrage bei Kumpels, die das Spiel bereits besitzen. Auch unser Forum kann helfen, also surf doch einfach auf unserer Homepage www.play-zone.de vorbei.

WETTEN, DASS..?

Moin,
ich wollte euch eine schöne Wette anbieten. Nachdem das Update von *Metal Gear Solid 2 „Substance“* und die verbesserte Variante von *Metal*

Gear Solid 3 „Subsistence“ genannt wurden, sehe ich es als logische Konsequenz, eine mögliche weitere Variante von *Metal Gear Solid 4* unter dem Namen „Subresistance“ zu verkaufen. Und darum möchte ich mit euch wetten. Wenn Konamis kreative Köpfe genauso denken, bekomme ich von euch „Subresistance“ kostenlos zugeschickt (und eventuell auch den Platz des Chefredakteurs angeboten). Wenn ich Unrecht habe, werde ich meine zu diesem Zeitpunkt bereits in meinem Besitz befindliche PlayStation 3 mit einer „Ich liebe PLAYZONE“-Aufschrift beschmutzen (ein Beweisfoto wird dann natürlich zugeschickt). Ich finde, das klingt nach einem fairen Angebot. In höchsten Tönen und schon im Voraus ein Dankeschön für „Metal Gear Solid 4: Subresistance“, euer designierter Chefredakteur.

BENEDIKT KAMPERT AUS WUPPERTAL

PLAYZONE: Pah! Was ist denn das für ein lächerlicher Wetteinsatz? Eigentlich erwarten wir von allen unseren Lesern die „Verschönerung“ ihrer Sony-Konsolen, schließlich handelt es sich dabei nicht etwa um eine Verschmutzung, sondern um eine Wertsteigerung! Da musst du also schon etwas mehr bieten. Eine PlayStation 3 mit der Aufschrift „David Hasselhoff forever!“ oder „Ich spiele gerne V.I.P.“ wäre schon eher ein gleichwertiger Wetteinsatz. Zumindest für ein kostenloses Exemplar von *Metal Gear Solid 4*, der Chefredakteursposten ist in Wetteinsätzen gar nicht zu bezahlen. Geld wird dagegen gerne angenommen, aber bitte direkt per Überweisung auf mein ... äh ... unser Konto auf den Cayman-Inseln. Grundsätzlich sind wir der Wette gegenüber aber nicht abgeneigt, schon allein um dein schmerzverzerrtes Gesicht zu sehen, wenn du die (vermutlich) unfassbar teure Konsole mit einem Edding vollkritzlelst. Sprich: Wir sind dabei!



LOGISCH? Nach Substance und Subsistence wirklich Subresistance?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im **PLAYZONE-Forum** finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die coolsten Bösewichte.

blissblaue lippen Rang: ★ Anmeldedatum: 28.06.04 Datum: 09.02.06 19:03 IP: 85.178.96.135	Lieblingsbösewichter Inspiriert von dem Helden thread will ich wissen welche Bösewichter ihr am besten fänden. Am besten haben mir gefallen: Vampire Psycho Mantis The Sorrow Doch manchmal ist da eine Stimme, Die aus dem Dunkel zu dir spricht Du kennst ihren sanften Klang, Doch ihren Namen kennst du nicht Du verstehst kaum, was sie sagen, Und irgendwann verstummt sie ganz (Eisregen)
---	--

crackout Rang: ★★ Anmeldedatum: 28.12.01 Datum: 09.02.06 19:05 IP: 84.155.91.213	AW: Lieblingsbösewichter Eindeutig: Fortinbras (Onimusha: Warriors)  geändert am 09.02.2006 um 19:08 Uhr von crackout besenpower.net
---	--

mipu Rang: ★ Anmeldedatum: 23.11.03 Datum: 09.02.06 19:28 IP: 89.48.150.149	AW: Lieblingsbösewichter Ich sag mal: Kain (Legacy of Kain Series) "Luck is my middle name," said Rincewind, indistinctly. "Mind you, my first name is Bad." -- (Terry Pratchett, Interesting Times)
--	---

Pedaa Rang: ★ Anmeldedatum: 13.09.04 Keine Autorenpunkte Datum: 09.02.06 19:33 IP: 84.190.8.123	AW: Lieblingsbösewichter Liquid Snake die untotbare Sau Sephiroth Der letzte Luftgitarren-Gegner bei EyeToy Play2 Gefreiter CC Pedaa allzeit(e)reit, hilfsbereit aber zu dämlich, zu allem bereit! Für meine Heimat, für die Community! Junior Vize Chef des PzOfPC & Mutter aller Putzen
---	--

petib Rang: ★ Anmeldedatum: 24.08.01 Datum: 09.02.06 19:46 IP: 84.59.133.223	AW: Lieblingsbösewichter LeChuck von monkey island sephiroth und kuja aus final fantasy the boss aus mgs 3 sydney von vagrant story die Serie ist komplett. 2000, 4000, 8000, 8000, und 10.000 Post im dritten Weltrekordthread
---	--

Solon25 Rang: ★★ Anmeldedatum: 03.10.02 Datum: 09.02.06 19:48 IP: 80.135.233.106	AW: Lieblingsbösewichter Ohne gross zu überlegen: Wesker in RECV-X, genialer Abspann mit ihm You tried your best and you failed miserably. The lesson is: Never try! Planios Clan Page
---	---

Rmb Rang: ★ Anmeldedatum: 18.10.01 Datum: 09.02.06 20:37 IP: 84.188.107.231	AW: Lieblingsbösewichter Neo Cortex, ich mach ihn immo wieda platt xD Cifer auf jeden (naja ok der is so halb böse) Vergil Ripper Roo Tekken Fünneff alles andre ist nur Tönnem!!!
--	--

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!



Das größte Rollenspiel aller Zeiten? Vielleicht, aber auf jeden Fall ist *The Elder Scrolls IV: Oblivion* schon der am sehnlichsten erwartete Titel für die Xbox 360! Auf der XBOX-ZONE-DVD finden Sie ein exklusives Video zum Rollenspielhammer! Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



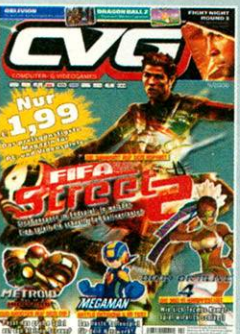
Die nächste Generation kann warten – N-ZONE stellt auf acht Seiten die besten GameCube-Spiele vor, die man einfach haben muss. Die exklusive Reportage zum Download-Service des Revolution klärt die wichtigsten Fragen zum Service. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



Ein neuer Spross der Nintendo-Familie stellt sich vor. Nintendo präsentiert den DS Lite, der mit schickem Design auch den letzten Skeptiker überzeugen soll. Außerdem: wie Xbox Live Arcade zum Verkaufsschlager avanciert. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Cooler Moves und freche Sprüche: CVG testet den Nachfolger zu Electronic Arts' trendigem Hinterhof-Kick FIFA Street. Ein Überblick über die besten Budget-Spiele liefert allen Sparfüchsen Gründe, die Geldbörse zu plündern. Jetzt im Handel!

BRANCHENKENNER 2

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich habe euch in Ausgabe 11/2005 geschrieben, dass Rockstar Games ein neues GTA entwickelt und euch die Neuerungen beschrieben. Ich habe euch auch versprochen, dass ich euch wieder schreibe, sobald ich wieder etwas Neues weiß. Und ich habe auch wieder was parat: das Spiel soll in London im Jahre 1997 handeln, es soll schon zu 60% fertig gestellt sein und es soll zeitgleich mit der PlayStation 3 erscheinen. Ich gehe davon aus, dass das Spiel *GTA London* heißen wird. Könnte Maik die Neuigkeit bitte auf der DVD ansagen?

PLAYZONE: Du schon wieder. Wo kriegst du nur immer diese Wahnsinnsinfos her? Und das, obwohl wir dich doch seinerzeit an Rockstar Games verpfiffen haben. Diesmal hast du es sogar geschafft, Maiks Namen nicht zu verunglimpfen. Leider kam dein Brief für die DVD einfach zu spät, sonst hätten wir dich eingeladen und eine halbstündige Extra-Newsmeldung vorbereitet oder wären gleich mit dir zur Rockstar-Zentrale in New York geflogen, um die Entwickler direkt vor Ort mit deinen Insiderinfos zu beeindrucken. Andererseits standen diese Gerüchte bereits Ende Dezember auf www.play-zone.de, was eigentlich nur zeigt, dass du ganz toll News von unserer Homepage abschreiben kannst.

Ich hätte da mal eine Frage: Wird es in *Driver: Parallel Lines* das World Trade Center geben? Im Jahr 2001 wurden die Türme ja durch einen Terrorangriff zerstört und das Spiel handelt in den Jahren 1978 und 2006. Also müssten die beiden Türme im Jahr 1978 ja noch stehen.

TOMMY KLEVE AUS SCHWERIN

GERÜCHTEKÜCHE Ist dies das erste Bild vom nächsten GTA? Wir sind skeptisch.



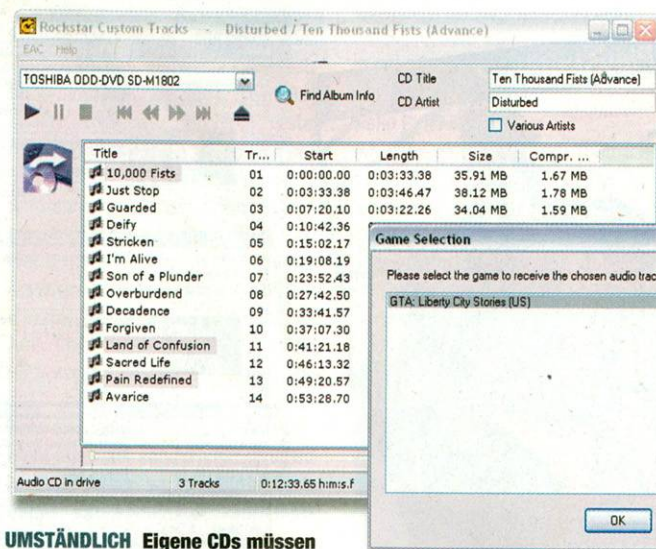
PLAYZONE: Exakt so ist es. Im Handlungsstrang von 1978 kann man in Downtown die beiden Twin Towers sehen und natürlich auch hinfahren. Im Jahr 2006 dagegen findet man dort lediglich einen Bauzaun, ganz wie im echten New York.

PIRATENSENDER

Hallo ihr Konsoleros!

Vor einer Woche habe ich mir *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* gekauft und bin – wie soll es auch anders sein – sofort süchtig geworden. Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen! Doch genug der überschwänglichen Worte. Wenn ich in die Optionen vom Spiel gehe und dort „Audio“ auswähle, kann ich mir ja unter anderem alle Radiosender ansehen und auswählen. Eine Spalte darüber gibt es eine weitere Option: „Eigene Songs“. Kann ich mir beim Zocken dieses Games etwa meine eigene Musik anhören? Wenn ja, wie geht das vonstatten? Ich habe schon einiges versucht, jedoch immer kläglich versagt. Wenn ihr mir weiterhelfen könnt, bleib ich auch weiterhin ein treuer Leser.

SASCHA BLUM AUS SAARBRÜCKEN



UMSTÄNDLICH Eigene CDs müssen direkt auf die PSP gerippt werden.

PLAYZONE: Puh, dann bleibst du uns wohl auch in Zukunft gewogen, denn wir haben des Rätsels Lösung. Eigene Soundtracks lassen sich tatsächlich ins Spiel einbinden, allerdings ist die Sache leider etwas komplizierter als erwartet. Zunächst einmal musst du mit einem PC auf die Seite www.rockstargames.de/libertycitystories surfen. Dort findest du im Bereich „Downloads“ ein kleines Programm zum Herunterladen. Nach der kurzen Installation kannst du dann Musik von CDs kopieren, allerdings muss die PSP an den Rechner angeschlossen sein und die Titel können nur direkt auf die Konsole kopiert werden. Dummerweise lassen sich die Musikstücke anschließend nur im Spiel verwenden und nicht im Music-Player der PSP anhören. Viel Aufwand und viel versenkter Platz auf dem Memory Stick sind ein hoher Preis für eigene Soundtracks in Liberty City Stories, aber immerhin ist GTA damit das erste PSP-Spiel, das dieses coole Feature unterstützt.

KOLOSSAL

Hi Reds!

Ich bin ein großer Fan des Games *Shadow of the Colossus* geworden! Ich habe mich auch entschieden, es meiner Spielesammlung hinzuzufügen, doch eine Frage habe ich da dann doch noch: Auf einer Website habe ich gelesen, dass beim zweiten Durchspielen auf einem höheren Schwierigkeitsgrad die blauen Schwachstellen auf den Kolossen anders platziert sind! Ist das so korrekt? Ich kann mir das irgendwie nicht vorstellen, aber es wäre toll!

SINA LUEHR PER E-MAIL

PLAYZONE: Nein, da hast du dir einen Bären aufbinden lassen. Im Story-Modus hat lediglich der 15. Koloss im höheren Schwierigkeitsgrad eine zusätzliche Schwachstelle, die man treffen muss, alle anderen Gegner besiegt man auf die gleiche Art und Weise wie bereits zuvor.

Wir wollen eure Ideen!

Schreibt uns und gewinnt **coole Preise!**

Ja, was heißt das denn genau: Welche Ideen? Und noch wichtiger, wie viele überhaupt? Kurze, lange, abgedrehte, normale, ja sogar total verrückte Einfälle zur PLAYZONE – wir wollen sie alle. Uns interessiert alles, was ihr zu eurem Lieblings-PlayStation-Magazin, zur DVD, der PLAYZONE-Show oder unserem Internetauftritt zu sagen habt. Schreibt uns dazu einfach eine E-Mail an redaktion@play-zone.de, Betreff „PLAYZONE 2006“ oder schreibt einen Brief bzw. eine Postkarte an:

PLAYZONE
Stichwort: PLAYZONE 2006
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Wie oben angedeutet lohnt sich das Mitmachen, denn wir verlosen in Zusammenarbeit mit Sony jede Menge wertvolle Preise rund um den kommenden Online-Knaller *Socom 3*.

Teilnahmeschluss ist der 3. Mai 2006.



5x Socom 3 U.S. NAVY SEALs



1x PS2



10x PlayStation-Liga-T-Shirt



PLAYSTATION MASTERS No. 4
München, 03.12.2005

10x PlayStation-Liga-Schlüsselband



CHEATS & CODES



Michael Meyer
25, Redakteur

Mit dem
Waffen-Cheat
zu **Electronic**
Arts' genia-
lem Shooter
Black können
Sie Ihr Umfeld
schon von
Anfang an zu
Kleinholz
verarbeiten.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



CHEAT Überleben auf der Straße war nie einfacher.

Wechseln Sie in das Optionsmenü und wählen Sie den Punkt „Codes“ aus. Mit den Cheats aus der Tabelle schalten Sie alles frei, was man sich nur vorstellen kann. Falls Sie einen bestimmten Cheat wieder ausschalten möchten, geben Sie das entsprechende Wort einfach ein zweites Mal ein.

Alle Konzeptzeichnungen
SIRULLY
Alle Black-Book-Graffitis
SHARDSOFGLOSS
Alle Charaktere für den VS.-Mode
STATEYOURNAME
Alle Kampf-Verbesserungen
DOGTAGS
Alle Legenden
NINESIX
Alle Levels
IPULATOR
Alle Filme
DEXTERCROWLEY
Alles vom Ipod
GRANDMACELIA
Unendliche Lebensenergie
MARCUSECKOS
Unendliche Fertigkeit
FLIPTHEScript
Maximale Lebensenergie
BABYLONTRUST
Maximale Fertigkeit
VANCEDALLISTER

CHEAT Geben
Sie die Codes
in die Zeile
ein, um die
entsprechen-
den Effekte zu
aktivieren.



WUNSCHLOS
GLÜCKLICH
Mit den Cheats
lässt sich
wirklich alles
freischalten.



INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0900/1 101 891
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Black



CHEAT Eine kleine Starthilfe

Starten Sie ein neues Spiel und wechseln Sie noch vor Missionsbeginn ins Optionsmenü. Erstellen Sie dort ein neues Profil. Als Name geben Sie den Code **EAUS-MFYA-PKD9-FTPK** ein. Das Profileingabefeld erscheint ein zweites Mal, wobei Sie nun den richtigen Profilnamen angeben. Dank dieser Code-Eingabe finden Sie die BFG, ein besonders mächtiges Maschinengewehr, von Anfang an in Ihrem Waffenarsenal vor.



BFG Mit dem schweren Maschinengewehr macht es gleich viel mehr Spaß.

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.

FIFA Street 2

ROTE KARTE FÜR DEN STRASSENKICK

So deutliche Umfrageergebnisse gibt's nur selten. Über 85% der Teilnehmer unserer Umfrage machen einen Bogen um die Fußball-Ableger von EAs Street-Reihe. In Anbetracht der sehr hohen Verkaufszahlen kann man da nur zu einem Ergebnis kommen: PLAYZONE-Leser haben hohe Ansprüche!

8% Das Spiel ist okay, aber keine Revolution im Vergleich zum Vorgänger.

6% Auf jeden Fall! Dank der Neuerungen macht das Spiel jetzt noch mehr Spaß.

FIFA Street 2: Besser als der Vorgänger?

0% Der erste Teil war weniger komplex, machte aber trotz einiger Macken mehr Spaß.

86% Egal ob neu oder alt – FIFA Street reißt mich absolut nicht vom Hocker.

Shadow of the Colossus

MEHR DAVON!

Das Abenteuer mit den gigantischen Gegnern kommt bei den Teilnehmern unserer Umfrage gut an. Mit besserer Technik könnten Titel dieser Art noch mehr Fans gewinnen – hoffen wir, dass in Zukunft noch mehr Wert auf die Präsentation gelegt wird und die Technik mit Story und Inszenierung mithalten kann.

16% Die Idee ist gut, mich stört allerdings die durchschnittliche Technik.

40% Ich bin begeistert. Es sollte mehr Spiele dieser Art geben.

18% Verschont mich – mit so was kann ich nix anfangen!

Shadow of the Colossus: Wie gefällt Ihnen der inoffizielle Ico-Nachfolger?

26% Ganz nett, zu den Top-Titeln gehört es für mich aber nicht.

Killzone: Liberation

HAUPTSACHE KILLZONE!

Der Großteil der Teilnehmer unserer Umfrage kann gut damit leben, das PSP-Killzone nicht aus der Ego-Perspektive zu spielen. Eine vorbildliche Einstellung, denn was letztendlich zählt, ist der Spielspaß!

9% Killzone stinkt, egal aus welcher Perspektive.

22% Killzone ist ein Ego-Shooter und soll auch einer bleiben!

Killzone: Liberation – positive Überraschung? Das PSP-Killzone wird kein Ego-Shooter!

27% Coole Sache – Ego-Shooter sind auf der PSP sowieso nicht der Bringer.

42% Ob Draufsicht oder Ego-Perspektive – Hauptsache, das Spiel macht Spaß.

Schwierigkeitsgrade

EHRENSACHE

Wie erwartet spielen die meisten Teilnehmer unserer Umfrage den normalen Schwierigkeitsgrad. Anscheinend gibt es niemanden, der sich durch die Spiele cheatet. Kein Wunder, denn selbst wenn, würde dies wohl keiner zugeben!

12% So schwer wie möglich. Ich hab's gern anspruchsvoll.

14% Um Zeit zu sparen und Nerven zu schonen, kann's für mich gar nicht leicht genug sein.

0% Pfeif auf den Schwierigkeitsgrad, mit Cheats spielt es sich am angenehmsten.

Fingerfertige Leser? Für welchen Schwierigkeitsgrad entscheiden Sie sich?

74% Ein bisschen herausfordernd sollte ein Spiel schon sein – ich spiele meistens normal.

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. Welche Variante der PLAYZONE haben Sie gekauft?

- ☐ PLAYZONE-Magazin für € 3,-
☐ PLAYZONE mit DVD für € 4,99

4. Was halten Sie von der Magazinvariante der PLAYZONE?

- ☐ Find ich einfach klasse. Die DVD habe ich sowieso nie genutzt!
☐ Cool! Eine kostengünstigere Variante der PLAYZONE wollte ich schon immer haben.
☐ Ich würde mir wünschen, immer die Wahl zwischen beiden Varianten zu haben.
☐ Gefällt mir nicht so gut – die DVD gehört unbedingt zur PLAYZONE.

5. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

6. Auf der aktuellen PLAYZONE-DVD finden Sie einige Videos im PSP-Format, die Sie ganz einfach auf Ihren Memory Stick kopieren und dann unterwegs anschauen können. Was halten Sie von diesem Angebot?

- ☐ Finde ich super und nutze ich gerne – demnächst bitte mehr Videos!
☐ Die Idee ist ganz gut, aber so wichtig finde ich das nicht.
☐ Ich habe (noch) keine PSP, aber an sich ist das eine gute Sache.
☐ Das braucht doch kein Mensch! Bei so kleinen Videos kann man doch eh nicht genug erkennen.

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage PlayStation 3	_____	☐	☐	☐
Unreal Tournament 2007	_____	☐	☐	☐
Stranglehold	_____	☐	☐	☐
Hitman Blood Money	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend (PS2)	_____	☐	☐	☐
Der Pate	_____	☐	☐	☐
Onimusha: Dawn of Dreams	_____	☐	☐	☐
Driver: Parallel Lines	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend (PSP)	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell Essentials	_____	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Thema des Monats: _____ Test: _____ Vorschau: _____
 Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____ Moderation: _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 05, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 05/06)

Ausgabe: _____/_____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

INSEKTE

COMPUTEC MEDIA AG	52-53, 73, 81, 85
Eastbeam	75
Electronic Arts	2, 10-11
Jamba	97
Jöllenbeck	99
Sony	39
Take 2	3, 7
Ubisoft	29, 100

SPIELE-HOTLINES

Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks) de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline de.playstation.com	0900/1 558 801	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) de.playstation.com	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	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 05/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

*Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Maik Bütefür, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Meyer, Michael Pruchnicki,
Stefanie Schetter (Ltg. DVD)

Mitarbeiter dieser Ausgabe Christoph Kraus, Udo Crnjak, Marius Wallat

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Matthias Schöffel

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dzewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH

Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedendfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: compute@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:

COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at

Postadresse:

Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

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 Serviceleistungen 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, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

EROTIK DOWNLOAD

so geht's: Sende z.B. Erotik920
per SMS an 333333



HANDYBILDER



ANIMIERTE HANDYBILDER



Nur wir haben die Originale!

CHARTS

1	Mundstuhl - Meckertassen	Sing3595
2	Seed - Ding	Sing3596
3	Bob Sinclar - Love Generation	Sing3597
4	Flipsyde - Happy Birthday	Sing3598
5	50 Cent - Hustler's Ambition	Sing3599
6	Beyonce - Check On It	Sing3600
7	US 5 - Come Back To Me Baby	Sing3601
8	James Blunt - High	Sing3602
9	Eminem - When I'm Gone	Sing3603
10	Chris Brown - Run It	Sing3604
11	Bushido - Augenblick	Sing3605
12	Mary J. Blige - Be Without You	Sing3606

HANDY VIDEOS



HANDY THEMES



FUN SOUNDS

Der Feind Ist In Korridor 4	Hit2775
Du Hast Nur Noch Wenig Energie	Hit2776
Eine Bombe Liegt Für Dich Bereit	Hit2777
Energy-Flash	Hit2778
Flamenco-Huhn	Hit2779
Fliegeralarm Sirene	Hit2780
Handy-DJ	Hit2781
Vogelgrippe An Der Strippe	Hit2782

HANDY SPIELE



* Im Monat (Sparabos) 4,99€

* jeweils pro Monat als Guthaben (+Transport/WAP/GPRS). Guthabennutzung: SMS, www.play-zone.de, wap.jamba.de, LISTE an 33333*. Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Jederzeit Kündigung: STOPCOOL an 33333. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 5/Bestellung. Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB: www.play-zone.de

Real	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Handy Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück
Funsounds	Guthaben: 5 Stück
Handy Videos	Guthaben: 3 Stück

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220, 6600; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i Handybil-der Handyinfo: LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, V980, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65 Animierte Handybilder Handyinfo: LG: C3320, B2050; Motorola: Razr V3, V980; Nokia: 6230, 3220, 7260; Samsung: D500, E700; Siemens: C75 Spiele Handyinfo: Nokia: 2650, 3100, 6230, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, T1010 Themes Handyinfo: Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610 Erotik Down-load Handyinfo: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, T1010 Videos Handyinfo: Motoro-la: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

In allen Netzen verfügbar

9222 (SFr 9,90)

VORSCHAU

Ausgabe 06/2006

ab **19.04.06** am Kiosk!

In der aktuellen Ausgabe präsentieren wir Ihnen erstmals echte PS2-Screenshots und -Videomaterial vom vierten *Hitman*-Abenteuer, mit etwas Glück folgt schon nächsten Monat der umfassende Test!

Hitman: Blood Money



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
And 1 Streetball	30. März
Ape Escape 3	10. Mai
Dragon Quest: Die Reise des ...	13. April
Evolution GT	April
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Mai
Gauntlet: Seven Sorrows	24. März
Ghost Recon: Advanced Warfighter	30. März
GTA Liberty City Stories	Ende April
Hitman: Blood Money	Frühjahr
Okami	2. Quartal
Rainbow Six Critical Hour	Frühjahr
Rampage: Total Destruction	28. April
Rogue Trooper	21. April
SingStar Rocks!	19. April
State of Emergency 2	April
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
Tomb Raider: Legend	7. April
Tourist Trophy	2. Quartal

Titel	Termin
Ape Escape	10. Mai
Bubble Bobble Evolution	April
Daxter	19. April
Dragon Ball Z: Shin Budokai	13. April
Field Commander	März
Football Manager Handheld	13. April
Popolocrois	31. März
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
Tokobot	März
Tomb Raider: Legend	Frühjahr
Untold Legends: The Warrior's Code	März
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal



Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Ten Hammers erscheint nun doch erst im Mai. Unser Test im nächsten Heft klärt, ob die Entwickler bis dahin die technischen Probleme des Erstlings in den Griff bekommen haben.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2)

Bereits Ende April soll eine PS2-Version des PSP-Hits von Rockstar Games erscheinen. Wird es eine erweiterte Fassung oder nur eine reine Umsetzung? Mehr dazu im nächsten Heft!



WEITERE THEMEN

➔ **Brothers in Arms 3**
Das PS3-Debüt der Serie endlich enthüllt!

➔ **Tourist Trophy**
Die Motorrad-Simulation der GT-Macher im Test

➔ **Dragon Quest**
Test der deutschen Version von Teil VIII

➔ **Tomb Raider: Legend (PSP)**
Der finale Test der Handheld-Fassung

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



PSM

Das unabhängige Magazin für PlayStation und PSP

- Der Pate – Das Spiel: Ein Test, den Sie nicht ablehnen können
- Driver – Parallel Lines: Der GTA-Killer zurück auf der Überholspur?
- Full Spectrum Warrior – Ten Hammers: Team-Taktik wie in der US-Armee



PSW

PS2 • PSP • PS3 • Die ganze Welt der PlayStation

- Full Spectrum Warrior – Ten Hammers: Krieg zwischen Realität, Simulation und Spiel
- Tomb Raider: Legend: Eidos hat Wort gehalten: Lara ist wieder in Top-Form!
- Splinter Cell – Double Agent: Sam Fisher im Visier: alle Fakten, alle Gadgets, alle neuen Bilder



POWER FEEDBACK



WELCOME TO THE REAL WORLD



stellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™
 mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertas
 oge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertas | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale
 ne und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2,
 ge | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™
 elibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | ach
 | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertas | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit |
 klemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, X
 | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™
 | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertas | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit |
 | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertas | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit |

IN TOUCH WITH NATURE
 Erlebe den einzigartigen Luxus
 von echtem Leder



Pierre Kaffer - DTM Fahrer
 und Deutscher Meister Formel Ford/95
 und Formel Opel/96

"..weiß, worauf es bei einem
 Spitzenlenkrad ankommt und
 fährt besonders gerne mit
 Lenkrädern von
 SPEED-LINK!"

P. Kaffer



4in1 Leather Power Feedback Wheel

WWW.SPEED-LINK.COM

IM JAHR

2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.

Frühjahr 2006



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, the Ghost Recon logo and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Ginn. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
* Co-op Campaign not available for PlayStation®2