

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

06/2006 € 4,99

Ausgabe 92

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

**DOPPEL-
AUF DVD
IM HEFT:**



Seite 1: PLAYZONE-Show
mit God of War 1 & 2,
Tomb Raider: Legend,
FIFA WM 2006 u. v. m.

Seite 2: Top 100 für PS2

**203 MINUTEN
SPIELZEIT 165 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE**

DIE 100 BESTEN PLAYSTATION-2-SPIELE

14 Seiten Reportage!

- Die 100 wichtigsten PS2-Spiele
- Über 120 Minuten Videos auf DVD

GROSSER IMPORT-TEST

FINAL FANTASY XII

So spielt sich die japanische Version!





POWER FEEDBACK



WELCOME TO THE REAL WORLD

...analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...
...Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PS™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus echtem Leder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuer...



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

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

NEUE DETAILS ZUR PLAYSTATION 3

WELTWEITER START IM NOVEMBER

Preis noch nicht bekannt!

PS3-TECHNIKDEMOS AUF DER GDC

Kurz nach Drucklegung unserer letzten Ausgabe ließ Sony die Katze aus dem Sack: Der japanische Hard- und Software-Hersteller will die PlayStation 3 im November dieses Jahres zeitgleich in Japan, Europa und Nordamerika auf den Markt bringen. Der nächste Paukenschlag kam dann schon wenige Tage später auf der alljährlich stattfindenden Game Developers Conference, wo noch mehr Details bekannt gegeben wurden (mehr dazu in unserer Reportage ab Seite 26). Eines wollte Sony aber (noch) nicht verraten – was die Wundermaschine kosten soll. Angesichts der beeindruckenden Hardware-Features ist damit zu rechnen, dass die PS3 wohl kein Schnäppchen sein wird. Experten gehen davon aus, dass Fans mindestens 350 Euro anlegen müssen, um am Erstverkaufstag eine Konsole zu ergattern. Bleibt nur zu hoffen, dass Sony die bald in Los Angeles stattfindende Spielemesse E3 (10.-12. Mai) nicht nur dazu nutzen wird, um die grenzenlose Power der Konsole zu demonstrieren, sondern auch, um endlich den Preis für das gute Stück anzukündigen. Wir sind natürlich vor Ort und werden wie immer ausführlich von der Messe berichten – im Heft und auf DVD.

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Die Probleme in der Dritten Welt gehen uns alle an. Daher möchten wir Sie an dieser Stelle auf die Kampagne GEMEINSAM FÜR AFRIKA hinweisen, an der sich die Computec Media AG (und damit natürlich auch die PLAYZONE) zusammen mit dem Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA beteiligt. Weitere Informationen zu diesem wichtigen Projekt und ein Interview mit Johannes S. Gözalan (Vorstandsvorsitzender Computec Media AG), Jochen Zeitz (Vorstandschef PUMA) und Susanne Anger (Sprecherin GEMEINSAM FÜR AFRIKA) finden Sie auf Seite 9 in dieser Ausgabe. Wir bitten um Beachtung.

ROLLENSPIEL-FIEBER
In diesem Monat wurde der Redaktionsalltag von Dragon Quest und Final Fantasy XII bestimmt.

Viel Spaß beim Lesen dieses Hefts wünscht

Ihr PLAYZONE-Team



Von links nach rechts, hintere Reihe:

Uwe Hönig (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Marius Wallat (Praktikant)
Christian Schönlein (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:

David Mola (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Maik Büterfür (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

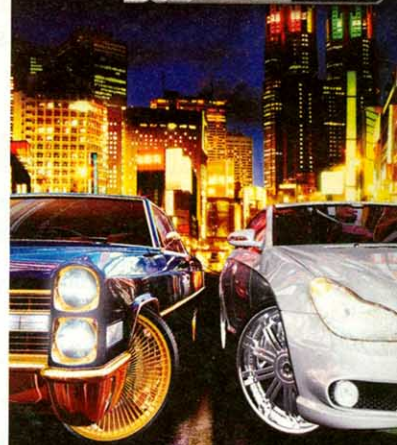
Nicht mit auf dem Bild:

Britta Rasp (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktionsdirektor)
Thomas Schreiner (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, Inc. DUB and the DUB Edition logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection. Network Adaptor for PlayStation®2 and Memory Card (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox 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.

NEWS

- 06 Allgemeine News
10 Japan-News

REPORTAGEN

- 12 Die 100 besten PS2-Spiele
26 GDC 2006

RUBRIKEN

- 44-45, 61, 97 Abo-Angebote
94 Feedback
86 Hardware/Zubehör
96 Impressum
46 Info-Center: Most Wanted
49 Info-Center: Termine
50 Info-Center: Die besten Spiele
52 Info-Center: Die Redaktion
96 Inserentenverzeichnis
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

24: The Game.....	92
Ab durch die Hecke	07
Ape Escape 3.....	72
Atelier Iris: Eternal Mana	74
Black Cat	11
Carnage Heart Portable	11
Daxter	76
Dragon Quest: Die Reise des v. Königs	62
Driver : Parallel Lines.....	92
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006	70
Fighting Beauty Wu-Long	11
Final Fantasy XII (Import).....	80
Ford Street Racing.....	74
Full Spectrum Warrior Ten Hammers.....	58
Gauntlet Seven Sorrows	74
Ghost Recon Advanced Warfighter	66
God of War (dt.).....	54
God of War II	06
Guitar Hero	68
Gun Parade Orchestra.....	10
Just Cause	38
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	07
Let's Make a Soccer Team.....	08
Me & My Katamari	78
Mega Man Maverick Hunter X	78
Mega Man: Powered Up.....	79
NBA 2K6.....	93
PoPoLoCrois.....	79
Puyo Pop Fever.....	78
Singstar Rocks!	69
Samurai Warriors: State of War	79
Street Riders.....	79
Sword of Etheria	74
Taito Legends 2	75
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	75, 93
The Silent Hill Experience & Collection.....	07
Tokobot.....	78

INHALT

06/06

REPORTAGE
12 **DIE 100 BESTEN PS2-SPIELE**

Hit-Countdown: Die ultimative Liste für alle PlayStation-2-Fans!

VORSCHAU
38 **JUST CAUSE**

Innovative Karibikkonkurrenz für Grand Theft Auto!

TEST
62 **DRAGON QUEST: DIE REISE DES V. KÖNIGS**

Paprikaeigner A greift an!

König Trode
Oh, mein armes Schloss! Es war einst so wunderschön ... und jetzt liegt es in Ruinen.

Riesiges Rollenspielvergnügen von Square Enix

54 GOD OF WAR (DT.)

Endlich auch bei uns:
Der härteste Action-Titel
für die PlayStation 2!



80 FINAL FANTASY XII

Die japanische Version des
Mega-Rollenspiels im Dauertest!



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
God of War (dt.)

VORSCHAU

Die PS3 auf der GDC 2006
Midways Line-up 2006
• John Woo's Stranglehold (PS3)
• Unreal Tournament 2007 (PS3)
• Spy Hunter: Nowhere to Run
• Mortal Kombat Armageddon
• Rampage: Total Destruction
• Rogue Trooper
• Tomb Raider: Legend (PSP)
• Urban Chaos: Riot Response

Viewtiful Joe Red Hot Rumble (PSP)
Ys - The Ark of Napishtim (PSP)

TEST

Ape Escape 3
Ape Escape P (PSP)
Buzz! Das große Quiz
Dragon Quest:
Die Reise des v. Königs
Drakengard 2
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006
Final Fight: Streetwise
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Gauntlet: Seven Sorrows

Guitar Hero
Liebesgrüße aus Moskau (PSP)
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Puyo Pop Fever (PSP)
SingStar Rocks!
SOCOM: Fireteam Bravo (PSP)
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Taito Legends 2
Tak: Die große Juju-Jagd
Teenage Mutant Ninja Turtles 3
The Sword of Etheria
Me & My Katamari (PSP)
Mega Man Maverick Hunter X (PSP)
Worms: Open Warfare (PSP)

SPIELE-TRAILER
AND1 Streetball
Gauntlet
PlayStation Masters No. 5

FILM-TRAILER
Asterix und die Wikinger
Das Schloss im Himmel
Der tierische verrückte Bauernhof
Flug 93
Ich, du und der Andere
Nacho Libre

X-PORT-SAVEGAMES:

Burnout 3
Ghost Recon 2
X-Men Legends

MAX-DRIVE:

Battlefield 2: Modern Combat • Black
FIFA Street 2 • Need for Speed Most Wanted • Onimusha:
Dawn of Dreams • Shadow of the Colossus • X-Men Legends

Alle Videos
zu PSP-Spielen auch
im PSP-Format!

VORSCHAU

PLAYSTATION 3

- 32 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 34 WWE SmackDown vs. RAW 2007

PLAYSTATION 2

- 38 Just Cause
- 42 X-Men 3: The Official Game

TEST

PLAYSTATION 2

- 72 Ape Escape 3
- 74 Atelier Iris: Eternal Mana
- 62 Dragon Quest: Die Reise des v. Königs
- 70 FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006
- 80 Final Fantasy XII (Import)
- 74 Ford Street Racing
- 58 Full Spectrum Warrior Ten Hammers
- 74 Gauntlet Seven Sorrows
- 66 Ghost Recon Advanced Warfighter
- 54 God of War (dt.)
- 68 Guitar Hero
- 69 SingStar Rocks!
- 74 Sword of Etheria
- 75 Taito Legends 2
- 75 Teenage Mutant Ninja Turtles 3

PSP

- 76 Dexter
- 78 Me & My Katamari
- 78 Mega Man Maverick Hunter X
- 79 Mega Man: Powered Up
- 79 PoPoLoCrois
- 78 Puyo Pop Fever
- 79 Samurai Warriors: State of War
- 79 Street Riders
- 78 Tokobot

CHEATS & CODES

- 92 24: The Game
- 92 Driver: Parallel Lines
- 93 NBA 2K6
- 93 Teenage Mutant Ninja Turtles 3

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

NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



- 1. PS3 IM NOVEMBER**
Damit ist Weihnachten gerettet!
- 2. KRIEGSGOTT**
God of War erscheint nun doch in Deutschland.
- 3. EINFACH GENIAL**
Final Fantasy XII erfüllt die hohen Erwartungen voll.
- 4. GOD OF WAR 2**
Der Actionknaller erscheint Anfang 2007 noch für die PS2.
- 5. METAL-HEADS VOR!**
Guitar Hero ist mehr als nur ein weiteres Musikspiel.

FLOPS



- 1. AUS UND VORBEI?**
Die Arbeiten an *StarCraft: Ghost* wurden auf Eis gelegt.
- 2. KEIN ONLINE-TEST**
Die *Socom*-Server waren bei Redaktionsschluss noch nicht erreichbar.
- 3. SCHLECHTES TIMING**
Viele Testversionen kamen nicht rechtzeitig bei uns an.
- 4. DER PREIS IST HEISS**
Einen Termin für die PS3 gibt es, einen Preis leider noch nicht.
- 5. HAMMERHART**
Der hohe Schwierigkeitsgrad von *Ten Hammers* wird Anfänger in den Wahnsinn treiben.

God of War II



ACTION Der Schlachtplatte zweiter Teil kommt noch für die PlayStation 2!

Gerade erst kommen Deutsche Spieler in den Genuss des brutalen Schlachtengemetzels, da trudelt auch endlich die offizielle Nachricht ein, dass sich ein Nachfolger in der Entwicklung befindet – und zwar exklusiv für die PlayStation 2. Kratos ist zurück und muss als neu benannter Kriegsgott abermals in den Kampf ziehen, um irgendwann hoffentlich seinen Seelenfrieden zu finden. Zahlreiche neue Attacken wurden dem Anti-Helden spendiert und natürlich gibt's auch wieder eine große Auswahl magischer Attacken zu sehen, ansonsten soll der Nachfolger spielerisch in die gleiche

Kerbe schlagen wie Teil 1. Allerdings soll *God of War II* einen deutlich höheren Rätselanteil beinhalten, um die grauen Zellen der Spieler mehr zu fordern. Nachdem *God of War (dt.)* in unserer aktuellen Ausgabe frisch zum absoluten Highlight gekürt wurde, können wir den Nachfolger kaum noch erwarten und erhoffen uns natürlich eine ebenbürtige Qualität des Spiels. Leider konnte uns Sony bis Redaktionsschluss noch keine Screenshots des Spiels zur Verfügung stellen, lediglich ein schickes

Artwork war zu ergattern. In Bewegung sieht der actionreiche Spaß aber ohnehin besser aus, also lohnt sich für Sie unbedingt ein Blick auf unsere DVD. Dort finden Sie den ersten Trailer des Spiels, frisch von der GDC! (mb)

Verleih: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2007

ANTIHELD Kratos kehrt zurück und ist mächtig mies gelaunt!



NEWSTICKER

+++ SCHWARZ AUF VICE Take 2 hat mal wieder Markenschutzanträge beim amerikanischen Patentamt angemeldet und sich diesmal den Titel „Grand Theft Auto Vice City Stories“ gesichert. Die Nachfolger von „Liberty City Stories“ auf der PSP ist also in greifbarer Nähe.

+++ VIELVERSPRECHEND Sega hat angekündigt, ge-

meinsam mit Obsidian Entertainment (*Star Wars: Knights of the Old Republic II*) ein Rollenspiel für die PlayStation 3 (und die Xbox 360) zu entwickeln. **+++ ZU GRABE GETRAGEN** Nach über elf Dienstjahren und mehr als 100 Millionen verkauften Exemplaren hat Sony nun die Produktion der PSone eingestellt. **+++ POLTERGEIST** Das

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy



ACTION Das Franchise-Imperium schlägt zurück

Nachdem der erste Teil bereits viele Anhänger finden konnte, verwundert es kaum, dass Activision den Fans eine Fortsetzung zu dem spaßigen Überraschungshit des letzten Jahres liefert. Kenner des Vorgängers werden sich über zahlreiche Neuerungen wie Fahrzeuge, einen Spielfiguren-Editor und einen überarbeiteten Koop-Modus freuen. Darüber hinaus wurde stark an der KI der Spielfiguren gefeilt, sodass sich die Gegner jetzt noch cleverer als zuvor verhalten. Im Mittelpunkt von *The Original Trilogy* stehen natürlich die alten drei *Star Wars*-Filme. Und entsprechend sind die Hauptfiguren des Spiels Luke Skywalker, Obi-

Wan, Han Solo, Chewbacca und Prinzessin Leia. Bis der Krieg der Sterne auf der PS2 und der PSP erneut beginnt, müssen Sie sich allerdings noch bis zum Herbst gedulden. (te)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: Herbst



GALAKTISCH Spannende Kämpfe mit X-Wings und TIE-Fightern.

ALTE BEKANNTHE Auch die beiden Droiden R2-D2 und C-3PO sind im neuesten Lego *Star Wars* mit von der Partie.



The Silent Hill Experience & Collection

DIVERSE Die volle Packung Silent Hill!

Konami macht Fans der edlen Survival-Horror-Serie glücklich: Mit *The Silent Hill Collection* erscheinen bereits am 11. Mai zeitgleich zum Start des Kino-Streifens die Teile 2, 3 und 4 in einer Compilation. Zudem wird im Internet über ein mögliches *Silent Hill* für die PSP spekuliert – einigen Vermutungen zufolge soll es sich dabei um ein Remake des ersten Teils handeln. Offizielle Aussagen dazu gibt es bislang keine, aber auch so wird PSP-Besitzern ebenfalls zum Film-Start ein *Silent Hill* beschert. Hierbei handelt es sich nicht um ein Spiel, sondern vielmehr um eine Sammlung unterschiedlicher Medien wie Filmausschnitte und Comics, denen Sie eine Menge Hintergrund-Informationen über



die schaurig-geniale Serie sowie den kommenden Kinofilm entnehmen können. Das Menü der UMD ist wie ein verlassenes Schulhaus gestaltet, in dessen Räumen Sie die verschiedenen Inhalte finden. Fans der Reihe kommen kaum um diese interessante und gut präsentierte Video-UMD herum. (te)

Hersteller: Konami

Internet: www.welcometosilenthill.com

Termin: 11. Mai

ambitionierte, aber auch unglaublich oft verschobene *StarCraft: Ghost* steht vor dem endgültigen Aus. Laut Blizzard Entertainment sei die Produktion auf Eis gelegt und man würde sich zunächst auf Next-Generation-Entwicklungen konzentrieren. +++ **DIE RECHNUNG BITTE!** Ubisoft hat eingekauft: Der französische Hersteller besitzt nun die Namensrechte am Titel *Far Cry* und hat auch gleich noch die neue Grafiktechnologie der ursprünglichen Entwick-

Ab durch die Hecke



ACTION Suburbane Beutetour mit tierischen Film-Helden

In *Ab durch die Hecke* schlüpfen Sie in die Rolle wilder Tiere, die von Hunger getrieben die Grenze zwischen Wildnis und Vorstadtidylle in Form einer Hecke überschreiten. Die Nahrungssuche ist dabei alles andere als ungefährlich – ein pingeliges Hausmütterchen, ein übereifriger Kammerjäger und ein schlecht gelaunter Bär machen den lustigen Tieren das Leben schwer. Den Spielern erwarten bei der Filmumsetzung

abwechslungsreiche Aufgaben in den Jump&Run-Abschnitten und darüber hinaus noch mehrere unterhaltsame Mini-Games. Besonders im Coop-Mehrspieler-Modus verspricht das lustige Spiel zum neuesten Pixar-Streifen jungen und jung gebliebenen Spielern eine Menge Spaß! (te)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.de

Termin: Juli



ANPASSUNGSFÄHIG Die wilden Tierchen machen sich schnell mit den Gegebenheiten der Vorstadt vertraut.

ler CryTek lizenziert. Einem *Far Cry*-Titel auf der PlayStation 3 steht also hoffentlich nichts mehr im Wege. +++ **RAYMAN-RÜCKKEHR** Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung von Ubisoft, dass ein neuer Teil der *Rayman*-Serie erscheinen wird. Das Studio in Montpellier (*Beyond Good & Evil*, *King Kong*) soll den Klassiker bereits zu Weihnachten auf aktuellen und Next-Generation-Konsolen neu aufleben lassen. +++

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Zwischen Phil und Satoru

Ich stehe in der Schlange für die Rede von Nintendo-Chef Satoru Iwata im Rahmen der Game Developers Conference. Die kalifornische Frühlingssonne wärmt die hohe Stirn, man sorgt sich um das Aufnahmevermögen des Auditoriums. Die Konferenz dreht sich vor allem um Branchen-Fortbildung; neben Seminaren zu Themen wie Outsourcing oder Patentrechtsverletzungen gibt es auch große Ansprachen der Konsolengiganten. Gestern war Sonys Phil Harrison mit der Verbreitung guter Stimmung dran, da war die Anstehschlange auch imposant, aber nicht ganz in Iwata-Ausmaßen. Nintendo mag den GameCube versenkt haben, doch der noch recht frische Chef genießt Hoffnungsträger-Aura und Kompetenz fürs Visionäre: Wer 6 Millionen *Nintendogs*-Welpensimulationen verkauft, kann nicht gänzlich falsch liegen. Die Anstehenden wittern etwas Aufregendes, doch dann belässt es Iwata doch bei charmant vorgetragenen Theorien, zeigt aber keine Spiele seiner nächsten Konsole. Sony-Entwicklungsstudio-Oberrboss Phil Harrison wurde indes so ein bisschen Opfer seiner vielbejubelten PS3-Präsentation vor der E3 im letzten Jahr. Die Absichtserklärungs-Rendereien von damals sahen vielleicht doch ein wenig zu gut aus, wenn man sie jetzt mit den neuen Gameplay-Vorführungen seiner Keynote vergleicht. Dass sich Sony für eine erst im November erscheinende Konsole überhaupt mit unfertiger Software auf die Bühne traute, gebietet indes Respekt. Und wenn die Konsolen-Rivalen auch höchst unterschiedliche Auffassungen über die Bedeutung von Grafikkraft und Hightech bei Next-Gen-Systemen haben, ist man sich in einem einig: Phil und Satoru schwärmen gleichermaßen vom Potenzial digitaler Online-Vertriebswege und von verbesserten Überlebenschancen kleinerer Spielprojekte, die ohne Lizenzen und zweistellige Millionen-Budgets auskommen müssen.

Tomb Raider Legend und Dragon Quest

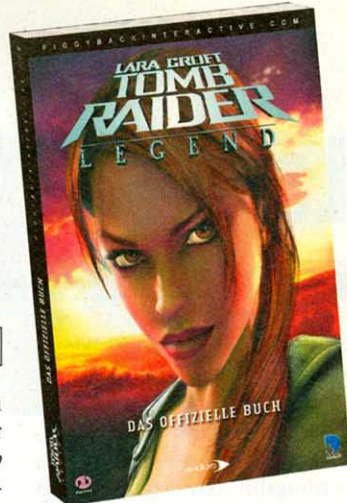


LÖSUNGSBÜCHER Offizielle Pflichtlektüre für Spiele-Freaks



Piggyback, Hersteller von hochwertigen Lösungsbüchern, hat zwei neue Titel für je 14,99 Euro im Sortiment – zu *Tomb Raider: Legend* und dem aktuellen *Dragon Quest* für die PS2 (in dieser Ausgabe ab Seite 62 getestet). Während die Lara-Lösung eine besonders aufwendige „Hinter den Kulissen“-Sektion mit vielen Extras bietet, wartet das *Dragon Quest*-Buch mit einem innovativen Feature auf: Piggyback unterscheidet zwischen einem frei zugänglichen

DRAGON QUEST Ein Reiseführer für den verwunschenen König.



TOMB RAIDER Damit kommen Sie auch ohne GPS durch die Legende.

„Geheimnisse“- und einem versiegelten „Top Secret“-Bereich, um die Lösung möglichst spoilerfrei zu gestalten. (ts)

Verleih: Piggyback

Internet: www.piggybackinteractive.com

Termin: Beide erhältlich

WWW.VIDEOGAMESZONE.DE!

ONLINE Der neue Internetauftritt der PLAYZONE!

Neben News und Inhalten rund um Sonys PlayStation 2 und PSP finden Sie in unserem neuen Online-Portal unter www.videogameszone.de auch eine Menge interessanter Informationen unserer Schwester-Magazine N-ZONE und XBOX-ZONE rund um die Xbox und Nintendo-Kon-

solen. Egal, ob Sie sich informieren, unterhalten oder einfach nur Teil der stets wachsenden Online-Community werden wollen – in der VideogamesZone sind Sie bestens aufgehoben! Wir freuen uns auf Ihren Besuch! (te)

Internet: www.videogameszone.de

Termin: Ab sofort!



Let's Make a Soccer Team!



SPORT-MANAGER Der Ball rollt auch noch nach der WM.

In Japan ist *Let's Make a Soccer Team!* überaus erfolgreich. Anlass genug für Sega, den Fußball-Manager auch nach Europa zu bringen – exklusiv für die PS2. Als Teamchef stehen Sie voll in der Verantwortung, nicht nur, was das Geschehen auf dem Platz betrifft. Die Wahrheit liegt auch in Geschäftsfeldern wie Merchandising und Stadionerweiterung. Doch vernachlässigen Sie nicht Ihre Mannschaft: An- und Verkauf von Spielern, Trainingsplanung, Talentsichtung und Taktikschulung – um alles kümmern Sie sich selbst. Nur wer alle Bereiche im Griff

hat, wird nach der Gründung seines eigenen Klubs aufsteigen und um die Meisterschaft spielen. (ts)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.de

Termin: August 2006

TEAM-ENTWICKLUNG
Als Chef haben Sie Ihre Finger überall drin.



Gemeinsam für Afrika

Hilfe zur Selbsthilfe

Johannes S. Gözalan (Computec), Susanne Anger (GEMEINSAM FÜR AFRIKA) und Jochen Zeitz (PUMA; v. l.) besiegelten in Fürth die Kooperation GEMEINSAM FÜR AFRIKA.

Mit der Teilnahme an der Aktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA engagiert sich Computec Media, führender Verlag für Spiele-Fachzeitschriften, für humanitäre Projekte.

Gemeinsame Sache statt Einzelkämpfertum: Die Kampagne GEMEINSAM FÜR AFRIKA vereint 30 deutsche Hilfsorganisationen, die 5.000 Projekte in Afrika betreiben. Zur Fußball-Weltmeisterschaft beteiligt sich Computec Media als führender deutscher Verlag für Spielezeitschriften zusammen mit Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA an der Spendenaktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA. Für nur 2,99 Euro können auch Sie per SMS Hilfsprojekte unterstützen. Susanne Anger, Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA, PUMA-Vorstandschef Jochen Zeitz und Computec-Vorstandsvorsitzender Johannes S. Gözalan trafen sich in Fürth, besiegelten die Kooperation und erläuterten, wie viel selbst durch scheinbar minimale Beträge auf dem afrikanischen Kontinent zu bewegen ist.

PLAYZONE: PUMA und Computec stehen für Spaß am gemeinsamen Spiel. Warum ist es wichtig, dass junge, freizeit-orientierte Unternehmen zur Hilfe aufrufen?

JOCHEN ZEITZ: Man darf nicht vergessen, dass die Spenden ja selbst in Afrika an junge Leute gehen, insofern spricht man hier eine Sprache. Ich glaube aber auch, dass die soziale Verantwortung bei jungen Leuten viel stärker ausgeprägt ist, als es vor Jahrzehnten der Fall war.

Das Bewusstsein kommt daher, dass Informationen heute immer auf Knopfdruck verfügbar sind und viel stärker deutlich wird, was für Probleme in den einzelnen Regionen der Welt, insbesondere Afrika, herrschen.

JOHANNES S. GÖZALAN: Unsere Leser machen ja viel mehr als nur spielen. Das geht schon bei Hilfsgruppen in der Schule los, und von daher sind diese Leute schon einmal grundsätzlich bereit, zu helfen. Zweitens macht Spielen Spaß. Spielen ist etwas sehr Persönliches, aber auch etwas sehr Kommunikatives und es findet immer mehr mit anderen Leuten statt, die man noch gar nicht kennt und die durchaus auch weit entfernt leben. Insofern ist die Welt viel kleiner geworden als es vorhergehende Generationen erlebt haben. Daher sind die Spieler viel mehr sensibilisiert für die Unterschiede in der Welt. Daher glaube ich, dass wir genau das Richtige tun, wenn wir uns als Teil dieser globalen Kultur sehen.

PLAYZONE: Nun sind 2,99 Euro nicht gerade viel Geld. Was kann man in Afrika damit überhaupt bewegen?

SUSANNE ANGER: Mit dem Gegenwert einer einzigen SMS kann man beispielsweise ein Kind gegen alle wichtigen Kinderkrankheiten impfen. Wir können auch mit dem Geld einer einzigen SMS die Berufsausbildung eines Ju-

gendlichen für vier Tage bezahlen. Mit einer SMS-Spende kann man drei Kinder gegen Malaria behandeln. Drei SMS ermöglichen einem Kind, ein Jahr lang in die Schule zu gehen. Das sind Dimensionen, die man sich hier gar nicht richtig vorstellen kann. Und wenn sich die Spieler zusammmentun und 100 SMS schicken, dann kann man damit eine ganze Dorfschule bauen.

PLAYZONE: Warum engagieren Sie sich gerade für Afrika?

JOHANNES S. GÖZALAN: Es ist für uns als Unternehmen enorm wichtig, dass wir die Verantwortung dafür übernehmen können, wohin die Gelder gehen, und dass die Mittel bei den Bedürftigen ankommen. Ich weiß, dass bei GEMEINSAM FÜR AFRIKA das Geld zum allergrößten Teil die Menschen erreicht. Wenn man sich überlegt, dass von einer SMS für 2,99 Euro volle 2,82 Euro bei den Menschen ankommen, dann ist das eine unschlagbare Quote. In Afrika kann Hilfe sehr organisiert und direkt ablaufen und man kann mit relativ geringen Mitteln sehr viel bewegen. Die Frage ist nicht, dort zu spenden und woanders nicht, aber man muss sich natürlich bei all der Not weltweit entscheiden, welche Projekte man unterstützt. Afrika hat nun keine Sonderrolle, aber wir glauben, dass dieses Projekt es wert ist.

PLAYZONE: Wie kann gerade bei den Regierungsverhältnissen in Afrika sichergestellt werden, dass das Geld nicht irgendwo vor Ort versickert?

SUSANNE ANGER: Es gibt immer wieder die Sorge von Spendern, dass sich korrupte Politiker, Warlords oder andere Leute das Geld in die Tasche stecken. Als Hilfsorganisation überweisen wir daher prinzipiell kein Geld an irgendjemanden. Vielmehr arbeiten die Hilfsorganisationen mit Partnern vor Ort, die selbst die Projekte betreiben. Das können Kirchengemeinden sein oder andere von der Regierung unabhängige Organisationen. Es wird also nicht einfach Geld transferiert, sondern es werden beispielsweise Medikamente eingekauft; die bezahlen wir dann auch. Wir hoffen also nicht, dass mit dem Geld Medikamente eingekauft werden, sondern wir überwachen das selbst und verteilen sie dann. Wir können also garantieren, dass die Gelder nicht versickern. Es ist aber auch wichtig, dass wir dort nicht als Weißnasen einfliegen und sagen, wie alles besser geht und wie sie das im Sinne eines Post-Kolonialismus zu tun haben, sondern wir wollen in einer partnerschaftlichen Zusammenarbeit etwas gemeinsam aufbauen, uns dann als Weiße aber auch so schnell wie möglich wieder aus den Projekten entfernen. Wir wollen uns dort ja nicht selbst dauerhaft Arbeitsplätze schaffen, sondern etwas so aufbauen, dass es allein vor Ort durchgeführt werden kann.

INTERVIEW: CHRISTOPH HOLOWATY

SPENDEN? SO GEHT'S!

GEMEINSAM FÜR AFRIKA:
Helfen und gewinnen!
Jetzt das Stichwort „United“
per SMS an 81190* senden
und ein Fußball-Wochenende
mit Samuel Eto'o in Barcelona
gewinnen!

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod
berichtet.

Die PS3 lässt auf sich warten

Dass Sony den Verkaufsstart der PS3 auf November verschoben hat, hat kaum mehr jemanden überrascht. Unverständlicher scheint es, dass dieser Schritt so spät bekannt gegeben wurde – weder in Fach- noch in Spielerkreisen rechnete man ernsthaft damit, dass ein Launch im Frühling klappen würde. Und die meisten Leute halten es für sinnvoll, den Start zu verschieben statt ein unausgereiftes Gerät herauszubringen. Zumal Sony nicht gerade unter Zeitdruck steht: In Japan gilt der GameCube bereits als begraben, die Xbox 360 siecht dahin. Für die PS2 hingegen erscheinen weiterhin hochwertige Spiele, sodass die Zocker mit ihrer aktuellen Sony-Konsole noch immer zufrieden sind. Von der PS3 verspricht man sich – wie von der Xbox 360 – kaum spielerische Neuerungen; und so hält sich der Heißhunger auf die neue Hardware in Grenzen. Nun ist es an Sony, diesen Appetit anzuregen – indem man dafür sorgt, dass mit der PS3 auch viele interessante Next-Gen-Spiele in den Läden stehen!



EISIG Das Mech-Kommando muss sich im verschneiten Nordjapan behaupten.

Gun Parade Orchestra

ACTION/SIMULATION Mechs und Miniröcke

Bei *Gun Parade Orchestra* handelt es sich um eine Fortsetzung zu *Gun Parade March*. Gleichzeitig umfasst der Titel eine Trilogie aus drei Kapiteln (Weiß, Grün und Blau), von denen zwei bereits einzeln erhältlich sind und das dritte diesen Sommer erscheint. Die Story dreht sich wie so oft um eine Invasion von Außerirdischen auf der Erde. Die Menschen können den ersten Angriff der Aliens zurück schlagen, erleiden jedoch große Verluste. Angesichts der Bedrohung beschließt die Regierung, auch High-School-Schüler in die Armee einzuziehen. Und

so schlüpfen Sie als Spieler mal in die Schuluniform und mal in den Kampfanzug, um abwechselnd Mech-Schlachten auszutragen und soziale Beziehungen zu pflegen. Im High-School-Alltag geknüpft Bande wirken sich auf den Verlauf der Kämpfe aus, wo Sie und Ihre Altersgenossen sich als Team beweisen müssen. (wh/ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.com

Termin: Erhältlich (Japan)



PULTE, SPINDS UND MENSA
Zwischen den Schlachten drücken Sie die Schulbank.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Final Fantasy XII
- 2 Ace Combat Zero
- 3 Dynasty Warriors 5 Empires
- 4 Harukanaru Jiko No Naka De 3
- 5 Shakugan No Shana
- 6 Memories Off
- 7 Magic Teacher Negima
- 8 Sengoku Musou 2
- 9 Monster Hunter 2
- 10 Gundam Climax U.C.

NEWTICKER

+++ NEUE SEGA AGES In der günstigen Sega-Ages-Reihe erscheinen in Japan Ende April das Beat 'em Up *Dynamite Deka* (außerhalb Japans bekannt als *Die Hard Arcade*) und der klassische Sega-Saturn-Shooter *Panzer Dragoon*. Ende Juni folgt eine Umsetzung der Arcade-Prügelei *Last Bronx*. **+++ SLUG-SAMMELPACK** Und noch eine Klassiker-Compilation: SNK Playmore arbeitet an der *Metal Slug Collection* für die PSP. *Metal Slug 1* bis 5 sowie der aufgebohrte zweite Teil

namens *Metal Slug X* sollen enthalten sein. **+++ TEKKEN-SPIELMODI** Die PSP-Prügelei *Tekken Dark Resurrection* wird neben den üblichen Spielmodi den Tekken Dojo Mode enthalten, der einem Karriere-Modus ähnelt. Hierbei kämpft man sich gegen allerlei Kontrahenten von einem Dojo zum nächsten vor, um sich den Titel „Tekken Lord“ zu verdienen. Ebenfalls neu ist der Gold Rush Mode, bei dem man für innerhalb eines Zeitlimits angerichteten Schaden belohnt wird. **+++**

BLECH GEGEN BLECH
Welcher Roboter hält länger durch?

Carnage Heart Portable

ACTION Auferstanden aus Silizium-Ruinen

Die zwei Original-Spiele der Carnage Heart-Reihe erschienen bereits 1995 und 1998 für die PlayStation. Nach siebenjähriger Pause steht auf der PSP eine neue Runde Roboter-Action an. Erfreulicherweise handelt es sich bei der Neuauflage nicht um eine Portierung der betagten Ur-Spiele, sondern um eine komplette Neuproduktion. Als Spieler dürfen Sie an so genannten OKEs (Over

Kill Engines) herumschrauben: Kampfmaschinen, die Sie mit diversen Bauteilen und Programm-Chips ausstatten können. Ihre Eigenkonstrukte dürfen Sie dann explosive Echtzeit-Schlachten austragen lassen; wahlweise im Einzelspieler- oder im WLAN-Modus. (wh/ses)

Hersteller: Genki

Internet: www.genki.co.jp

Termin: Sommer (Japan)

Fighting Beauty Wu-Long

BEAT 'EM UP Frauenpower Marke Manga

Im Spiel zur beliebten Manga-Serie schlüpfen Sie in die Rolle der Schülerin Mao Ran, die – als erstes Mädchen ihrer Blutlinie – die Martial-Arts-Traditionen ihrer Vorfäter fortführen soll. Grafisch ist der Titel etwas eigenständiger aufgemacht als der Großteil klassischer Manga-Versoftungen und bietet in erster Linie handfeste Action-Kost. Mao darf gegen verschiedene Serien-

charaktere antreten und sich sowohl im Ring duellieren als auch Straßenkämpfe austragen. Während sie zu Beginn noch auf den traditionellen Kampfstil ihrer Familie beschränkt ist, erlernt sie mit wachsender Erfahrung neue Techniken, zum Beispiel Wrestling oder Capoeira. (wh/ses)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Sommer (Japan)



DOPPELLEBEN Schulmädchen Mao wird häufig in Schlägereien verwickelt.

Black Cat

ACTION-ADVENTURE Ein Profikiller auf Abwegen

Killer „Black Cat“ ist japanischen Anime-Guckern bereits gut bekannt, sein PS2-Abenteuer erzählt jedoch eine bisher unveröffentlichte Story. Nachdem der Held aus der internationalen Verbrecher-Organisation Chronos ausgestiegen ist, rächen sich seine ehemaligen Auftraggeber mit einem Exekutions-Kommando. Doch Black Cat entkommt, tut sich mit dem Ex-Cop Sven zusammen und verdingt sich fortan als Sweeper, eine Art Kopfgeldjäger. Gemeinsam machen die beiden Jagd auf

Kriminelle, die den Fängen der Polizei entwischt sind. Dabei kann Sven auf seine Erfahrung in der Verbrechensbekämpfung zurückgreifen, während Black Cat über übermenschliche Kraft und Schnelligkeit verfügt. Außerdem darf der Held eine einzigartige, praktisch unzerstörbare Waffe einsetzen und diese mit diversen Spezialgeschossen ausstatten, die z. B. explodieren oder ihre Ziele lähmen. (wh/ses)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: Erhältlich (Japan)

VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJA
Black Cats Freundin Eve vermag die Form ihres Körpers beliebig zu verändern.



JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2

Disaster City 2	Action-Adventure	30. März
Final Fantasy XII	Rollenspiel	16. März
Guilty Gear XX Slash	Beat 'em Up	16. April
The King of Fighters Orochi	Beat 'em Up	30. März

PSP

Ultra Puzzle Bobble Pocket	Denkspiel	23. März
Viewtiful Joe Battle Carnival	Beat 'em Up	23. März

Erscheint demnächst:

PS2

Dragon Quest: Young Boy Yangus ...	Rollenspiel	20. April
Okami	Action-Adventure	20. April
Xenosaga Episode III	Rollenspiel	6. Juli

PSP

DQ & FF in Itadaki Street Portable	Brettspiel	25. Mai
Innocent Life	Simulation	27. April
The Happy Dog Life	Simulation	27. April

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

DIE 100 BESTEN PLAYSTATION-2-SPIELE

Der **ultimate Countdown** der Highlights!

W eit über 1.000 Spiele gibt es mittlerweile für Sonys PlayStation 2. Bei der schier Masse an Titeln fällt es besonders Einsteigern schwer, die richtige Aus-

wahl zu treffen. Die PLAYZONE-Redaktion hat lange diskutiert, Wertungstabellen durchgearbeitet und schließlich Entscheidungen getroffen. Mit diesen 100 Spielen machen Sie auf

gar keinen Fall etwas falsch – und vielleicht findet sich ja auch für Sie der eine oder andere Geheimtipp, der in Ihrer Sammlung noch fehlt.

IHRE PLAYZONE-REDAKTION

100 CRAZY TAXI

Segas rasante Automatenumsetzung macht auch heute noch einen Riesenspaß – trotz der mittlerweile etwas veralteten Optik. Besonders der fetzige Soundtrack hebt die Stimmung und lässt den Puls rasen.

TEST IN AUSGABE: 07/2001
HERSTELLER: SEGA
GENRE: FUNRACER



99 WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR

THQs Shooter im *Warhammer*-Universum punktet mit packender Atmosphäre. Leider werfen Anfänger selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad schnell das Handtuch.

TEST IN AUSGABE: 11/2003
HERSTELLER: THQ
GENRE: EGO-SHOOTER



98 RED FACTION II

Genau wie *Fire Warrior* ist auch *Red Faction II* nicht mehr ganz tafrisch, doch das coole Leveldesign mit der zerstörbaren Umgebung und alternative Abspänne motivieren stets zum erneuten Durchspielen.

TEST IN AUSGABE: 12/2002
HERSTELLER: THQ
GENRE: EGO-SHOOTER



97 DEUS EX

Die Umsetzung des PC-Hits war und ist optisch zwar nicht gerade eine Augenweide, doch die spielerischen Qualitäten des Titels sind unbestritten. *Deus Ex* ist spannend, vielseitig und mehr als nur hohles Geballer.

TEST IN AUSGABE: 06/2002
HERSTELLER: EIDOS
GENRE: EGO-SHOOTER



96 DARK CHRONICLE

Dieser Titel ist nicht nur eines der hübschesten, sondern auch eines der komplexesten Rollenspiele für die PS2. Durch ein ausgeklügeltes Erfindersystem erstellt man neue Items und errichtet sogar ganze Städte.

TEST IN AUSGABE: 10/2003
HERSTELLER: SONY
GENRE: ROLLENSPIEL



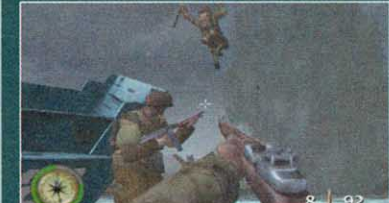
95 RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Natürlich gibt es mittlerweile eine ganze Reihe technisch und spielerisch überlegener Plattform-Spiele, doch nicht nur für jüngere Spieler ist *Rayman* nach wie vor eine Empfehlung.

TEST IN AUSGABE: 04/2003
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: JUMP & RUN



94 MEDAL OF HONOR FRONTLINE



Man kann es drehen und wenden, wie man will: *Medal of Honor: Frontline* war wegweisend, seinerzeit technisch spektakulär und atmosphärisch eine Klasse für sich. Noch immer der beste Teil der Reihe!

TEST IN AUSGABE: 07/2002 | HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: EGO-SHOOTER



93 FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL

Mit postapokalyptischem Setting, einer coolen Story und witzigen Dialogen ist das bisher einzige PS2-*Fallout* eine willkommene Abwechslung zu den bierernsten, anderen Hack&Slay-RPGs.

TEST IN AUSGABE: 01/2004
HERSTELLER: INTERPLAY
GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL



92 DISGAEA HOUR OF DARKNESS

An diesem typisch japanischen, komplexen Taktik-Rollenspiel kommt kein Fan des Genres vorbei – nicht zuletzt auch wegen der zuckersüßen Knuddeloptik und der enormen Spieltiefe.

TEST IN AUSGABE: 03/2004
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: TAKTIK-ROLLENSPIEL



91 NHL 2K6

Wer dem Kufensport etwas abgewinnen kann, kommt an der Referenz nicht vorbei. Grandiose Spielbarkeit paart sich mit blitzsauberer Optik und umfangreichen Spielmodi. Lediglich Sportmuffel winken dankend ab.

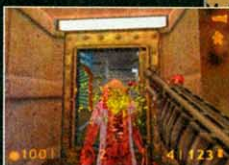
TEST IN AUSGABE: 04/2006
HERSTELLER: 2K GAMES
GENRE: EISHOCKEY



90 HALF-LIFE (DT.)

Zugegeben, es gibt deutlich hübschere Ego-Shooter für die PlayStation 2, doch spielerisch ist *Half-Life* noch immer eines der beeindruckendsten Spiele der letzten Jahre. Ein Pflichtspiel für jeden Videospiele!

TEST IN AUSGABE: 12/2001
HERSTELLER: VIVENDI
GENRE: EGO-SHOOTER



89 GTA III



Das meistverkaufte PlayStation-2-Spiel beeinflusste die gesamte Branche und fand unzählige Nachahmer. Trotz recht biederer Optik begeistert vor allem die spielerische Freiheit und sorgte für einen Riesenerfolg.

TEST IN AUSGABE: 12/2001 | HERSTELLER: ROCKSTAR GAMES
GENRE: ACTION



88 DEAD OR ALIVE 2

Schnuckelige Mädels mit bebenden Brüsten, superflüssige Optik, hervorragende Spielbarkeit und enormes Tempo zeichnen Tecmos Prügelserie auch heute noch aus.

Leider gibt's die Nachfolger nur auf Microsoft-Konsolen.

TEST IN AUSGABE: 01/2001
HERSTELLER: TECMO
GENRE: BEAT 'EM UP



87 AGGRESSIVE INLINE

Die Skateboard-Spiele um die Legende Tony Hawk standen für unzählige Titel Pate. Von allen Plagiaten war *Aggressive Inline* definitiv eines der besten Projekte, auch wenn der kommerzielle Erfolg leider ausblieb.

TEST IN AUSGABE: 08/2002
HERSTELLER: ACCLAIM
GENRE: TRENDSPORT



86 WRC: RALLY EVOLVED

Über die Jahre hat sich die *WRC*-Serie stets weiterentwickelt und gehört zu den schönsten Rennspielserien der PS2. Entwickler Evolution werkelt derzeit am aufsehenerregenden PS3-Starttitel *MotorStorm*.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: RENNSPIEL



85 SHADOW OF ROME

Nicht nur *Asterix*-Liebhaber und Musterschüler im Lateinunterricht können sich an den blutigen Gladiatoren-Schlachten ergötzen. Die saubere Optik und das unverbrauchte Setting fesseln Action-Adventure-Fans ans Pad.

TEST IN AUSGABE: 03/2005
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: ACTION-ADVENTURE



Wolfgang's TOP TEN

- 1 PRO EVOLUTION SOCCER 5
- 2 GOD OF WAR (DT.)
- 3 ICO
- 4 KELLY SLATER'S PRO SURFER
- 5 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- 6 TOMB RAIDER: LEGEND
- 7 KILLZONE
- 8 SILENT HILL 3
- 9 WAKEBOARDING UNLEASHED
- 10 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



Wolfgang Fischer,
leitender Redakteur

84 COLIN MCRAE RALLY 05

Der Preis für das hübscheste Rallyespiel geht an *WRC*, doch spielerisch ist *Colin McRae* eine Klasse für sich. Auch wenn der Schotte im realen Leben lange keinen Erfolg mehr verbuchen konnte, das Spiel ist Rallye-Referenz!

TEST IN AUSGABE: 10/2004
HERSTELLER: CODEMASTERS
GENRE: RENNSPIEL



83 ACE COMBAT SQUADRON LEADER

Auch wenn es kaum einer spielt, Namcos Luftschlachten sollte eigentlich jeder PS2-Besitzer einmal ausprobieren. Die detaillierte Optik und die packende Atmosphäre sind es wert.

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: FLUGSIMULATION



82 XIII

Die optisch ausgefallene Comic- Umsetzung erntete viel Lob, doch der kommerzielle Erfolg blieb aus. Schade eigentlich, denn bis auf die langen Ladezeiten gab's kaum echte Kritikpunkte. Zum Budget-Preis ein Pflichtkauf.

TEST IN AUSGABE: 12/2003
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: EGO-SHOOTER



81 APE ESCAPE 2

Schon der erste Auftritt der Affenbande sprühte vor Witz und Charme, doch Teil 2 ist sogar noch einen Tick besser. Wer sich nicht an der flimmrigen Optik stört, genießt ein enorm abwechslungsreiches Jump & Run.

TEST IN AUSGABE: 02/2003
HERSTELLER: SONY
GENRE: JUMP & RUN



80 ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Ein visuelles Knallbonbon mit forderndem Schwierigkeitsgrad und einzigartigem Stil. Anime-Fans sind Feuer und Flamme, doch auch Actionspieler ohne Japan-Tick sind hier gut aufgehoben.

TEST IN AUSGABE: 10/2003
HERSTELLER: KONAMI
GENRE: ACTION



79 STUNTMAN

Eines der umstrittensten Spiele für die PS2, doch selbst der enorm hohe Schwierigkeitsgrad ändert nichts an der Faszination des Titels. Hartgesottene *Driver*-Fans kommen an der brillant inszenierten Crash- Orgie nicht vorbei.

TEST IN AUSGABE: 08/2002
HERSTELLER: ATARI
GENRE: ACTION-RENNSPIEL



78 VIEWTIFUL JOE 2

Die abgefahrene Prügel-Organie *Viewtiful Joe* war sicherlich nicht jedermanns Sache, aber die coole Comic-Optik, das charmante Charakterdesign und die ausgetüftelte Spielmechanik machen auch Teil 2 zum Geheimtipp.

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: CAPCOM
GENRE: ACTION



77 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Aus der Masse an Ego-Shootern sticht die *TimeSplitters*-Serie schon seit jeher durch ihren Humor heraus. *Future Perfect* macht da keine Ausnahme und überzeugt auch spielerisch.

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: EIDOS
GENRE: EGO-SHOOTER



76 TENCHU WRATH OF HEAVEN

Die berühmte Serie kann zwar optisch nicht mit neomodischen Konkurrenten wie *Splinter Cell* mithalten, spielerisch werden dagegen besonders Fans der Reihe besonders unterhalten.

TEST IN AUSGABE: 05/2003
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: ACTION-ADVENTURE



75 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Der König des Trendsports hat natürlich ebenfalls einen Platz unter den Top 100 der PlayStation 2. Eigentlich kann man wirklich jeden Teil der Serie bedenkenlos empfehlen, doch in unserer Bestenliste repräsentiert Teil 7 die gesamte Reihe. Welchen Teil Sie spielen, ist eigentlich egal, doch mindestens ein Spiel mit dem Skateboard-Papst sollte sich in Ihrer Sammlung befinden.

TEST IN AUSGABE: 01/2006 | HERSTELLER: ACTIVISION | GENRE: TRENDSPORT



74 TRUE CRIME NEW YORK CITY

Von allen *GTA*-Kopien darf sich *True Crime: New York City* als die gelungenste bezeichnen. Trotz nerviger Bugs und wenig Liebe zum Detail gibt es kaum einen Grund, nicht zuzuschlagen.

TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: ACTION



73 SSX ON TOUR

Wie schon die Vorgänger begeistert *SSX On Tour* durch eingängiges Gameplay und das fantasievolle Streckendesign. Richtig ausgefallen ist in *On Tour* dagegen die Menüführung mit völlig abgedrehten Comic-Zeichnungen.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: TRENDSPORT



72 PETER JACKSON'S KING KONG

Filmumsetzungen haben einen schlechten Ruf, die Versoffung des Peter-Jackson-Films ist die rühmliche Ausnahme. Spielerische Mängel werden durch die Atmosphäre wettgemacht.

TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: ACTION



71 NBA STREET V3

Cooler kann man auf der PlayStation 2 keine Körbe werfen. Der actionorientierte Straßenbasketball sieht klasse aus, spielt sich intuitiv und bietet sowohl Einsteigern als auch Profis genügend Spielanreiz.

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: BASKETBALL



Maiks TOP TEN

- 1 GOD OF WAR (DT.)
- 2 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
- 3 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- 4 TWISTED METAL: BLACK
- 5 RATCHET & CLANK 3
- 6 KILLZONE
- 7 GRAN TURISMO 4
- 8 SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
- 9 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- 10 BLACK

68 MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Trotz heftiger Schnitte in der deutschen Fassung macht das Prügelabenteuer dank eingängiger Steuerung richtig Laune. Eine gelungene Alternative zu unseren Referenzen.

TEST IN AUSGABE: 11/2005
HERSTELLER: MIDWAY
GENRE: ACTION-ADVENTURE



70 OBSCURE

Alles andere als obskur ist die Platzierung von Ataris *Resident Evil*-Klon mit Gänsehautgarantie. Besonders der coole Kooperationsmodus für zwei Spieler macht die Monsterjagd zum unterhaltsamen Gruselabenteuer.

TEST IN AUSGABE: 08/2004
HERSTELLER: ATARI
GENRE: ACTION-ADVENTURE



67 DER HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

Electronic Arts kopierte einfach die Spielmechanik traditioneller japanischer Rollenspiele und stülpte die *HdR*-Lizenz drüber. Sicher nicht sehr innovativ, aber besser geklaut als erwartet.

TEST IN AUSGABE: 12/2004
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: ROLLENSPIEL



69 MADDEN NFL 06

EAs traditionsreiche Football-Reihe kann auch in der 06er-Fassung Akzente setzen und besonders grafisch beeindruckend. Dennoch bleibt der Konkurrent *ESPN NFL 2K5* die Referenz und bietet das ausgefeiltere Spielsystem.

TEST IN AUSGABE: 11/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: AMERICAN FOOTBALL



66 FIFA 06

Spielerisch konnte Electronic Arts in keinem Jahr der Konkurrenz von Konami das Wasser reichen, doch immerhin gab man sich Mühe und schuf mit *FIFA 06* ein unterhaltsames, wenn auch unrealistisches Fußball-Spiel.

TEST IN AUSGABE: 11/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: FUSSBALL



65 GLADIUS

Eines der wenigen Taktik-Rollenspiele für die PlayStation 2. In *Gladius* verfolgen Sie zwei Handlungsstränge und treten mit einem komplexen rundenbasierten Kampfsystem in verschiedenen Gladiatorenkämpfen an.

TEST IN AUSGABE: 12/2003
HERSTELLER: LUCASARTS
GENRE: STRATEGIE



64 GUN

Westernspiele sind fast so selten wie gute Spiele von Davilex – da zeigte Activision ein Herz für Fans staubiger Duelle. Die freie Spielwelt erinnert an *GTA*, atmosphärisch behält *Red Dead Revolver* die Nase vorn.

TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: ACTION



63 FORMEL EINS 2005

Jahr für Jahr legten die Entwickler von Sonys Studio in Liverpool noch eine Schippe drauf und schufen mit der 2005er-Ausgabe ein Muss für alle Enthusiasten der Königsklasse des Motorsports mit Top-Grafik.

TEST IN AUSGABE: 08/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: RENNSPIEL



62 JUICED

Nachdem Acclaim Bankrott ging, stand der *NFS*-Konkurrent auf der Kippe. THQ sponserte die Weiterentwicklung – eine Samariter-Aktion, die sich gelohnt hat. Die Mischung aus Simulation und Arcade-Racer stimmt.

TEST IN AUSGABE: 07/2005
HERSTELLER: THQ
GENRE: RENNSPIEL



61 NBA 2K6

Auch auf dem Basketball-Court macht die 2K-Serie eine gute Figur. Schicke Optik und perfekte Spielbarkeit mit durchdachter Steuerung lassen jeden Fan des Sports mit der Zunge schnalzen. Eine Referenz, die alles richtig macht!

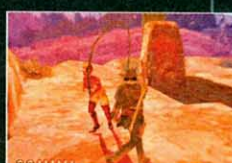
TEST IN AUSGABE: 04/2006
HERSTELLER: 2K GAMES
GENRE: BASKETBALL



60 RED DEAD REVOLVER

Das lange auf Eis gelegte Projekt fand bei Rockstar Games ein neues Zuhause und wurde mächtig aufgebohrt. Zwar gibt es spielerische Mängel, doch die Western-Atmosphäre und der coole Soundtrack sind einfach nur fett!

TEST IN AUSGABE: 07/2004
HERSTELLER: ROCKSTAR GAMES
GENRE: ACTION



59 HITMAN: CONTRACTS

Der coole Killer mit dem Strichcode im Nacken auf dem bisherigen Höhepunkt seiner Karriere. *Hitman: Contracts* bietet komplexe Levels, enorme spielerische Freiheit und einen durchaus anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad. Anfänger sind mit *Splinter Cell: Chaos Theory* besser bedient, Profis freuen sich schon mal auf den bald anstehenden Nachfolger *Blood Money*!

TEST IN AUSGABE: 08/2004 | HERSTELLER: EIDOS | GENRE: ACTION-ADVENTURE



58 FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Das Genre mag fast tot sein, doch Möchtegern-Pirat Guybrush wird ewig leben. Das Abenteuer ist altmodisch und leidet unter langen Ladezeiten, ist aber einfach zum Brüllen komisch.

TEST IN AUSGABE: 08/2001
HERSTELLER: LUCASARTS
GENRE: ADVENTURE



57 ESPN NFL 2K5

Das letzte 2K-Football-Spiel mit ESPN-Lizenz ist zugleich ein echter Meilenstein des Genres. Detailliertere Charaktere und durchdachteres Gameplay finden Sie bei keinem vergleichbaren Titel. Ein Muss für Football-Fans.

TEST IN AUSGABE: 03/2005
HERSTELLER: 2K GAMES
GENRE: AMERICAN FOOTBALL



56 DEF JAM FIGHT FOR N.Y.

Fette Hip-Hop-Beats und krachende Knochen – so darf man sich diesen Prügelspaß ungefähr vorstellen. Nicht nur das Staraufgebot, sondern auch die coole Optik machen den Reiz aus.

TEST IN AUSGABE: 11/2004
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: BEAT 'EM UP



55 DRIVER PARALLEL LINES

Nach dem mäßigen *Driv3r* fanden die Entwickler zu alter Stärke zurück. Der vierte Teil ist zwar kein Meilenstein, bietet aber besonders Fans der ersten Stunde packende Unterhaltung.

TEST IN AUSGABE: 05/2006
HERSTELLER: ATARI
GENRE: RENNSPIEL/ACTION



54 PSYCHONAUTS

Das wohl abgefahrenste Abenteuer dieser Konsolengeneration präsentiert sich spielerisch simpel, doch das liebevolle Design und die bizarren Einfälle der Entwickler machen das Spiel zum Pflichtkauf für Individualisten.

TEST IN AUSGABE: 02/2006
HERSTELLER: THQ
GENRE: ACTION-ADVENTURE



53 WAKEBOARDING UNLEASHED FEAT. SHAUN MURRAY

Activision kopierte das Gameplay der *Tony Hawk*-Reihe und verlegte das Geschehen aufs Wasser. Das Ergebnis sieht super aus und spielt sich hervorragend, ist aber ganz schön schwer.

TEST IN AUSGABE: 07/2003
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: TRENDSPORT



52 SOCOM II U.S. NAVY SEALS

Viele hätten *SOCOM* in den Top 10 erwartet – auf die reinen Online-Fähigkeiten bezogen wäre das auch berechtigt. Der dröge Solo-Modus wirft Zippers populären Taktik-Shooter nach hinten.

TEST IN AUSGABE: 05/2004
HERSTELLER: SONY
GENRE: TAKTIK-SHOOTER



51 JAMES BOND 007
ALLES ODER NICHTS

Ein Bond-Abenteuer braucht Action, Witz und natürlich großkalibrige Stars. All das und noch viel mehr wird hier geboten. Perfekte Popcorn-Unterhaltung mit ordentlich Krawall!

TEST IN AUSGABE: 03/2004
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: ACTION

50 LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

Das bombastisch inszenierte Finale der Vampir-Saga wirkt auf Neueinsteiger leider zu verwirrend, doch Fans der Vorgänger bekommen Action-Unterhaltung mit Gänsehautgarantie auf höchstem Niveau geboten.

TEST IN AUSGABE: 03/2004 | HERSTELLER: EIDOS
GENRE: ACTION-ADVENTURE

49 BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT

Die gelungene Umsetzung des populären PC-Spiels macht besonders mit vielen Mitspielern jede Menge Spaß und bietet neben enormem Umfang auch erstaunlich viel Abwechslung.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: EGO-SHOOTER

48 BALDUR'S GATE
DARK ALLIANCE II

Das erste *Dark Alliance* legte vor etwa drei Jahren den PS2-Grundstein für das beliebte Action-Rollenspiel-Genre. Teil 2 überzeugt mit noch feinerer Optik und enormem Spielumfang.

TEST IN AUSGABE: 01/2004
HERSTELLER: INTERPLAY
GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

47 DER HERR DER RINGE
DIE ZWEI TÜRME

Selten zuvor gelang die Verschmelzung von Spiel und Film optisch so gut. Dass sich der Titel zudem auch noch klasse spielt, hätte aber kaum jemand erwartet. Besser als der Nachfolger!

TEST IN AUSGABE: 12/2002
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: ACTION



46 FINAL FANTASY X-2

Die offizielle Fortsetzung zu *Final Fantasy X* war nicht unumstritten, doch besonders dank des gelungenen Kampfsystems und des missionsbasierten Aufbaus war sie für die Serie ein großer Schritt nach vorne.

TEST IN AUSGABE: 06/2003
HERSTELLER: SQUARE ENIX
GENRE: ROLLENSPIEL



45 FREEDOM FIGHTERS

Ein echter Geheimtipp von den *Hitman*-Machern! Der actionreiche Taktik-Shooter spielt sich wunderbar einfach, bietet aber dennoch reichlich Abwechslung und eine herrlich überdrehte Story über in die USA einfallende Russen!

TEST IN AUSGABE: 10/2003
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: ACTION



44 SHOX

Noch ein Geheimtipp – EAs Arcade-Renner erinnert spielerisch stark an das gute, alte *Sega Rally* und leistet sich fast keine Schwächen. Die blitzsaubere Optik und das hervorragende Streckendesign begeistern noch heute.

TEST IN AUSGABE: 11/2002
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: RENNPIEL

43 SLY 3: HONOR
AMONG THIEVES

Stellvertretend für die Reihe schleicht sich der diebische Waschbär auf Platz 43. Auch hier dürfen Sie zu jedem Teil der Serie greifen, wenn Sie originale Hüpfspielkost lieben.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: JUMP & RUN

42 PROJECT
SNOWBLIND

Die Macher von *Tomb Raider: Legend* haben es drauf. Bis auf die schwache Story und die kurze Spielzeit gibt es an *Project: Snowblind* nichts auszusetzen. Besonders online sehr Spaßig!

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: EIDOS
GENRE: EGO-SHOOTER

41 NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2

Während *Most Wanted* zuletzt etwas enttäuscht hatte, war *Underground 2* noch richtig gut gelungene Rennspielkost. Sicher nicht das originellste Spiel der Welt, aber schnell und Spaßig.

TEST IN AUSGABE: 12/2004
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: RENNPIEL



40 GENJI

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein liebloser *Onimusha*-Klon, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ernstzunehmende Konkurrenz für Capcoms Abenteuer-Reihe mit viel Liebe zum Detail und Prachtoptik.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: ACTION-ADVENTURE



39 FREQUENCY

Ein Spielprinzip, das fesselt, aber auch polarisiert. Für die einen ein optisch tristes Reaktionsspielchen, für die anderen eine süchtig machende Spielerfahrung mit fettem Soundtrack und genialer Spielmechanik.

TEST IN AUSGABE: 06/2002
HERSTELLER: SONY
GENRE: MUSIKSPIEL



38 TEKKEN 5

Namcos Prügelserie ist nach wie vor enorm populär, spielerisch bieten *Soul Calibur III* und *Virtua Fighter 4* aber ein ausgefeilteres Spielerlebnis. Optisch gibt's dagegen derzeit kaum ein schöneres Beat 'em Up.

TEST IN AUSGABE: 08/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: BEAT 'EM UP



37 SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Eines der meistunterschätzten Spiele für die PS2. Während die Optik nach heutigen Maßstäben veraltet wirkt, gelang die Portierung des *Tony Hawk*-Gameplays nie so perfekt wie hier!

TEST IN AUSGABE: 01/2002
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: TRENDSPORT



36 MERCENARIES

GTA im Kriegsgebiet! Letztlich ist zwar auch *Mercenaries* spielerisch nur eine Kopie von *Grand Theft Auto*, doch das Setting ist frisch und die Action ebenso packend wie unterhaltsam. Ein echter Geheimtipp im Action-Genre!

TEST IN AUSGABE: 04/2005
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: ACTION



35 MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Nachdem der Vorgänger vor allem online richtig Freude aufkommen ließ, schaffte Teil 3 endlich auch den Hit für Solo-Spieler. Der knackige Schwierigkeitsgrad kann aber frustrieren.

TEST IN AUSGABE: 06/2005
HERSTELLER: ROCKSTAR GAMES
GENRE: RENNSPIEL



34 CHAMPIONS RETURN TO ARMS

Anders als die *Dark Alliance*-Konkurrenten setzen die Action-RPGs der *Champions*-Serie nicht nur auf eine umfangreiche Solokampagne, sondern bieten auch durchdachte Multiplayer-Action.

TEST IN AUSGABE: 05/2005
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL



33 CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

Der Zweite Weltkrieg dient unzähligen Spielen als Szenario. Doch die packend inszenierten Skripts und die hervorragende Optik machen *Big Red One* zu einem der gelungensten Vertreter.

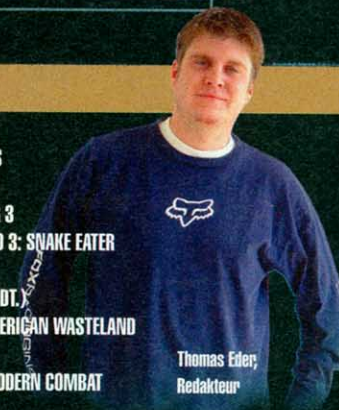
TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: EGO-SHOOTER



Thomas' TOP TEN

- 1 GRAN TURISMO 4
- 2 GTA SAN ANDREAS
- 3 GOD OF WAR (DT.)
- 4 DTM RACE DRIVER 3
- 5 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
- 6 TEKKEN 5
- 7 RESIDENT EVIL 4 (DT.)
- 8 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
- 9 REZ
- 10 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Thomas Eder,
Redakteur



32 AMPLITUDE

Der Nachfolger von *Frequency* schied erneut die Geister. Diesmal gab's sogar einen Online-Modus, coole neue Songs und eine aufgepeppelte Optik. Ebenso wie der Vorgänger ein empfehlenswerter Geheimtipp.

TEST IN AUSGABE: 10/2003
HERSTELLER: SONY
GENRE: MUSIKSPIEL



31 KELLY SLATER'S PRO SURFER

Ein Surfspiel so weit vorne in den Top 100? Da ist den Jungs von der PLAYZONE doch bestimmt ein Fehler unterlaufen! Weit gefehlt, denn die Surfsimulation bietet erstklassige Trendsport-Action.

TEST IN AUSGABE: 11/2002
HERSTELLER: ACTIVISION
GENRE: TRENDSPORT



30 WE LOVE KATAMARI

Abgefahrener Humor und eine intuitive Steuerung sind die Markenzeichen dieser Japano-Perle. Mit einer Kugel, an der sämtliche Gegenstände haften bleiben, rollt man durch eine riesige Spielwelt. Sempel, aber genial!

TEST IN AUSGABE: 03/2006
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: GESCHICKLICHKEIT



29 STAR WARS BATTLEFRONT II

Der *Battlefield*-Klon übertrumpft das Original. Für jeden Fan von *Star Wars* ging ein Traum in Erfüllung, schließlich gab's nie zuvor so mitreißende Massenschlachten zum Selberspielen.

TEST IN AUSGABE: 12/2005
HERSTELLER: LUCASARTS
GENRE: ACTION



28 ICO

Ein spielgewordenes Kunstwerk, das die Geister schied. Während der geniale Grafikstil viele Spieler verzauberte, meckerten andere über die hakelige Steuerung und die trantütige Begleiterin. Im Zuge der Veröffentlichung von *Shadow of the Colossus* wurde das Spiel übrigens neu aufgelegt und sollte spätestens jetzt von jedem PS2-Besitzer einer genauen Prüfung unterzogen werden!

TEST IN AUSGABE: 04/2002 | HERSTELLER: SONY | GENRE: ACTION-ADVENTURE



27 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)

Für viele Fans ist *Vice City* immer noch der Höhepunkt der Reihe. Ob's nun an der übersichtlicheren Spielwelt oder dem saucollen Setting lag, kann niemand so recht beantworten. Fakt ist aber, dass dieses Spiel in jede Sammlung gehört – und allein der geniale Soundtrack mit jeder Menge Hits der Achtziger ist das Geld wert. Nichts für Kinder, aber ein Muss für Action-Liebhaber!

TEST IN AUSGABE: 01/2003 | HERSTELLER: ROCKSTAR GAMES | GENRE: ACTION



26 BLACK

Die *Burnout*-Entwickler zelebrieren in ihrem Shooter-Erstlingswerk jeden einzelnen abgefeuerten Schuss und holen wirklich alles aus der PS2 heraus. Der Nachfolger schafft es dann hoffentlich in die Top 10 der PS3-Spiele!

TEST IN AUSGABE: 04/2006
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: EGO-SHOOTER



25 SILENT HILL 3



Hans Ippisch,
Redaktionsdirektor

Hans'
TOP TEN

- 1 GTA III
- 2 SSK TRICKY
- 3 JAK AND DAXTER
- 4 RATCHET & CLANK
- 5 GRAN TURISMO 4
- 6 JAK II
- 7 RESIDENT EVIL 4 (DT.)
- 8 SINGSTAR
- 9 EYETOY
- 10 GTA VICE CITY (DT.)



Es gibt Spiele, die bleiben einem immer in Erinnerung – und das mittlerweile knapp drei Jahre alte, fantastische Horrorspektakel von Konami gehört fraglos dazu.

Hier stimmt nicht nur das Gesamtpaket, sondern auch die einzelnen Features: eine herrlich schaurige Atmosphäre, beklemmende Levels, gelungene Optik, packende Kämpfe und anspruchsvolle Rätsel sorgen dafür, dass wirklich nie Langeweile aufkommt. Dank des variablen Schwierigkeitsgrads lassen sich zudem Kämpfe und Denksportaufgaben zu Beginn des Spiels den jeweiligen Vorlieben anpassen. Alles in allem der wohl gelungenste, gruseligste PlayStation-2-Ausflug in das kultige Horrorstädtchen Silent Hill.

TEST IN AUSGABE: 06/2003 | HERSTELLER: KONAMI | GENRE: ACTION-ADVENTURE



24 DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN



Eines machen die Entwickler auch im dritten Teil der Action-Serie ganz eindeutig klar: Dante ist eine coole Sau. Egal, ob er gerade mit zwei Knarren einen Dämon an die Decke nagelt oder einen Zerberus mit seinem Schwert in Scheibchen schneidet, Dante erledigt alles mit inbrünstiger Hingabe und viel Stil. Effekteladene und ins Absurde abgleitende Combos sorgen beim Spieler für Adrenalinstöße im Sekundentakt und sehen darüber hinaus auf noch phänomenal gut aus. Durch das rundum verbesserte und wesentlich tempo- und actionreichere Gameplay und die coole, überzogene Präsentation lässt Teil 3 seine Vorgänger und die übrige Action-Konkurrenz – bis auf den unschlagbar genialen Genre-König *God of War* – hinter sich.

TEST IN AUSGABE: 05/2005 | HERSTELLER: CAPCOM | GENRE: ACTION

Christians
TOP TEN

- 1 WE LOVE KATAMARI
- 2 DRAGON QUEST: DIE REISE DES ...
- 3 FINAL FANTASY XII
- 4 GOD OF WAR (DT.)
- 5 TOKYO BUS GUIDE
- 6 FINAL FANTASY X-2
- 7 STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE
- 8 RESIDENT EVIL 4 (DT.)
- 9 TAIKO NO TATSUJIN
- 10 REZ



Christian Schönlein,
Redakteur

23 BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

Zanovich: Leggett hat 'ne Granate in den einzigen Schnapsladen geworfen.

In der Masse von Ego-Shootern mit dem Zweiten Weltkrieg als Hintergrundscenario gelang den Texanern von Gearbox Software ein herausragendes Stück Software. Während spielerisch die strategische Vorgehensweise mit cleveren Kameraden

überzeugt, ist es vor allem der differenzierte Umgang mit dem Thema Krieg, der *Brothers in Arms* zu einem besonderen Spiel macht. Auch hier wird geballert, auch hier fallen Soldaten wie die Fliegen, doch zum einen wachsen dem Spieler die Mitglieder seiner Einheit im Laufe des Spiels immer mehr ans Herz und zum anderen mischen sich auch kritische Untertöne unter den temporeichen Spielverlauf. Trotz mitunter recht heftiger Ruckeleinlagen ein absolut empfehlenswerter Titel.

TEST IN AUSGABE: 05/2005 | HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: EGO-SHOOTER

22 DTM RACE DRIVER 3

Seit dem ersten *DTM Race Driver* hat sich Codemasters' edle Rennspielserie mit dem sehr authentischen Motorsport-Feeling in den Herzen vieler virtueller Raser seinen Platz gesichert. Neben der genialen Racing-Atmosphäre tragen dazu hauptsächlich die einwandfreie Technik und die sehr gelungene Auswahl an verschiedenen Rennserien bei. Im neuesten *DTM* können Sie Ihre Raser-Gelüste in so vielen und so unterschiedlichen Rennserien wie in keinem *DTM Race Driver* zuvor austoben. Zum Beispiel nehmen Sie neben der DTM an klassischen GT-Rennen, spektakulären Monster-Truck-Events oder mit spaßigen Bajas an Offroad-Meisterschaften teil. Abgerundet wird das Rennspiel-Vergnügen durch einen sehr guten Online-Modus, durch den Sie Ihre Fähigkeiten am Steuer auch im Netz unter Beweis stellen können.

TEST IN AUSGABE: 08/03
HERSTELLER: CODEMASTERS
GENRE: RENNSPIEL



21 MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

Nach dem eher enttäuschenden *Medal of Honor: Rising Sun* versöhnt EA Fans der Serie mit einem hervorragendem Nachfolger, dessen einzige Kritikpunkte im relativ geringen Umfang und dem fehlenden Online- und Koop-Modus zu finden sind. Ansonsten wird *European Assault* technisch auf hohem Niveau präsentiert, bietet dem Spieler ununterbrochene Action, ein sehr abwechslungsreiches Missionsdesign und eine grandiose Atmosphäre. Coole neue Features wie der Adrenalin-Modus und das Befehls-System, mit dem Sie Ihre meist cleveren Kameraden über die Schlachtfelder scheuchen, werben das vorbildliche Gameplay zusätzlich auf. Als bestes PS2-MoH gehört *European Assault* in die Sammlung jedes Fans historisch angehauchter Shooter.

TEST IN AUSGABE: 08/2005
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: EGO-SHOOTER

20 SOUL CALIBUR III

Arbeitswillige *Virtua Fighter*-Perfektionisten haben für die *Soul Calibur*-Serie nur verächtliche Blicke übrig. Trotz allem muss man dem dritten und PS2-exklusiven Teil des Schwertgeklottes herausragende Eigenschaften zugestehen: *Soul Calibur III* ist perfekt spielbar, sieht unverschämte gut aus und ist sehr einsteigerfreundlich. Das vermeintlich oberflächliche Schwerter-Kampfsystem bietet allen Unkenrufen zum Trotz genügend spielerische Tiefe für packende Profikämpfe. Neben einem storylastigen Arcade-Modus, einem seichten Ausflug ins Strategie-Genre und vier grandiosen neuen Kämpfern ist der benutzerfreundliche und facettenreiche Charakter-Editor das herausragendste Feature von *Soul Calibur III*.



TEST IN AUSGABE: 01/2006 | HERSTELLER: SONY | GENRE: BEAT 'EM UP

19 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Der grandiose Schlusspunkt einer für das ganze Action-Adventure-Genre richtungsweisen Trilogie. Die Rückkehr des durch den Zeitsand verfluchten Prinzen ins heimatische Babylon ist eine packende Achterbahnfahrt, bestehend aus actionreichen Kämpfen, fiesem Stealth-Kills, anspruchsvollen Geschicklichkeitspassagen und spannenden Wagenrennen. Für zusätzliche Abwechslung sorgt das düstere Alter Ego des Prinzen, das an bestimmten Stellen im Spiel zum Vorschein kommt – was sich auch gewaltig auf das Gameplay, vor allem aber auf die Kämpfe auswirkt. Es versteht sich fast schon von selbst, dass bei einem derartigen Topspiel auch die Grafik allererste Sahne ist.

TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: UBISOFT



18 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

Schon einmal überlegt, was dabei herauskommt, wenn man *Verliebt in Berlin* mit professionellem Ringsport kreuzt? Nein? Tja, das Ganze nennt sich Wrestling und ist in Amerika eine überaus beliebte Showsportart, zu deren Events regelmäßig zehntausende Fans pilgern. Mit *WWE SmackDown! vs. Raw 2006* sparen Sie sich die teuren Flugtickets und holen sich das perfekte Show-Feeling einfach ins Wohnzimmer. Die geschmeidig animierten und fantastisch modellierten Kämpfer, das hervorragend überarbeitete Kampfsystem und der vollsynchronisierte Saison-Modus erzeugen eine Authentizität, die so vorher noch nicht zu sehen war. Die riesige Auswahl an Spielmodi und Kampfarten sowie die erweiterten Editoren machen die Wrestling-Referenz perfekt.

TEST IN AUSGABE: 01/2006
HERSTELLER: THQ
GENRE: WRESTLING



Uwes

TOP TEN

- 1 GTA SAN ANDREAS
- 2 GOD OF WAR (DT.)
- 3 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
- 4 RESIDENT EVIL 4 (DT.)
- 5 TEKKEN 5
- 6 GRAN TURISMO 4
- 7 TENCHU: WRATH OF HEAVEN
- 8 SSX ON TOUR
- 9 BURNOUT REVENGE
- 10 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Uwe König, Redakteur

FLOP TEN



1 GSG9 ANTI-TERROR-FORCE
So schlecht, dass es wehtut. Optisch, spielerisch und inhaltlich desaströse Ballerei.

2 VIP
Die Versoftung der dusseligen TV-Serie mit Pamela Anderson ist zumindest konsequent mies!

3 GROOVERIDER: SLOT CAR RACING
Die ohnehin unsinnige Idee des „Carrerabahn-Simulators“ wurde tatsächlich versammelt. Beachtlich.

4 DIRT TRACK DEVILS
Man nehme ein grottiges PSone-Spiel und stecke es in eine PS2-Hülle – fertig ist die Gurke des Monats.

5 ARMY MEN: GREEN ROGUE
Das legendäre Baller-Desaster entzückt Trashfans. Allein die Sprachausgabe muss man gehört haben!

6 AUTOBAHN RASER DESTRUCTION MADNESS
Die *Autobahn Raser*-Titel waren schon immer recht dürrig, doch *Destruction Madness* ist richtig mies.

7 3 ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER
Über den Film lässt sich streiten, doch das dazugehörige Spiel ist ohne Frage katastrophal.

8 DER ROTE BARON
Herzerfrischend peinliche „Flugsimulation“ mit ebenso veralteter wie bemitleidenswerter Optik.

9 MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION
Hässlich, lahm und absolut spaßfrei – anders kann man diese Rennspielkrücke nicht beschreiben.

10 MIAMI VICE
Die Versoftung der Fernsehserie muss man gespielt haben, um gute Spiele wieder schätzen zu lernen.

17 JAK 3

Das Finale der *Jak & Daxter*-Reihe macht wirklich alles richtig: Bombastische Technik verückt die Spieleraugen und kann es in den Zwischensequenzen locker mit Trickfilmen aufnehmen, die Dialoge sind zum Brüllen komisch und spielerisch bekommen Fans von Plattformern alles geboten, was man vom Genre erwarten darf. Im Gegensatz zum zweiten Teil ist der Schwierigkeitsgrad wieder etwas humaner und spielerisch gingen die Entwickler von Naughty Dog wieder einen Schritt weg vom *GTA*-Gameplay. Ein erneuter Auftritt des Duos

auf der PlayStation 3 ist noch ungewiss, wäre aber nicht nur Fans der Reihe sehr zu wünschen.

TEST IN AUSGABE: 01/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: JUMP & RUN



16 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Wem *Metal Gear Solid* zu schräg und verworren ist, der kommt an Sam Fishers drittem Einsatz auf der PlayStation 2 nicht vorbei. Die edle Optik verblüfft immer wieder aufs Neue und dank deutlich reduziertem Schwierigkeitsgrad verläuft die Schleicherei im Vergleich zum direkten Vorgänger erheblich frustfreier. Zahlreiche neue Moves und Nahkampfattacken machen den dritten Teil zum zugänglichsten Abenteuer der Reihe. Erneut spendierte Ubisoft einen spannenden Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer gegeneinander, der sogar online spielbar ist. Dies gilt leider nicht für den ansonsten hervorragend gelungenen Kooperationsmodus für zwei Spieler. Den gibt's leider nur per etwas ruckligem Splitscreen.

TEST IN AUSGABE: 05/2005
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: ACTION-ADVENTURE



15 BEYOND GOOD & EVIL

Bevor Michel Ancel und sein Team in Zusammenarbeit mit Regisseur Peter Jackson dem Riesenaffen King Kong zu virtuellem Leben verhelfen, entwickelten sie das wohl meistunterschätzte Spiel der aktuellen Konsolengeneration. Das Spionageabenteuer um die Fotografin Jade strotzt nur so vor skurrilen Ideen, liebevoll designten Charakteren und Atmosphäre. Die spannende Story und das enorm abwechslungsreiche Gameplay tun ihr Übriges, um den Titel zum absoluten Pflichtkauf zu machen. Leider blieb der kommerzielle Erfolg dennoch aus und ein Nachfolger ist höchst unwahrscheinlich. Schade eigentlich, schließlich war das Ende von Teil 1 alles andere als zufriedenstellend und ließ viele Fragen offen.

TEST IN AUSGABE: 13/2003
HERSTELLER: UBISOFT
GENRE: ACTION-ADVENTURE



14 ONIMUSHA DAWN OF DREAMS



Onimusha ist seit jeher eine der beliebtesten Spiele-Serien für Sonys PS2, die im vierten Teil ihren Höhepunkt fand. Das letzte *Onimusha* überzeugt im Gegensatz zu den Vorgängern vor allem durch seinen gewaltigen Umfang und die zahlreichen Rollenspielelemente, die

dem Spiel relativ viel Tiefgang für ein Actionspiel verschaffen. Lediglich bei der Story und den Hauptfiguren scheiden sich die Geister – *Onimusha*-Fans müssen auf Samanosuke und Co. verzichten und sich stattdessen mit neuen Charakteren zufriedengeben. Technisch lässt Capcom auch im vierten Teil nichts anbrennen und entzückt detailverliebte Spieler durch astreine Animationen, coole Effekte und stellenweise mit einer erstmals frei beweglichen Kamera.

TEST IN AUSGABE: 05/2006 | HERSTELLER: CAPCOM | GENRE: ACTION

13 RATCHET & CLANK 3

Schon mit den beiden Vorgängern konnten die Entwickler von Insomniac Games eindrucksvoll unter Beweis stellen, dass sie ihr Handwerk verstehen. Effektgeladene Optik, gepaart mit abwechslungsreichem Gameplay voller guter Ideen und jeder Menge Humor. Während Teil 2 mit etwas zu knackigem Schwierigkeitsgrad gelegentlich Frust aufkommen ließ, gelang den Entwicklern mit dem dritten Ableger die absolute Krönung der Reihe – allerdings stellten sie erneut die Baller-Action in den Vordergrund. Die perfekte Spielbarkeit, der coole Online-Modus und die wieder einmal zum Brüllen komischen Zwischensequenzen lassen Fans dennoch mit der Zunge schnalzen und sollten jeden unentschlossenen Spieler sofort zur mittlerweile erhältlichen Platinum-Version greifen lassen.



TEST IN AUSGABE: 12/2004 | HERSTELLER: SONY | GENRE: ACTION

Metabes 27
Rang: 4
Mitglied seit: 21.09.03
IP: 212.223.209.108
Datum: 27.03.06 13:49

Alte hal
Ich bin sicher, es gab schon mal einen solchen Thread, aber ich will's jetzt
ganz genau wissen. Welches sind eure Top-10-Spiele für die PS2?
einfach nur Platz 10 bis 1 an. Und nach Möglichkeit
Und weil's so schön ist, fand ich gleich mal an:
10. Black
9. Legends of Kyr: Defiance
8. Shaun Palmer's Pro Snowboarder
7. Gran Turismo 4
6. Killzone
5. Ratchet & Clank
4. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
3. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2. Grand Theft Auto San Andreas
1. Pro Evolution Soccer 5

LESER-TOP-TEN

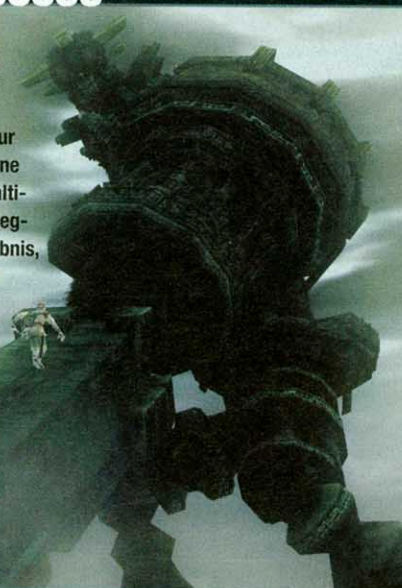
- 1 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
- 2 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
- 3 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
- 4 PRO EVOLUTION SOCCER 5
- 5 RESIDENT EVIL 4 (DT)
- 6 GOD OF WAR (DT)
- 7 FINAL FANTASY X
- 8 GRAND THEFT AUTO VICE CITY (DT)
- 9 GTA III
- 10 KILLZONE

Quelle: Onlinebefragung auf www.videogameszone.de

12 SHADOW OF THE COLOSSUS

Eine ebenso verträumte wie leere Welt, eine tragische Story und 16 gewaltige Bossgegner – dies sind die Zutaten für ein außergewöhnliches Action-Spektakel der ganz besonderen Art. Hoch zu Ross, nur bewaffnet mit Schwert und Bogen durchreist man eine riesig anmutende Welt auf der Suche nach den gewaltigen Monstern, die diese Einöde bewohnen. Jede Begegnung mit einem der Kolosse ist dabei ein echtes Erlebnis, furchteinflößend und faszinierend zugleich. Einziger großer Streitpunkt bei diesem monumentalen Meisterwerk ist die Grafik, die nicht ganz zeitgemäß wirkt. Wer jedoch schon den Quasi-Vorgänger *Ico* schön fand, der wird auch die Optik von *Shadow of the Colossus* lieben.

TEST IN AUSGABE: 03/2006
HERSTELLER: SONY
GENRE: ACTION-ADVENTURE



David Perrys

TOP TEN

- 1 GUITAR HERO
- 2 GRAND THEFT AUTO III
- 3 GOD OF WAR (DT)
- 4 BURNOUT 3
- 5 GRAN TURISMO 3
- 6 METAL GEAR SOLID 3
- 7 RESIDENT EVIL 4 (DT)
- 8 SHADOW OF THE COLOSSUS
- 9 ICO
- 10 BLACK

David Perry,
Shiny Entertainment

11 FINAL FANTASY X

Das erste *Final Fantasy* für die PS2 war gleich ein Riesenhit unter Fans. Das neue Kampfsystem erlaubte strategischere Auseinandersetzungen als das klassische ATB-System und dank des Sphärobretts hatte man noch mehr Möglichkeiten, seine Charaktere weiterzuentwickeln. Garniert wurde das für die Serie außergewöhnliche Gameplay mit einem bunten Setting und einer serientypischen Lovestory, deren Ende für offene Münder sorgte. Leider enttäuschte die PAL-Anpassung



mit dicken Balken, gestauchten Figuren und teils holprigen Untertiteln. Dafür wurde der Titel in kürzester Zeit in die Platinum-Reihe aufgenommen und kostet seitdem nur noch 30 Euro. Wenn Sie *Final Fantasy X* also noch nicht kennen, sollten Sie das spätestens jetzt nachholen!

TEST IN AUSGABE: 06/2002
HERSTELLER: SQUARE-ENIX
GENRE: ROLLENSPIEL

Alex Wards

TOP TEN

- 1 SSX3
- 2 TIGER WOODS 2003
- 3 SKY ODYSSEY
- 4 SOCOM
- 5 METAL GEAR SOLID 3
- 6 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
- 7 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
- 8 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
- 9 RATCHET & CLANK 2
- 10 BLACK

Alex Ward, Criterion Games



10

TOMB RAIDER: LEGEND



Die Rückkehr der sexy Archäologin war die Überraschung des noch jungen Jahres. Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*-Serie, *Project: Snowblind*) gelang der Spagat aus altem Spielgefühl und neuem Gameplay perfekt. Lara Croft war nie besser in Form und hüpfte dermaßen elegant und flüssig durch die liebevoll gestalteten Höhlen und Katakomben, dass man gar nicht mehr aufhören möchte zu spielen. Muss man aber leider schon recht früh, denn allzu lang ist das Abenteuer nicht geraten. Bis man alle Schätze und versteckten Secrets gefunden hat, vergeht aber trotzdem eine Weile und hier macht wirklich jeder Level auch im dritten oder vierten Anlauf noch enorm viel Spaß. Erinnert alles irgendwie an *Prince of Persia*, oder? Stimmt, fast könnte man meinen, die Entwickler hätten den Mann in Pumfosen einfach gegen die adrette Archäologin ausgetauscht. Aber wie sagt man so schön: Lieber gut geklaut als schlecht erfunden.



TEST IN AUSGABE: 05/2006 | HERSTELLER: EIDOS | GENRE: ACTION-ADVENTURE

Michaels

TOP TEN

- 1 VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
- 2 BEYOND GOOD & EVIL
- 3 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- 4 SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
- 5 APE ESCAPE 2
- 6 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
- 7 INDIZIERTE RESIDENT-EVIL-EPISEDE
- 8 STUNTMAN
- 9 RIDGE RACER V
- 10 JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Michael Pruchnicki,
Redakteur

9 KILLZONE

Als *Halo*-Killer und Ego-Shooter der nächsten Generation wurde der Titel vor der Veröffentlichung gehandelt. Da fiel es nicht leicht, die Erwartungen auch zu erfüllen. Dennoch sind die überzogen harten Bewertungen manch amerikanischer Magazine nicht ganz nachvollziehbar. *Killzone* sieht grandios aus, was nicht zuletzt am einzigartigen Design liegt, der Umfang stimmt und Abwechslung gibt's auch jede Menge. Sympathische Charaktere und gewitzte Dialoge sorgen für gehobene Action-Unterhaltung, doch vor allem die atmosphärischen Schauplätze sind die heimlichen Stars des Spiels. Die zerbombten Ruinen versetzen den Spieler mitten hinein ins Kriegsgebiet einer düsteren Zukunft. Obendrauf gibt's einen sehr ordentlichen Online-Modus mit vielen Spielmodi und letztlich bis auf häufige Ruckeleinlagen keinen Grund, *Killzone* nicht zur PS2-Sammlung hinzuzufügen.

TEST IN AUSGABE: 01/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: EGO-SHOOTER

8 VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Nachdem *Virtua Fighter 4* unter starkem Kantenflimmern litt, setzten sich die Entwickler von Sega noch mal an die Rechner und überarbeiteten das Prügelspiel. *Evolution* ist die feingeschliffene Fassung des Rohdiamanten und spricht besonders anspruchsvolle Spieler an, die sich gern lange Zeit mit einem Spiel auseinandersetzen. Hat man die nötige Einarbeitungszeit in den vorbildlichen und umfangreichen Tutorials hinter sich gebracht, offenbart sich das komplexeste Beat 'em Up der aktuellen Generation. Optisch hat die Konkurrenz in Form von *Soul Calibur III* und *Tekken V* zwar knapp die Nase vorn, doch zahlreiche Spielmodi, Kostüme und Extras sind ein guter Ausgleich und eine enorme Langzeitmotivation. Nach langer Abstinenz hoffen wir auf einen erneuten Auftritt der Kämpferriege auf der PlayStation 3.

TEST IN AUSGABE: 08/2003 | HERSTELLER: SEGA | GENRE: BEAT 'EM UP



7 BURNOUT REVENGE



Wenn es einen Preis für die beste Grafik auf der PlayStation 2 zu vergeben gäbe, dann hätten die Entwickler von Criterion beste Chancen, in dieser Kategorie richtig abzuräumen. Absolute Krönung ihres Schaffens ist das ebenso schnelle wie schöne *Burnout Revenge*. Kein anderes Rennspiel zelebriert Unfälle und Crashes mit dermaßen viel Liebe zum Detail. Dank zahlreicher unterschiedlicher Renn- und Crash-Events wird's auch nach Stunden nicht langweilig und im Zweifelsfall trägt man seine Rachedenken einfach im Online-Modus aus. Der mitunter knackige Schwierigkeitsgrad kann Solo-Spielern besonders in den höheren Rennklassen Frust bereiten, doch bis dahin hat man das aggressivste und atemberaubendste Rennspiel der PlayStation 2 genossen und virtuelle Millionenschäden angerichtet.

TEST IN AUSGABE: 11/2005 | HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS | GENRE: RENNSPIEL

Yannis Mallats

TOP TEN

- 1 ICO
- 2 REZ
- 3 GTA VICE CITY (DT.)
- 4 SHADOW OF THE COLOSSUS
- 5 PRINCE OF PERSIA: SOT
- 6 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
- 7 PRO EVOLUTION SOCCER 2
- 8 BEYOND GOOD & EVIL
- 9 GOD OF WAR (DT.)
- 10 TIMESPLITTERS

Yannis Mallat, Ubisoft

6 PRO EVOLUTION SOCCER 5



Es gibt viele Fußballspiele – aber nur eine Fußballsimulation! Die *Pro-Evo*-Serie bietet die mit Abstand realistischsten Spiele zum deutschen Volkssport Nummer 1. Die größten Pluspunkte sind fraglos das einzigartig-dynamische Gameplay, die natürlich wirkenden Spieleranimationen und die hervorragende Ballphysik, die in keinem vergleichbaren Spiel besser ist. Dazu kommt ein herrlich umfangreicher Meisterliga-Modus, der Solospielern eine enorme Langzeitmotivation garantiert. Sein volles Suchtpotenzial entwickelt *Pro Evo 5* aber erst im Spiel gegen menschliche Gegner. Auch nach unzähligen Matches wird dieser Titel durch immer neue Spielszenen einfach nicht langweilig! Einziges Manko des Ausnahmespiels sind die fehlenden Lizenzen. Während Konkurrent *FIFA* hier die traumhafte Vollausstattung bietet, müssen Fußballfans bei *Pro Evo* mit veränderten Spieler- und Vereinsnamen leben.

TEST IN AUSGABE: 12/2005 | HERSTELLER: KONAMI | GENRE: FUSSBALL

5 GRAN TURISMO 4

Der unangefochtene König des Rennspielgenres überzeugt in jeder Hinsicht: Technisch einwandfreie Präsentation, hervorragendes Gameplay, enorme Freiheiten beim Fahrzeugsetup und Tuning und darüber hinaus die gewaltigste Zahl an Autos, die es in einem Rennspiel für die PS2 bisher zu sehen gab. Auch wenn es immer noch kein Schadensmodell und auch keinen Online-Modus bietet, legt *GT4* die Messlatte für die Konkurrenz so hoch, dass diese sich auch in Zukunft schwer tun wird, das Meisterwerk aus dem Hause Polyphony Digital zu entthronen. Ein neues Feature des vierten Teils ist neben dem gewaltig gewachsenen Umfang der Foto-Modus, mit dem Sie Ihr vierrädriges Schmuckstück an den verschiedensten Schauplätzen knipsen dürfen und das Resultat sogar via USB-Stick auf dem heimischen Computer in hoher Auflösung betrachten können. Faule Spielernaturen tragen ihre Rennen im B-Spec-Modus aus und kümmern sich nur um Setup und Taktik, während das Fahren von einem Autopiloten übernommen wird. Ein Muss für jeden Rennspielfan!

TEST IN AUSGABE: 05/2005
HERSTELLER: SONY
GENRE: RENNSPIEL



4 GOD OF WAR (DT.)

Nach langem Hin und Her hat es Sonys bombastisch präsentiertes Abenteuer in diesem Monat nun doch endlich nach Deutschland geschafft. Ursprünglich hatte die USK dem Spiel eine Einstufung verweigert, was angesichts des enorm brutalen Geschehens auf dem Bildschirm nicht weiter verwundert. An der Qualität des Actiontitels ändern die Blutfontänen allerdings nichts. *God of War* sieht unverschämt gut aus, lässt den Spieler keine Sekunde verschnaufen und schickt ihn von einem Highlight zum nächsten. Da muss selbst *Devil May Cry* neidlos anerkennen, dass die Entwickler von Sonys Team in Santa Monica noch einen Tick genialere Arbeit abgeliefert haben. Wer auch nur einen Hauch für Actionspiele übrig hat, der darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen. *God of War* leistet sich nahezu überhaupt keine Schwächen und bietet satte zwölf Stunden Action ohne Pause. Definitiv eines der größten Highlights der PlayStation 2, von dem wir auch in Zukunft noch eine Menge zu erwarten haben!

TEST IN AUSGABE: 06/2006 | HERSTELLER: SONY | GENRE: ACTION



3 RESIDENT EVIL 4 (DT.)



Mit fast einjähriger Verspätung beglückte Capcom auch die PS2-Fraktion mit einer Umsetzung des Action-Meisterwerks vom Game-Cube. Wohl nur Freaks werden die geringen technischen Unterschiede zum Original auffallen – inhaltlich wurde der PS2-Fassung sogar noch etwas Extra-Content spendiert. Im vierten *Resident Evil* schlüpfen Sie in die Rolle des Ex-Cops Leon – einer der Überlebenden eines früheren *Resident Evil*-Teils, der mittlerweile für den Geheimdienst tätig ist. Mit ihm reisen Sie in einen entlegenen Teil Europas, um die gekidnappte Tochter des US-Präsidenten aus den Fängen einer okkulten Gemeinschaft zu befreien. Dabei stoßen Sie auf zahlreiche Gegner, die sich ähnlich aggressiv, wenn auch viel klüger als die aus den Vorgängern bekannten Zombies verhalten. Dank seiner rundum hervorragenden Technik, des sehr abwechslungsreichen Gameplays und der perfekten Horror-Atmosphäre sollte Leons Abenteuer Teil jeder gut sortierten Spiele-Sammlung sein.

TEST IN AUSGABE: 01/2006 | HERSTELLER: CAPCOM | GENRE: ACTION-ADVENTURE

2 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



Der dritte Teil der erfolgreichen Serie versetzt Sie in die 60er-Jahre, in denen noch kein Mensch weit und breit etwas von *Metal Gear* und Solid Snake wusste. Zu dieser Zeit ist der kalte Krieg in vollem Gange und die Großmächte führen einen unerbittlichen Kampf auf politischer, wirtschaftlicher und militärischer Ebene. Die Entwickler rund um Mastermind Hideo Kojima haben sehr geschickt geschichtliche Tatsachen der damaligen Zeit mit eigenen Einfällen kombiniert und somit eine Hintergrundgeschichte geschaffen, die nicht nur durch ungeheure Spannung, sondern auch durch Glaubwürdigkeit begeistert. Die Tatsache, dass es sich bei der Story ganz nebenbei um den geschichtlichen Ursprung des *Metal Gear*-Universums handelt, erhöht die Faszination vor allem bei den eingefleischten Fans noch zusätzlich.

Konami schickt Sie diesmal in einen unwegsamen Dschungel, der auch ohne feindliche Soldaten einige Gefahren wie Krokodile oder gemeine Fallen birgt. Tauchen dann auch noch Widersacher auf, wird die Luft in Snakes näherer Umgebung überaus bleihaltig. Die daraus resultierenden Verletzungen wollen natürlich behandelt werden, wofür extra ein neues Heilungs-Menü zur Verfügung steht. Darüber hinaus bietet Ihnen das Spiel eine Vielzahl an unterschiedlichen Möglichkeiten, gegnerische Einheiten auszuschalten oder zu umgehen. So können Sie beispielsweise ein Wespennest vom Baum schießen und beobachten, wie sich die darunter stehenden Feinde wild fuchtelnd aus dem Staub machen. Action-Fanatiker kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten: Wer nämlich auf Schleichen und Verstecken verzichten möchte, kann das Spiel auch einfach mit brutaler Waffengewalt lösen.



TEST IN AUSGABE: 04/2005 | HERSTELLER: KONAMI | GENRE: ACTION-ADVENTURE

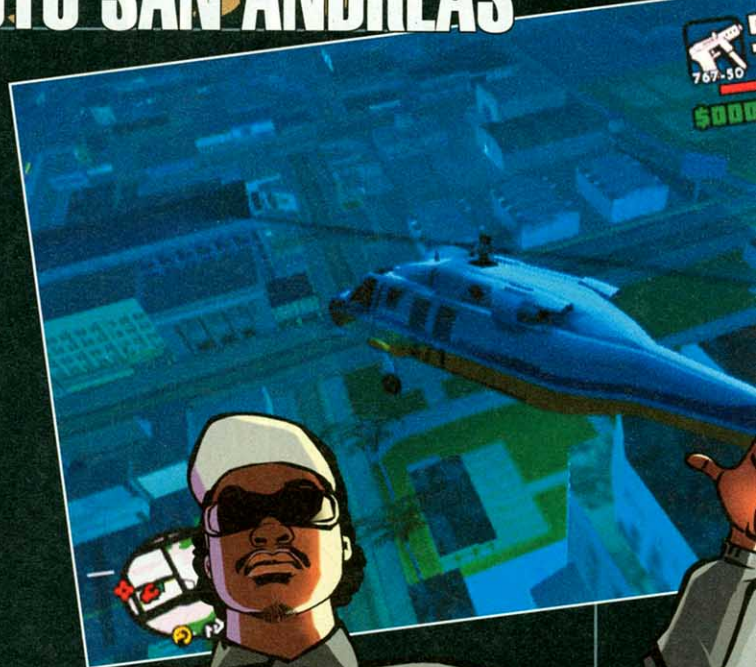
1

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Wir können es regelrecht spüren, wie die *Metal Gear*-Fans bei diesen Zeilen förmlich aufschreiben und *GTA* verteufeln. Wir wollen natürlich niemandem vorschreiben, welche Spieleserie er am meisten zu mögen hat, und objektiv betrachtet haben sowohl *Metal Gear Solid 3* als auch *Grand Theft Auto San Andreas* Platz 1 verdient, doch unserer Ansicht nach sprechen einige Gründe für *GTA* an der Spitze. Rockstars Actionspielplatz bietet einfach mehr fürs Geld und spricht noch mehr Spieler an. Die riesige Spielwelt von *San Andreas* bietet derart viele Möglichkeiten zum Zeitvertreib, dass die Spielstunden wie im Fluge vergehen. Manch einem Fan waren die Dimensionen im Vergleich zum Vorgänger schon zu groß und es steht außer Frage, dass kommende *GTA*-Spiele mit ähnlichen Größenordnungen von einem flexibleren Speichersystem profitieren würden, doch auch ohne diesen Luxus kann man sich der Welt von *San Andreas* nur schwer entziehen.

WEGWEISEND

Die prestigeträchtige Serie hat mit dem dritten Teil ein eigenes Genre geschaffen, das fortan unzählige Nachahmer fand, doch keine Kopie konnte bisher an das Original heranreichen. Die witzigen Zwischensequenzen sind gespickt mit Anspielungen auf Filmvorbilder und die gesamte Spielwelt strotzt nur so vor Liebe zum Detail. Da verzeiht man auch die eine oder andere Macke gerne. Die größte Errungenschaft der Entwickler ist aber sicherlich die Nachbildung der drei Städte. Lose an die Originale Los Angeles, San Francisco und Las Vegas angelehnt, versprühen die drei Metropolen exakt die Atmosphäre der Originale. *San Andreas* ist eines dieser Spiele für eine einsame Insel. Dürfte man nur ein einziges Spiel mitnehmen, wäre Rockstars Gangstersimulation definitiv die beste Wahl!



PS3 prägt Spiele



VORHER Vor dem Eingang des Civic Auditoriums in San José werden noch die Anfangszeiten für das Tagesprogramm anmontiert.

NACHHER Phil Harrison hat gesprochen, die Besucher der Sony-Keynote strömen wieder auf die Straße.



Die reichhaltigste Neuheiten-Dröhnung des Messejahres bietet Los Angeles im Mai, wo alle großen Publisher auf der E3 lautstark ihre kommenden Titel präsentieren. Etwas sachlicher kam die Branche schon im März in San José zusammen. Die Game Developers Conference (GDC) begann einst als beschauliche Ansammlung zwangloser Seminare, mauserte sich inzwischen aber zur wichtigen Trendbestimmungsstätte. Das gilt vor allem für die „Keynotes“, Ansprachen zum Spielermacher-Volk von schillernden Industriegrößen.

6 JAHRE = 1 MILLIARDE

Sony schickte den Entwicklungsstudio-Chef Phil Harrison auf die Bühne des San José Civic Auditoriums. Der begann die knapp einstündige Show mit etwas Nostalgie: Ziemlich genau sechs Jahre sei es her, seit er auf der GDC 2000 über die PS2 gesprochen habe, die damals gerade in Japan auf den Markt gekommen war. Seitdem wurden weltweit rund

100 Millionen Konsolen und über 1 Milliarde PS2-Spiele verkauft. Und bevor er sich neuerer Hardware widmete, bekannte sich Harrison zur PS2, die auch nach dem Verkaufsstart der PS3 noch lange unterstützt werden soll. Zum Beispiel mit *God of War 2*, dessen kreativer Vater David Jaffe ein erstes Video zeigte.

PS1-KLASSIKER AUF PSP

Nächster Stopp: die PSP. Mit billigeren Spieleentwicklungs-Systemen will man mehr Kreativen das System schmackhaft machen. Im Herbst sollen zwei interessante Hardware-Erweiterungen auf den US-Markt kommen: Ansteckkamera mit Videotelefon-Perspektive und GPS-Navigationssystem könnten laut Harrison Spielermacher zu neuen Designideen inspirieren. Zum Jahresende hin soll es auch möglich sein, erste Spiele direkt auf Memory Stick downzuloaden und zu starten, ganz ohne UMD. Eine Fülle von PSone-Klassikern soll auf diese Weise zugänglich gemacht werden.

macher-Tagung

INFO DIE PS3-DEMOS DER SONY-KEYNOTE

PlayStation 3

Bei den zahlreichen PS3-Demos von Sonys GDC-Präsentation waren auch „echte“ Gameplay-Vorführungen dabei. Hier im Schnelldurchlauf: Was wurde gezeigt, wie kam es rüber?

Vorführung		Inhalt	Bewertung
Zu den Fischen (Grafik-Demo)		Die Gummienten früherer Technologie-Demos ruhen am Meeresgrund. Dann bewegt sich die Betrachterkamera nach oben, fängt absolut realistisch animierte Fischschwärme ein. Die durch die Wasseroberfläche scheinende Sonne leuchtet das Geschehen stimmig aus.	Lebensecht hin oder her, diese meditative Betrachtung weckte allenfalls schläfrige Gefühle – und Appetit auf ein Sushi-Mittagessen.
Ragdoll für die Massen (Physik-Demo)		Hunderte von detaillierten, texturierten (wenn auch stocksteif rumstehenden) Soldaten werden in die Landschaft gesetzt. Explosionen schleudern die Mannen in die Luft, der Ragdoll-Effekt der Havok-Physiksimulation sorgt dabei für realistische Bewegungen ihrer Polygon-Gliedmaßen.	Nicht direkt innovativ, aber massenweise herumgesprengte Spielfiguren sind immer für Belustigung gut. Die Demo soll auf Programmcode eines PS3-Spiels basieren.
Neuwagen-Werteverfall (Grafik-/Physik-Demo)		Ein schickes parkendes Auto wird gezeigt, die Detailstufe der Lackierungs-Shader betont. Dann beginnt mit formschönen Einschusslöchern in der Fahrertür die detaillierte Demolierung des Wagens, von splitternden Rückleuchten bis hin zu kapitulierend umfallenden Reifen.	Hübsche, wenn auch etwas sterile Vollkasko-Blechorgie. In voller Fahrt hätte das bestimmt eindrucksvoller ausgesehen.
Piccadilly Circus (Blu-Ray-/Grafik-Demo)		Bemerkenswert authentisch und lebhaft wirkende Londoner Straßenszene. Die herumwandernde Kamera soll verdeutlichen, dass der Schauplatz in Echtzeit berechnet wird. Für eine solche Fülle an grafischen Details seien enorme Datenmengen nötig, wofür die PS3 mit dem Blu-Ray-Laufwerk laut Sony gerüstet sei.	Auch ohne Gameplay-Action ausgesprochen nett anzusehen und stimmig, wenngleich die „Dafür brauchen wir unbedingt Blu-Ray“-Argumentation etwas bemüht wirkte.
Warhawk (Flugaction-Gameplay)		Über den Wolken flitzt ein Kampfflugzeug durch den Schauplatz einer gewaltigen Luftschlacht. Hunderte computergesteuerte Flieger sind beteiligt, stete Angriffsmanöver und Explosionen sorgen für Leben in der Bude. Wuselige Jäger attackieren in Formationen gewaltige Trägerschiffe.	Erleichterung im Publikum: Endlich ein echtes Spiel in Aktion. Mehrere Minuten langer Probezug mit vielen Flugobjekten und gefälligen Grafikeffekten (z. B. fluffigen Wolken).
Motorstorm (Rennspiel-Gameplay)		Zur Schlamm Schlacht werden die Fahrervorführungen mit Buggy und Motorrad. Besondere Betonung von Fahrzeugphysik und deformierbaren Umgebungen: dauerhafte Reifenspuren und aufspritzender Matsch, der am Ende der Vorführung kunstvoll auf den Lack eines parkenden Autos gespritzt wird.	Kein vorgerenderter Wunschenken-Film wie bei der letzten E3, sondern live gesteuertes Vehikel-Gameplay. Doch die braune Morastkulisse wirkte grafisch trist.
Resistance: The Fall of Man (Shooter-Gameplay)		„Der Niedergang der Menschheit“ war früher unter dem Arbeitstitel I-8 bekannt. Echte Spielablauf-Vorführung mit dem genretypischen Rennen, Ducken, Schießen bei Ego-Perspektive. Gezeigt wird nur ein düsterer Schauplatz, auffälligster Gegnertyp sind eklige Schrumpf-Aliens, die in großen Wellen angewuselt kommen.	Solide Schießerei ohne große Überraschungen, kernige Wummen und auffällige Physikeffekte. Die künstliche Intelligenz der Gegner war wohl noch nicht ausgereift.
Ratchet & Clank? (Grafik-Demo)		Erst ganz langsam, dann aberwitzig schnell bewegt sich die Betrachterkamera durch eine futuristische Großstadtkulisse mit lebhaftem Luftverkehr. Der Schauplatz stammt aus einem neuen PS3-Spiel von Insomniac. Was will uns der vorbeschwebende Flieger mit der „Ratchet&Clank“-Aufschrift wohl sagen?	Zum Abschluss ein Grafik-Zuckerstückchen, technisch und künstlerisch überzeugend. Man denke sich jetzt adäquates Gameplay dazu – und hoffe bis zum PS3-Launch das Beste.

PS3 IM MITTELPUNKT

Nach diesen Appetizern kommt dann endlich der Hauptgang, die Ausführungen und Demos zur PS3. „Anfang November 2006“ soll die Konsole auf den Markt kommen, zeitgleich in Japan, Nordamerika und Europa. Bei den Präsentationen gab es einen munteren Mix aus Grafik-Schnickschnack und „echten“ Spielszenen in Entwicklung befindlicher Produktionen. Was die einzelnen Demos genau zeig-

ten und wie stark sie beeindruckten, haben wir nebenan im Infokasten für Sie zusammengefasst.

ALWAYS ONLINE

Zwischen all diesen PS3-Grafik, Rechenkraft und Blu-Ray anpreisenden Vorführungen erläuterte Phil Harrison das Netzwerkkonzept. Der noch namenlose Online-Dienst – „PlayStation Network Plattform“ sei nur ein Arbeitstitel – basiere auf den vier Prinzipien Kommunikation,

Community, Kommerz und Content (Inhalt). Geplant sei ein einheitlicher Login, der spieleübergreifend gelte. Zu den Kommunikations-Features gehören (auch während des Spiels einblendbare) Videochat-Fenster. Online-Mikro-Transaktionen sollen den Verkauf von Downloads auf die Festplatte ermöglichen. Auch komplette Spiele soll man herunterladen und dann von der Platte aus starten können. Das klingt im Vergleich zum lauen

PS2-Internet-Auftritt wie der Himmel auf Erden, erinnert aber sehr an die Online-Dienste, die Microsoft jetzt schon auf seinem Live-Marktplatz anbietet. Das größte verbleibende Rätsel rund um die PS3 wurde auch auf der GDC nicht enthüllt: der Preis für die Hardware. Vielleicht traut man sich ja während der E3 zu solchen Bekenntnissen. Dort sollen die Besucher erste PS3-Titel selbst spielen können.

HEINRICH LENHARDT



LESEPROBE

TEXTAUSZUG AUS EDGE, DEM MAGAZIN FÜR VIDEOGAME CULTURE. JETZT IM HANDEL.

DER EISBRECHER

Während die PC-Spielemaschinerie zum x-ten Mal stagniert, kehren die Macher von Far Cry zurück, um sie wieder anzukurbeln.

Das Gefühl, befreit zu sein, lernt man am besten kennen, wenn man selbst gefangen ist. So verwundert es kaum, dass Crytek diese Kunst erlernt hat: Die lebenslange Bindung an die kleine Stadt Coburg im nördlichen Bayern hat in dem Familienbetrieb, insbesondere dem Gründer und Designer Cevat Yerli, den Wunsch nach Freiheit geschürt: Eine Vergnügungsreise zu ei-

nem fiktiven Inselparadies voller Abenteuer zu unternehmen und den dicken Sumpf hinter sich zu lassen, in dem die PC-Spielewelt zu stecken scheint. Falls Sie Zweifel daran hegen, wie das Unternehmen, das Far Cry (dt.) entwickelte, im Moment dasteht, fragen Sie sich selbst: Was steht bei Microsofts Vorhaben, Windows Vista als die ideale Spielplattform zu etablieren, wohl an ei-



Eine Exkursion nach Tahiti bildete das Referenzmaterial für die paradiesische Inselkette, aus der Crysis besteht. Die Klarheit der abigen CryEngine-2-Bilder macht sie beinahe attraktiver als das echte Vorbild.

ter Stelle? Kleiner Tipp: Es ist nicht Halo 2 und es ist nicht John Carmack.

Dass Cryteks neuester Sci-Fi-Shooter namens Crysis die Aufmerksamkeit von Publisher EA auf sich gezogen hat, scheint im Vergleich dazu ein Zufall zu sein. Die Anziehungskraft dieses Spiels für den PC-Markt und darüber hinaus ist so groß, dass der Publisher-Gigant es nicht wagt, sich beim Inhalt oder der Technik einzumischen – und das will einiges heißen. Crysis ist das, was Marketingabteilungen ein Blue-Sky-Produkt nennen – ein Produkt, das so viele Features bietet und so fortschrittlich ist, dass das Publikum schon überwältigt ist, bevor der Pressesprecher überhaupt Atem geholt hat.

„EA US kontaktierte uns ungefähr im Dezember 2003“, erinnert sich Yerli. „Wir unterhielten uns über ein Konzept, an dem ich gerade arbeitete und das damals noch *Frozen Paradise* hieß. Ich wusste, ich wollte ein neues Image, also dachte ich: Nun, lass uns den Dschungel einfrieren und etwas Neues machen.“ Im April redeten wir konkreter über die Ideen. Wir sprachen auch mit Ubisoft, aber während der Entwicklung von *Far Cry* waren einige Dinge passiert, die ich nicht genauer beschreiben kann, die uns aber das Gefühl gaben, dass sie nicht die richtigen Partner für uns waren. Überflüssig zu sagen, Manchmal ist es Substanz, manchmal

TITEL CRYIS
SYSTEM PC
ENTWICKLER EA
PUBLISHER EA
HERKUNFT GERMANY
RELEASE: 01.2007



Eine Exkursion nach Tahiti bildete das Referenzmaterial für die paradiesische Inselkette, aus der Crysis besteht. Die Klarheit der abigen CryEngine-2-Bilder macht sie beinahe attraktiver als das echte Vorbild.



Spezialeffekte und manchmal die Story. Wir verstanden viel von der Substanz, wussten aber, dass EA uns viel in Sachen Effekte und Präsentation beibringen konnte. Außerhalb des Spiels waren es natürlich das Marketing und die

dass Ubisoft und EA verschiedene Herangehensweisen an Spiele haben, jede mit ihren Vor- und Nachteilen. Letztendlich passten Crytek und EA einfach besser zusammen.“

„Ich sage meinen Jungs seit fünf Jahren: Macht etwas von Bedeutung. Nur darum geht es.“

Absatzkraft, die uns reizten. Das ist ein Punkt, der bei *Far Cry* hätte besser sein müssen. Es gibt bestimmte Dinge, wie etwa Liefererschwierigkeiten, die einfach nicht passieren sollten. Im ersten Monat war *Far Cry* ständig ausverkauft.“

Ein allgemeines Missverständnis bei *Far Cry* ist – und was *Crysis* zu überwinden hofft – dass es nur um die Landschaften geht. Yerli versichert, dass die Errungenschaften des Spiels weit tiefer gehen, in Richtung komplexes Zusammenspiel zwischen Umgebung, Situation und KI. Bis zu dem Punkt, an dem Sie drei greifbare, charakteristische Spielformen vor sich haben: Erforschen, Vorkämpfe (um Strategien zu entwickeln) und richtige Kämpfe. Bezeichnenderweise war der letzte Versuch, eine eher naive Interpretationsweise hinter sich zu lassen, *Far Cry* selbst, wenn auch in



Eine der mehreren technischen Konventionen, von denen sich Crytek bewusst distanzierte, ist die Partikelphysik. Im *Far Cry* und *Buchstaben* kreieren die vorkalibrierten CryEngine-2 kann Flammen kreieren, die vorkalibriert um komplizierteste Formen herumzögeln.



einer revidierten Form und von einem anderen Entwickler.

„Ich muss sagen, dass einige Teile wirklich gut sind“, bemerkt Yerli zu *Far Cry* Instincts. „Wir hatten ganz zu Anfang ein Gespräch mit Ubisoft Montreal, in dem wir sagten, in welche Richtung es gehen sollte und wohin nicht. Wir brachten unsere Technologie auf den Stand der Xbox: wir zeigten ihnen einen Prototyp, der bewies, dass er funktionierte. Da wir damals viele Probleme innerhalb unserer Firma zu bewältigen hatten, beschlossen wir, uns nur auf die PC-Version zu konzentrieren und alles andere ihnen zu überlassen.“

„Sie haben allerdings in gewisser Weise das dynamisch-intelligente Gameplay vernachlässigt. Es ist sehr schwierig zu erklären, was genau das heißt. Die Leute denken, sie verstehen die Worte, aber es in die Tat umzusetzen und dynamische KI für das Level-Design zu benutzen, ist etwas ganz anderes. Viele Firmen kämpfen mit dieser Art KI, weil sie glauben, man kann ein-

THEMA KOREA

Um die Bedrohung von den Alien-Invasoren noch zu verstärken, wollte Crytek in *Crysis* zwei menschliche Fraktionen zusammenbringen, die ansonsten niemals kooperieren würden: die USA und Nordkorea. Die Hintergrundgeschichte soll voller Konspiration, Betrug und Offenbarungen sein, selbst Held Jake Dunn verbirgt seine Vergangenheit. Im Gegensatz zu *Far Cry* verfolgt die Story hier einen einheitlichen, dynamischen Pfad, bei dem selbst bedeutende Charaktere sterben und nachfolgende Ereignisse im Bruchteil einer Sekunde beeinflusst werden. Man zeigte uns eine Situation, an dem man sich entscheiden musste, ob man einen koreanischen Journalisten rettet (der daraufhin die Hintergrundstory über das Alien-Mutterschiff ergreift) oder einen Soldaten, der Sie bei der Aktion unterstützen könnte.

fach einen Agenten hier und dort einsetzen und alles funktioniert. Aber funktioniert nur, wenn man die Bedeutung des Terrains versteht, die Interaktionsmöglichkeiten mit ihm und das Informationsdesign, während man den Spieler führt.“

„Wie auch immer, was Instincts in puncto Technologie geschafft hat, ist großartig. Aber sie gaben eine Prise Linearität à la *Splinter Cell* hinzu, die ich ablehne. Die Fahrzeuginlagen machen Spaß und ich mag die Verbesserung der Produktionswerte. Aber insgesamt machte das missionsbasierte Gameplay es traditioneller als das Original. Die Instinkte und wilden Teile waren coole Konzepte, aber ich möchte das Fallensystem nicht – es fügte dem Kernstück nichts hinzu. Es funktionierte innerhalb einiger Kontexte, aber es gab schon vorher zu viele davon. Man hätte das System nicht kontextabhängig machen, sondern es überall ermöglichen sollen. Ich kenne viele Leute, die das Spiel durchgespielt haben und niemals das Fallensystem benutzt haben.“

„Insgesamt betrachtet denke ich, sie haben einen guten Job gemacht. Ich persönlich finde es besser als *Halo*, das selbst ein hervorragendes Produkt ist. Aber ich denke, sie hätten die Quintessenz aus *Far Cry* beibehalten können, stattdessen haben sie sie verloren.“



Der Übergang von einem Akt und Visuellen Thema zum nächsten wird hundertfach bessere Ergebnisse liefern als das, was wir in *Far Cry* sehen. Die Erinnerung an das Debüt. Das Team kommt für *Cry* fester, ganz genau.



Crysis hat mehr Technologie in einem Kopf als jedes andere Spiel insgesamt hat. Die Modelle zeigen neue Eigenschaften wie semi-transparente Körper oder sich selbst schattende Augen.

Yerlis Prinzipien sind merklich streng. Sie rühren teilweise von einem Hobby als Entwickler her, das ihn als Junge statt auf den Fußballplatz vor die Tastatur seines Commodore 64 und Schneider CPC 6128 getrieben hat. Sein erstes Werk, das von einer professionellen Firma umgesetzt wurde, war ein Tycoon-Titel, den er im Alter von 12 Jahren entwickelt hatte. Bald darauf folgte ein Motion-Capture-Kickbox-Titel, den er zusammen mit seinen Brüdern Faruk und Avni auf dem Amiga programmierte. Inzwischen teilen sich die drei Brüder die Verantwortung für Crytek (siehe Extrakasten „Der Yerli-Clan“).

„Entwickler, die erfolgreich sein wollen anstatt lediglich Vorhandenes zu imitieren, müssen sich von den anderen unterscheiden. Jeder will sich vom anderen abheben. Das sage ich meinen Jungs seit fünf Jahren: Macht etwas von Bedeutung. Nur darum geht es.“

Und das ist das Markenzeichen von Crysis, mehr noch als im spannenden Quake Wars, das wir letzten Monat vorgestellt haben. Die Feature-Liste von Crysis ist nicht nur anders, sondern vom konzeptuellen Rahmen her eines DirectX 10 würdig. Als ein Produkt der CryEngine 2 (erstmalig letztes Jahr von Microsoft auf der Professional Developers Conference gezeigt) zeigt der Titel eine schwindelerregende Auswahl an über-

zeugenden Next-Gen-Konzepten. Pixel Shading (von Bump-, Normal- und Specular- bis zu den weniger bekannten Dirt-Maps), prozessuale Charaktergenerierung, Pixel-spezifische Soft-Partikel-Exaktheit, die komplette Ausrottung von Clipping und allgegenwärtige Eigenschaften, die durchsichtige und von hinten beleuchtete Objekte umfassen: einfach alles.

„Jeder Schatten verändert sich durch die an Sonne oder Mond vorbeiziehenden Wolken.“

Yerli ist sich der Gefahr des Tunnelblicks sehr bewusst, speziell bei den Entwicklern, die wenig mehr als ihre Kreativität und, wichtig, das Spielen der Spiele haben. „Das Leben bei Crytek besteht nicht daraus, möglichst viele Games zu spielen. Man muss sein Leben nicht der Firma widmen. Das Leben draußen ist wichtig – die Welt der Filme, Bücher, Fernsehen und das aktuelle Tagesgeschehen. Die Leute, die nur Spiele zocken – Spiele, die Wiederholungen von Wiederholungen sind – werden nicht mehr als wiederum eine

Diese feste Vorgehensweise bedeutet für uns Konsumenten, dass wir nächstes Jahr, wenn das fertige Produkt in den Händlerregalen liegt, ein weiteres Mal den Pfad des PC-Upgradings beschreiten müssen. Für kurze Zeit schie-

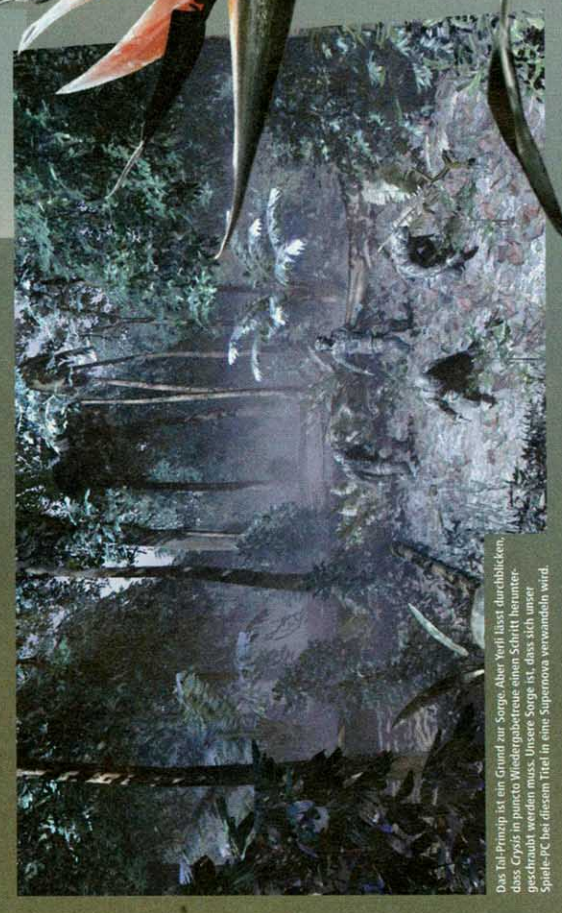
Wiederholung zustande bringen.“ „Primär wichtig ist, frische Talente einzubringen, Leute, die vorher noch nie ein Spiel gemacht haben. Wir versuchen das und halten ein Verhältnis von 70:30 von Mitarbeitern mit und ohne Spielerfahrung aufrecht, sodass die Leute Dinge auf neue Weise betrachten. Wenn wir selber Titel spielen, sind es selten Shooter jenseits der Referenz-



DER YERLI-CLAN

Das Verhältnis zwischen Cevat Yerli (1) Avni Faruk und Cevat Yerli scheint sich auf einer sehr freundschaftlichen Ebene zu bewegen. Der Umgang der drei untereinander während unseres Besuchs wäre schon Beweis genug, aber spätestens der anhaltende Erfolg von Crytek zeigt, dass die Aufteilung der Verantwortlichkeiten sehr gut funktioniert. Aus ihrer Sicht ist der Erfolg eng mit den starken Familienbänden verknüpft, ein transparentes Verhältnis, in dem alle Informationen offen liegen und in dem persönliche Zweistigkeiten fehlen. Während Technical Director Cevat die Design- und Technologiearbeiten betreibt, ist Geschäftsführer Avni für die Finanzen des Unternehmens zuständig. Marketing und Kommunikation sind Faruks Domäne, obwohl die derzeitige Partnerschaft mit EA einen Großteil dieser Last von seinen Schultern genommen hat. Beinahe vollständig, wie er freudig verkündet.

„Man muss es objektiv betrachten. Far Cry skaliert – und dafür wurden wir bestraft – weit mehr als viele Spiele, die danach herauskamen. Ja, es sah auf schwächeren Rechnern nicht so gut aus,



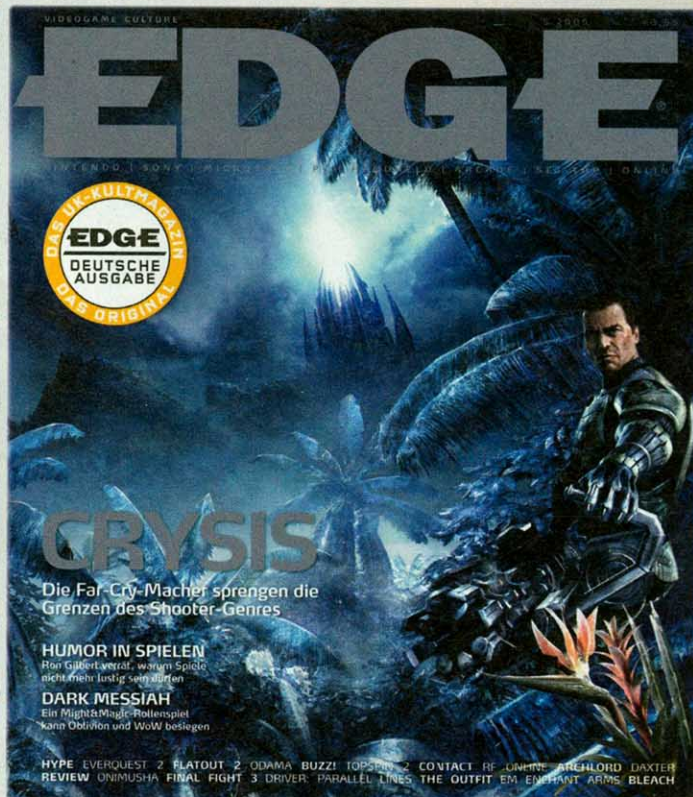
Das Tal-Prinzip ist ein Grund zur Sorge. Aber Yerli lässt durchblicken, dass Crysis in puncto Wiederholerei einen Schritt heruntergeschaut werden muss. Unsere Sorge ist, dass sich unser Spiele-PC bei diesem Titel in eine Supernova verwandeln wird.



Die vollständige Story über Crysis, Crytek und Electronic Arts finden Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software. Game-Designer. Events. Videogame Culture.

Edge, das Magazin für die Gaming-Elite.



nen Xbox 360 und PS3 diesen Zeitpunkt nach hinten zu verschieben, aber mit der potenziellen Konsolenversion, die zwar über vielversprechende Jobangebote auf der Firmen-Webseite hinaus noch nicht einmal angekündigt ist, vermittelt Crysis das Gegenteil. Denkt man Yeri's Andeutungen logisch weiter, werden Online-Händler ebookmarkt und Notebooks für Hardware-Wunschlisten geiztückt werden müssen – zu keinem anderen Schluss können PC-Enthusiasten kommen, die in dieser Ära mithalten wollen. Yeri, für den die Interaktivität von Spielen auf Dynamiken beruht, zeigt uns, wohin der Pfad des PC-Gamings führen wird. Jedes Objekt in Crysis wird beispielsweise einen Schatten werfen, alles wird miteinander interagieren und alles wird in Echtzeit existieren und sich anpassen, vom Wetter über Tageszyklen zur Vegetation. Würde er es überhaupt anders machen wollen, fragen wir?

„Man muss es objektiv betrachten. Far Cry skaliert – und dafür wurden wir bestraft – weit mehr als viele Spiele, die



INSIDER-TIPPS

Yeri (oben) gibt gerne Rat für diejenigen, die in der Spielbranche neu sind. „Ich würde mich auf andere Plattformen als den PC konzentrieren“, sagt er. „Im Moment gibt es beispielsweise gute Möglichkeiten in den Bereichen Xbox Live Arcade, PSP-Entwicklung und Handy. Um in der Spieleindustrie Fuß zu fassen und innovative Gameplay-Konzepte erschaffen zu können, sollte man in die Richtung gehen, die am wenigsten Kapitaleinsatz verlangt. Man könnte etwa ein Spiel mit flüssigen Dynamiken auf der PSP herstellen und gleichzeitig eine einzigartige Erfahrung schaffen. Möglicherweise könnten Sie einen erfolgreichen Launch-Titel landen und diesen dann auf andere Plattformen portieren. Wenn ich jedoch auf der Suche nach etwas Nicht-kommerziellem wäre, um beispielsweise Erfahrung in der Programmierung zu bekommen und dann durch Zufall in der Industrie zu landen, würde ich in eine Gruppe gehen und Maps, Fahrzeug-Physics oder sogar komplette Mods erstellen.“



Bis zur Fertigstellung von Crysis wird ein weiteres Jahr vergehen. Es ist viel Raum vorhanden, die Grafik entweder weiter zu verbessern oder sie durch Optimierungen herunterzukalibrieren. Yeri besteht allerdings darauf, dass eine Verdröpfung stattfindet, bevor nicht alles perfekt läuft.



Gegner legen nicht nur fortschrittliche visuelle Wahrnehmung, sondern auch eine dynamische akustische Aufbausung an den Tag. Beide Sinne sind anpassungsfähig, verschärfen Oberflächen und Umstände unterdrücken oder verstärken das Geräusch, auf das die KI reagiert.

danach herauskamen. Ja, es sah auf schwächeren Rechnern nicht so gut aus, aber gerade weil wir so stark skalierten und die Leute nur die High-Res-Screenshots sahen, erwarteten sie es auch nicht anders. Aus unserer Sicht gibt es zwei Aspekte: Entweder machen wir weiter und skalieren das ganze Spektrum oder wir setzen unsere Mindestanforderungen höher, so dass der Qualitätsunterschied nicht so groß ist. Im Moment wird Crysis auf aktuellen High-End-PCs laufen – auch Computer, die ein Jahr alt sind, werden mit dem Spiel fertig.“

„Aber ich denke, unser Interesse. Jeder Schatten hat seinen Ursprung und verändert sich unaufhörlich durch die an Sonne oder Mond vorbeiziehenden Wolken oder jegliches anderes Hindernis. Jedes einzelne Polygon der Vegetation wird individuell vom Wind beeinflusst. Schleicht man durchs Dickicht und knickt Pflanzen zu Seite, wird die KI es erkennen. Vor allem ist die Vegetation komplett zerstörbar.“

Yeri glaubt, dass Spiele die lästige Barriere zwischen ihren Umgebungen und den Agenten darin überwinden müssen. Ein vergleichsweise einfaches Beispiel ist, dass die KI in Crysis

„Wir entwickeln keine neue Technologie, um mit anderen zu konkurrieren. Wir wollen unsere Visionen verwirklichen.“

wird immer die Technologie von morgen sein, weil wir an ein Gameplay glauben, das sowohl technologisch unabhängig als auch technologiebetrieben ist. Ausnahme: Spiele brauchen beides: Hauptideen, die mit jeder Art von Technologie verwirklicht werden können, und Ideen wie das Hinein- und Herausfliegen aus Wolken, die einen gewissen Technologiestandard erfordern, der darauf hin die minimalen Hardwareanforderungen definiert. Wir werden keine Kompromisse schließen, nur um die Hardwareanforderungen niedriger zu halten.“

Also Wolken und Fliegen –

Brothers in Arms Hell's Highway

Gearbox fackelt Holland
und ein **Feuerwerk**
an **Grafikeffekten** ab!



FRÜHER ABEND Je tiefer die Sonne steht, desto länger sind die Schatten.



HINTERHALT Aus dem Gebäude heraus nehmen Sie und Ihre Kameraden die Gegner auf der Straße unter Feuer.



FLEXIBEL Ihre Kameraden schießen sich auch schon mal in Deckung, um gegnerischen Kugeln auszuweichen.



PAUSE Zwischen den Missionen müssen die Soldaten verschnaufen.

Die letzte Konsolengeneration wurde überschüttet mit einer Flut von Spielen mit dem Zweiten Weltkrieg als Hintergrundscenario. Doch obwohl *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Commandos: Strike Force* oder eben *Brothers in Arms* optisch recht ähnlich daher kamen, konnte sich die Reihe von Gearbox Software von der Konkurrenz abheben. Die taktischen Ballereien wurden getragen von einer dichten Atmosphäre, starken Charakteren und viel Gefühl. Selten zuvor wuchsen einem die Kameraden in einem Videospiel so sehr ans Herz und noch seltener gelang einem Entwicklerstudio die Vermischung von packender Shooter-Action und deutlichem Anti-Kriegs-Statement so gut. Glücklicherweise überzeugte auch die spielerische Seite, wenngleich es im zweiten Teil *Earned in Blood* bereits leichte Abnutzungerscheinungen zu beklagen gab. Dementsprechend frisch und rundum erneuert soll die Reihe auf der nächsten Konsolengeneration für Furore sorgen.

HÜBSCHE HÖLLE

Schicke Optik versteht sich von selbst und das nur für Xbox 360 erschienene *Call of Duty 2* machte trotz des etwas sterilen Looks schon sehr deutlich, wie ein WW-II-Spiel auf einer grafisch stärkeren Next-Generation-Konsole auszusehen hat. *Brothers in Arms: Hell's Highway* soll mit mehr Details und stimmungsvoller Beleuchtung die Konkurrenz überflügeln. Die ersten Bilder untermauern diese Absicht und machen einen sehr guten Eindruck. Besonders die hervorragend modellierten Charaktere und die beeindruckenden Lichteffekte machen einiges her. Wir sind schon enorm gespannt, wie diese Prachtopik in Bewegung aussieht.

NACHWUCHS

Doch die gute Grafik ist die Pflicht, die Kür besteht aus einem aufgepeppten Gameplay und neuen Ideen – und hier haben die Entwickler sich nicht lumpen lassen. So gönnt man Ihnen ein drittes Feuerteam, die Maschinengewehr-Schützen. Diese Jungs bewegen sich zwar

langsamer über das Schlachtfeld, aber wenn Sie von einer solchen Truppe Feuerschutz erhalten, wagt sich wirklich kein Gegner mehr hinter der Deckung hervor. Dann ist es wieder an Ihnen, sich von der Seite an die festgenagelte feindliche Einheit heranzuschleichen und einen Flankenangriff auszuführen. Hierbei ist zukünftig auch Ihre Haltung und Ihr Vorgehen wichtig. So können Sie sich besonders leise und vorsichtig an Gegner heranschleichen, die Sie noch nicht entdeckt haben. Glücklicherweise sollen sich Ihre Teamkameraden an Ihrem Verhalten orientieren, um Ihnen nicht durch lautes Herumtrampeln die Überraschung zu versauen.

AB INS FLACHLAND

Für entsprechende Gänsehaut und einige gefühlsbetonte Momente dürfte die Story sorgen, die Sergeant Matt Baker, Hauptdarsteller des Erstlings *Road to Hill 30*, nach Eindhoven führt. Die holländische Stadt wurde im September 1944 von deutschen Bombern angegriffen,

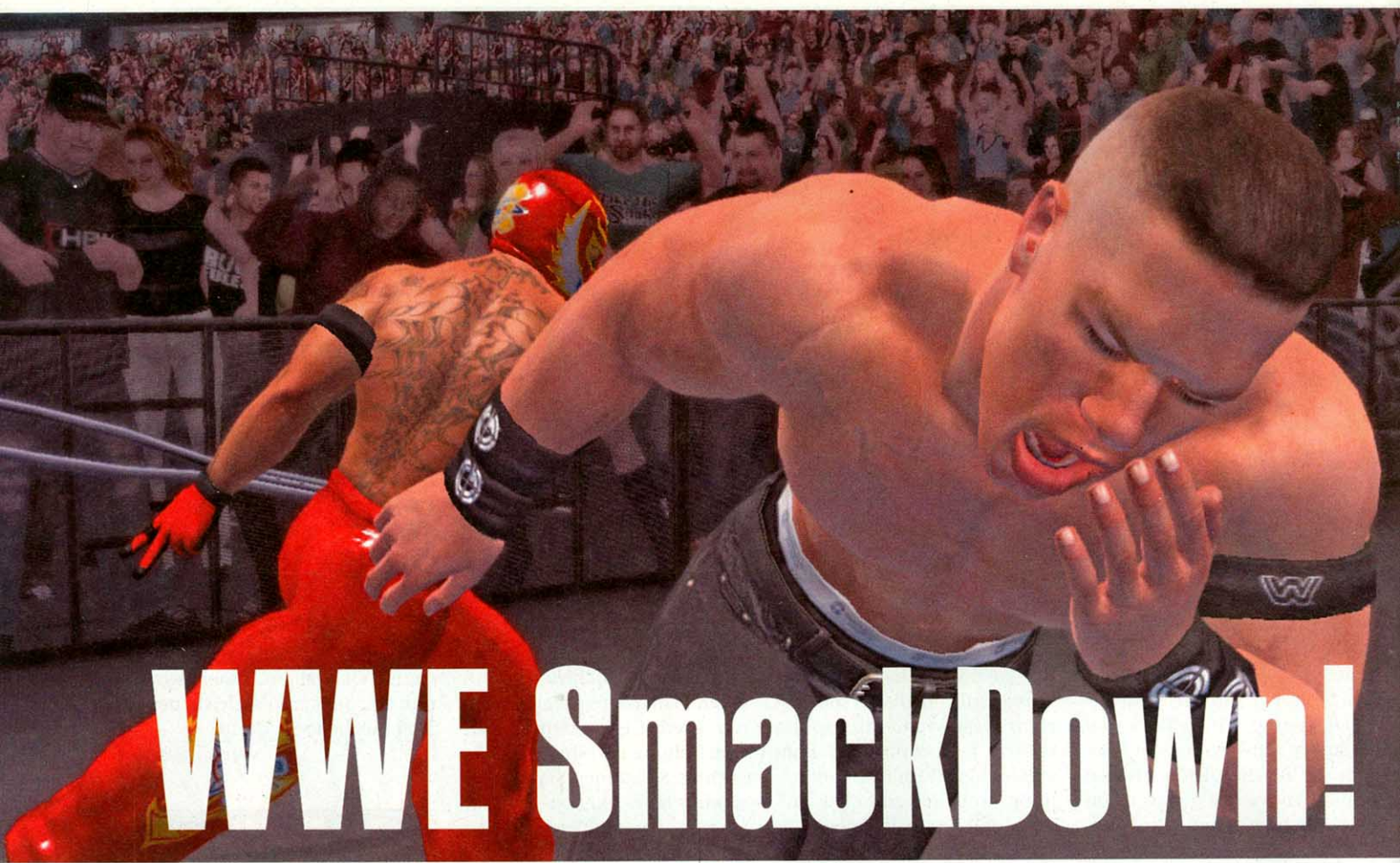
was 227 Zivilisten das Leben kostete. Sie als Spieler werden den Angriff im Spiel live erleben – es wird also wieder sehr dramatisch. Ebenso dramatisch dürfte der Kampf mit der Konkurrenz von Electronic Arts ausfallen. Beide Spiele sollen im vierten Quartal erscheinen, womit ein direkter Vergleich der Titel möglich sein dürfte.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	
BIA: HELL'S HIGHWAY	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Herbst
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Prachtopik und verbessertes Gameplay sollten den Sprung an die Spitze der WW-II-Shooter ermöglichen!	



LAGEBESPRECHUNG Licht- und Schatteneffekte lassen die Optik sehr realistisch erscheinen.



WWE SmackDown!

VS. RAW 2007

THQ und Yuke's setzen an zu einer **3-Hit-Combo**:
Ihr Wrestling-Champion beehrt dieses Jahr auch die PS3!



DAS IST FAN-NÄHE! Rey Mysterio nimmt Kontakt zum Publikum auf. SCHMERZVERZERRT Die Mimik der Wrestler kann sich sehen lassen.

INTERVIEW MIT DEM CREATIVE MANAGER BEI THQ

„The Big Show hat im ganzen Büro Bodyslams verteilt.“

Creative Manager Cory Ledesma von THQ ist seit Jahren federführend an der Entwicklung der SmackDown!-Serie beteiligt. Wir unterhielten uns mit ihm über die neueste Episode und die Zusammenarbeit mit der WWE.

PLAYZONE: Letztes Jahr habt ihr betont, wie wichtig euch das Feedback der Spieler ist. Wie steht es denn mit den Wrestlern selbst, wie sehen da die Reaktionen aus? Kriegt ihr von denen überhaupt Feedback?

Cory Ledesma: Wir kriegen ein bisschen Feedback. Zum größten Teil hat es aber nichts mit dem Gameplay zu tun. Sie beschwerten sich über ihre Charakterwerte und zum Beispiel darüber, dass sie nur mit 88 Punkten eingeschätzt werden und doch eigentlich 92 haben müssten. So was beschäftigt sie. Manchmal hören wir auch etwas wie: „Meistens mache ich in so einem Moment diesen Move, bitte baut das doch ins Spiel ein“.

PLAYZONE: Kannst du uns dafür ein konkretes Beispiel geben?

Cory Ledesma: The Big Show kam auf uns zu und war nicht sehr glücklich mit seinen Kraft-Werten im Spiel. Wir werden das dieses Jahr auf jeden Fall in Ordnung bringen – mit dem wollen wir uns nicht

anlegen! Er hat in unserem ganzen Büro Bodyslams verteilt, daher sind wir da sehr vorsichtig geworden. (lacht)

PLAYZONE: Kannst du uns etwas über die Vorteile der Next-Gen-Versionen gegenüber der PS2-Fassung erzählen?

Cory Ledesma: Die auffälligsten Unterschiede werden natürlich optischer Natur sein, was bei Wrestlermodellen aus 20.000 Polygonen selbstverständlich sein sollte. Vieles wird aber so subtil sein, dass man es auf Anhieb vielleicht gar nicht merkt. Gerade in Sachen Präsentation wollen wir viele Details verbessern, die Pyro-Effekte beim Einmarsch werden zum Beispiel stark verbessert. Uns ist es aber wichtig, dass alle Versionen im Kern das gleiche Spielerlebnis bieten. Jemand, der die PS2-Fassung kauft, soll – bis auf die systembedingt bessere Grafik natürlich – nicht den Eindruck haben, dass er etwas verpasst.

PLAYZONE: So gut die PSP-Version von SmackDown! 2006 war, die Ladezeiten

waren dabei ziemlich lang. So lang, dass jemand sogar ein Video ins Internet gestellt hat, um sich darüber lustig zu machen. Wie wollt ihr das Problem dieses Jahr vermeiden? Durch regulierbare Details bei Zwischensequenzen?

Cory Ledesma: Da wird sich auf jeden Fall etwas tun. Uns ist klar, dass das ein großes Problem war letztes Jahr, sodass wir praktisch gezwungen sind, das nachzubessern. Ich verspreche jetzt all euren Lesern, dass wir die Ladezeiten diesmal um mehr als die Hälfte verkürzen werden. Wir haben da einige sehr clevere Tricks gefunden, um dafür keinerlei Zwischensequenzen oder Details zu opfern. Letztes Jahr waren wir mit der Hardware einfach noch nicht sonderlich vertraut, seitdem haben wir aber eine Menge dazugelernt.



CREATIVE MANAGER Cory Ledesma

Bei THQ denkt man schrittweise um: Noch vor kurzem produzierte man für jedes System ein ganz eigenes Wrestling-Spiel in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Entwicklern. Letztes Jahr erschien das neue WWE SmackDown! erstmals für zwei Systeme gleichzeitig. Bei der kommenden 2007er-Variante will THQ zusätzlich zu PS2 und PSP auch die Xbox 360 und die im November erscheinende PlayStation 3 bedie-

nen. Auch das Timing hat sich geändert: Wurden die letzten SmackDowns selbst auf der E3 im Mai noch nicht offen gezeigt, so nutzte man diesmal Ende März das erweiterte Wrestlemania-22-Wochenende in Chicago als Gelegenheit, das neue Spiel anzukündigen. Hier ließ man bei der vierten THQ Superstar Challenge 16 WWE-Stars auf der PlayStation 2 gegeneinander antreten. Eine unterhaltsame Aktion, auch wenn nicht jeder Teilnehmer an dem Turnier mit

der Spielmechanik übermäßig vertraut wirkte. Der alte und neue Champion war letztendlich Shelton Benjamin, privat ein begeisterter Videospieler, der seinen berufstypisch großen Worten vor dem ersten Match („Ich brauche nur zu atmen, um hier zu gewinnen“) tatsächlich auch Taten folgen ließ.

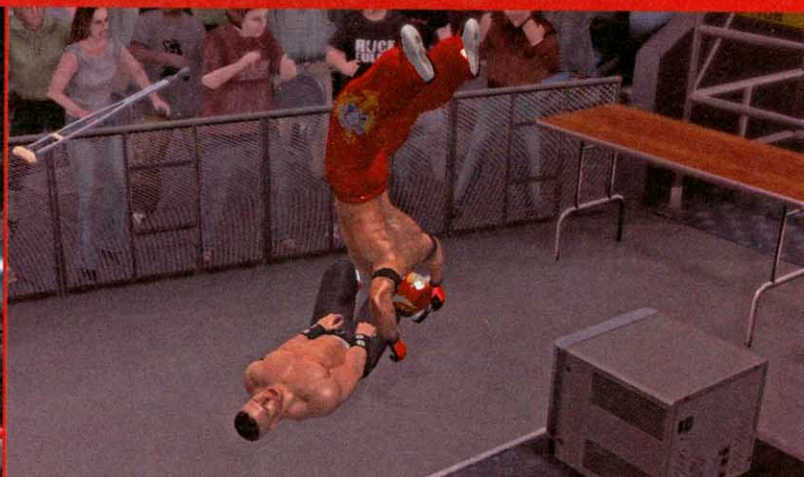
ERSTE NEXT-GEN-EINDRÜCKE

Am Tag darauf folgte dann die große Präsentation von WWE

SmackDown! vs. RAW 2007. Zu sehen gab's vorerst nur die Next-Gen-Fassung in Form einer spielbaren Xbox-360-Version – von der auch die Bilder auf diesen Seiten stammen –, die schon mal einen guten Vorgeschmack auf die PlayStation-3-Variante gab. Zwar zeigte THQ nur drei Wrestler in Aktion, doch schon an John Cena, Rey Mysterio, jr. und Kurt Angle war klar erkennbar, dass die Serie mit dem Wechsel auf die neuen Konsolen optisch einen



GUT TRAINIERT Einzelne Adern und Schweiß sorgen für viel Realismus.



WAFFENKAMMER Die Dame links im Bild leiht Ihnen gerne mal ihre Krücke.

deutlichen Sprung nach vorne macht. Nie sahen die muskelbe- packten Körper der Wrestler so realistisch aus, was einerseits an den detaillierter geformten Mus- kelpartien selbst liegt, ander- seits aber auch an solchen De- tails wie hervortretenden Adern und glänzendem Schweiß, der im Laufe der Matches die Kör- per bedeckt. Hinzu kommt ein gesteigerter Detailgrad bei den Animationen, sodass die Kämp- fer mit verformten Gesichtszü- gen auf Treffer reagieren. Viele kleine Details, die man teils erst auf den zweiten Blick bemerkt, sorgen für erstaunlichen Re- alismus. Ein Beispiel wäre das diesmal klar erkennbare Muster der Ringmatte, ein anderes die Glanzeffekte auf Rey Mysterios Hose und Maske.

ALLES UNTER IHRER KONTROLLE

Die radikalste spielerische Neu- erung ist die komplett umge- modelte Steuerung: Anstatt die Moves über Tastenkombinati- onen auszuführen, haben THQ und Entwickler Yuke's die Kom- mandoeingabe auf den rechten Analogstick verlegt. Dies soll zweierlei erreichen: Zum einen wird das Spiel somit intuitiver und einsteigerfreundlicher, ohne deshalb auf die bisher ge- wohnte Komplexität verzichten zu müssen. Zum anderen will man damit eine Schwäche des Gameplays beseitigen: Hat man bisher einen Move eingegeben, war man oft längere Zeit zum Zuschauen verdammt, bis das Spiel die komplette Animation abgespult hatte. Die neue Steu-

erung soll den kompletten Ab- lauf der Attacks interaktiver gestalten und auch dem ein- steckenden Gegner mehr Mög- lichkeiten geben, sich gegen die Moves zu wehren. Ein Beispiel: Hat man einen Gegner gepackt, kann man durch Drücken des Analogsticks nach oben zu ei- nem Suplex ansetzen. Hält man den Stick länger gedrückt, hält der Wrestler seinen Kontrahen- ten entsprechend lange oben – erst wenn man loslässt, geht's abwärts auf die Matte. Ein an- deres Praxisbeispiel wäre die Möglichkeit, den Kopf des Ge- gners wiederholt gegen den Ring- pfosten zu knallen. Hier müssen Sie mit dem Analogstick jedes Mal einzeln „ausholen“ und zu- schlagen. Der Pate ging zuletzt einen ähnlichen Weg.

INTERAKTIVERE UMGEBUNG

Ein weiteres Ziel bei der Ent- wicklung des neuen *Smack- Down!* ist mehr Interaktion mit der Umgebung. Von speziellen Plattformen aus können Sie sich nun aus mehreren Metern Höhe auf den Gegner stürzen oder diesen gegen riesige Laut- sprecher in Ringnähe schleu- dern – Elektroschock inbegrif- fen. Da sich all dies in direkter Nähe zum Publikum abspielt, hat man nicht nur die Darstel- lung der Zuschauer verbessert (die vollen Ränge in den Are- nen sehen besser aus denn je!), sondern dort auch für mehr Interaktionsmöglichkeiten ge- sorgt. So kann es passieren, dass Ihnen ein Fan einen Gegen- stand wie eine Krücke reicht, den Sie umgehend einsetzen können. Zum „Dank“ kön- nen Sie Ihren Gegner ins Pu- blikum werfen, das ihm dann wieder auf die Beine hilft und ihn mit einem aufmuntern- den Schulterklopfen zurück in den Kampf schickt. Das sind vielleicht nur Details, doch davon bietet das neue *Smack- Down!* eine ganze Menge. Wie genau die Änderungen an den Spielmodi (speziell der Season- Modus soll erweitert werden) aussehen werden, ist derzeit noch unklar, aber bis zum Release des Spiels zum Weih- nachtsgeschäft bleibt noch ge- nug Zeit, die weiteren Features des Titels sowie die PS2- und PSP-Fassungen zu präsentie- ren. Bei der Letzteren wird es interessant, zu sehen, wie THQ die neue Steuerung auf die tragbare Konsole mit nur einem Analogstick adaptiert.

MICHAEL PRUCHNICKI



UND ABWÄRTS! Mit der neuen Analogsteuerung bestimmen Sie, wann der Suplex beendet wird.



GEFAHR VON OBEN Die Ringumgebung bietet viele neu hinzugekommene Interaktionsmöglichkeiten.

VORSCHAU	
SMACKDOWN! 2007	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1-6	Ende 2006
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
Neue Steuerung, gewohnt viele Features und nette Next-Gen-Optik: Der Sieg scheint fast sicher.	

„Jetzt hat man viel mehr Möglichkeiten, aktiv zu sein“

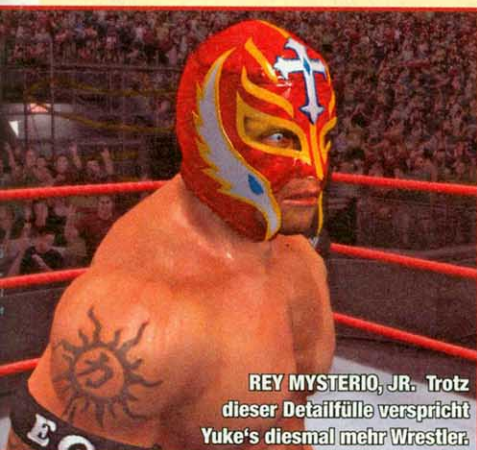
Obwohl THQ aus den USA für viele Designentscheidungen bei der *SmackDown!*-Serie verantwortlich ist, wird die technische Seite der Entwicklung bei den japanischen Wrestling-Veteranen von Yuke's erledigt. Wir sprachen mit Taku Chihaya, dem Senior Producer des Yokohama-Studios, und Chief Modeling Artist Koji Makino.

PLAYZONE: Für die ersten WWF-Spiele habt ihr damals die bewährte Steuerung eurer japanischen Titel nicht beibehalten, sondern ein neues System entwickelt. *SmackDown! 2007* geht jetzt wieder einen ganz anderen Weg – von wem kam die Idee mit der Analogsteuerung?

Taku Chihaya: Diese Idee ging von Cory von THQ aus. Er meinte, es könnte Spaß sein, die Moves mit dem rechten Analogstick direkter zu kontrollieren. Wir haben lange Zeit darüber diskutiert und letztendlich haben wir es geschafft, dies auch tatsächlich umzusetzen. Und wir denken, dass es wirklich eine gute Sache ist. Traditionell setzt man bei Wrestlingspielen einen Move an und schaut dann einfach zu, wie er ausgeführt wird, ohne etwas tun zu können. Jetzt hat man viel mehr Möglichkeiten, aktiv zu sein. Und auch der Gegner kann jetzt mehr tun, denn auch die Reversals funktionieren nun über den Analogstick und es gibt mehr Gelegenheiten, sich dadurch aus einem Move zu retten.

PLAYZONE: Die Wrestler in Next-Gen-Qualität zu modellieren, ist natürlich um einiges aufwendiger, als das bisher auf der PS2 der Fall war. Werdet ihr deswegen den Wrestler-Kader bei *SmackDown! 2007* reduzieren müssen, um mit dem Spiel rechtzeitig fertig zu werden?

Koji Makino: Es kostet uns zwar mehr Zeit, diese Grafikqualität zu erreichen, aber wir werden deswegen die Anzahl der Wrestler gegenüber dem Vorgänger nicht verringern. Tatsächlich ist es sogar so, dass es diesmal noch mehr sein werden als zuletzt.



REY MYSTERIO, JR. Trotz dieser Detailfülle verspricht Yuke's diesmal mehr Wrestler.

PLAYZONE: Wie unterschiedlich gestaltet sich die Entwicklung auf der Xbox 360 und der PlayStation 3?

Taku Chihaya: Der größte Unterschied ist die Verfügbarkeit der Entwicklungs-Hardware. (beide lachen) Leider können wir derzeit aufgrund von Vertraulichkeits-Vereinbarungen hier nicht ins Detail gehen.

PLAYZONE: Yuke's entwickelt neben der *SmackDown!*-Serie auch andere Wrestlingspiele, Beispiele wären das auf den japanischen Markt zugeschnittene *Wrestle Kingdom* oder die weniger ernsthaften *Rumble Roses*-Titel. Wie unterscheiden sich die Ansprüche der Spieler aus Japan und den USA?

Taku Chihaya: Der größte Unterschied liegt wohl darin, dass die amerikanischen Spieler Spiele mögen, die ihre Fähigkeiten herausfordern. Sie wollen die Gelegenheit bekommen, sich im Spiel kontinuierlich zu verbessern, um zu zeigen, wie gut sie letztendlich geworden sind. Die Spiele sollen ruhig ziemlich schwierig gestaltet sein. Solche Titel gibt's auch in Japan, aber dort mag man generell auch Titel, die einen nicht herausfordern, sondern einfach – aus welchem Grund auch immer – unterhaltsam sind. Sie genießen gerne die Welt, die man erschaffen hat, und haben auch Spaß an relativ simpler Spielmechanik.

Koji Makino: Die japanischen Wrestlingfans achten unserer Erfahrung nach mehr auf kleine Details in den Spielen. Wir haben über ein Dutzend Varianten von Powerbomb-Animationen in ein Spiel gepackt und die Leute freuten sich zu sehen, dass ein Wrestler vor oder nach dem Move eine ganz spezifische Bewegung macht, wie er dies auch in Wirklichkeit tut. Sie schätzen diese Realitätsnähe.

PLAYZONE: Was war euer liebstes *SmackDown!*-Feature, das wegen Einwänden von THQ oder der WWE aus dem Spiel genommen wurde?

Koji Makino: Vor einigen Jahren hat die WWE sich die Spiele noch nicht so genau angeschaut und wir hatten damals relativ aufwendige Gimmicks eingebaut, die man in den Backstage-Bereichen anstellen konnte, mit Explosionen, Hubschraubern, die Gegenstände abwarfen, und allerlei



IM GESPRÄCH Koji Makino (links) und Taku Chihaya von Yuke's.

Effekten. Seit einiger Zeit ist dies nicht mehr möglich, da es nicht mehr dem Image entspricht, das die WWE von den Spielen vermitteln sehen möchte. Wir mussten auf eine Menge dieser verrückten Sachen verzichten.

Taku Chihaya: Der Saison-Modus bot früher mehr Freiheiten, aber seit wir verstärkt auf Sprachausgabe setzen, müssen wir uns ziemlich einschränken, was die möglichen Story-Verzweigungen angeht. Mit reinem Text konnte man praktisch alle denkbaren Handlungsstränge mit allen verfügbaren Wrestlern einbauen. Da die wichtigen Texte jetzt von den Wrestlern selbst gesprochen werden, sind wir natürlich eingeschränkt, wer im Laufe einer Saison was tun kann. Der Simulationsaspekt musste deswegen reduziert werden. Wir lernen aber weiter dazu, was innerhalb der damit verbundenen Einschränkungen noch möglich ist. Und im General-Manager-Modus haben wir generell mehr Freiheiten, da diese Beschränkungen ihn nicht betreffen.

PLAYZONE: Wenn ihr nicht durch die WWE-Lizenz oder durch den jährlichen *SmackDown!*-Zeitplan eingeschränkt wärt, wie würde euer ideales Wrestling-Spiel aussehen?

Taku Chihaya: Wir würden sehr gerne den Online-Aspekt des Spiels deutlich ausweiten, doch viele dieser Ideen sind technisch sehr herausfordernd und bei jährlichen Updates der Serie nur schwierig umzusetzen. Ein großer Teil vom Reiz der Wrestling-Szene liegt in den ganzen Storys und wie sie miteinander zusammenhängen. Wir würden daher liebend gerne eine ganze Liga online simulieren, bei der sich ganz automatisch Storys und Freund- wie Feindschaften ergeben.

Just Cause

GTA lässt grüßen –
innovatives Actionfeuerwerk
im Urlaubsparadies

Das Leben auf der karibischen Insel San Esperito könnte so schön sein, wäre da nicht Salvadore Mendoza, der herrschsüchtige Diktator der kleinen Bananenrepublik, der sich mit Massenvernichtungswaffen und Drogenhandel eine goldene Nase verdienen will. Um dem bedenklichen Treiben in paradiesischer Nachbarschaft ein Ende zu setzen, entsendet „The Agency“ – womit wohl die CIA gemeint sein dürfte – den

Agenten Rico Rodriguez, in dessen Rolle der Spieler schlüpft. Los geht's mit einem Fallschirmabsprung über der Insel, bei dem man die gewaltige Fläche der Spielwelt – etwa 32 x 32 Kilometer – erstmals aus der Luft zu sehen bekommt. Nachdem man die Gegner bereits vom Himmel aus dezimiert hat, folgt eine actionreiche Verfolgungsjagd, in der Sie auf einem Geländewagen vor Fahrzeugen, Helikoptern und sogar vor einem Kampfjet fliehen. Zum

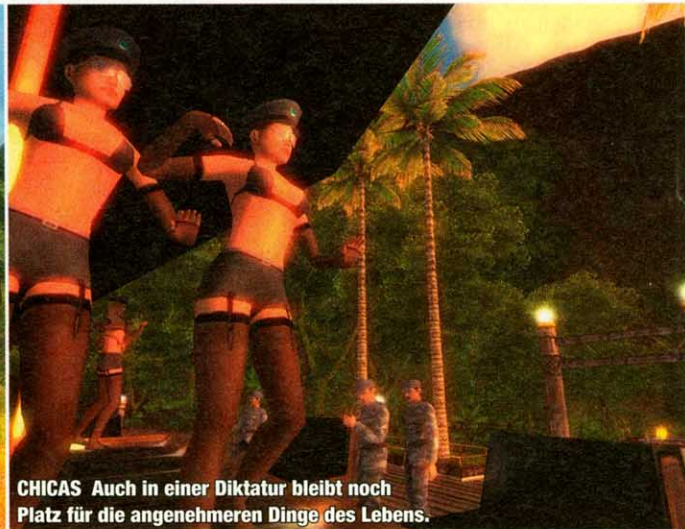
Glück haben Sie ein stationäres MG an Bord, mit dem Sie sich die Verfolger spektakulär vom Hals halten und lästige Straßensperren in Schutt und Asche legen. Nach der erfolgreichen Flucht geht es dann erst mal damit weiter, einen Guerilla-Anführer aus den Fängen des Diktators zu befreien – in dieser Mission durften wir bei einer Präsentation im Entwicklungsstudio sogar selbst Hand anlegen. Mit einem Motorrad fahren wir zu einem Gefängnis, katapultieren uns in

die Höhe und schweben mit einem Gleitschirm über die Mauern. Nachdem wir den Knast von Gegnern gesäubert haben, fliegen wir gemeinsam mit dem Guerilla-Führer zu einem Helikopter und entkommen damit Mendozas Truppen.

INNOVATIVES KLONEN

Das wohl interessanteste Feature beim Gameplay ist die ungeheure Freiheit, die durch den Gleitschirm und durch die Fahrzeuge entsteht: Der

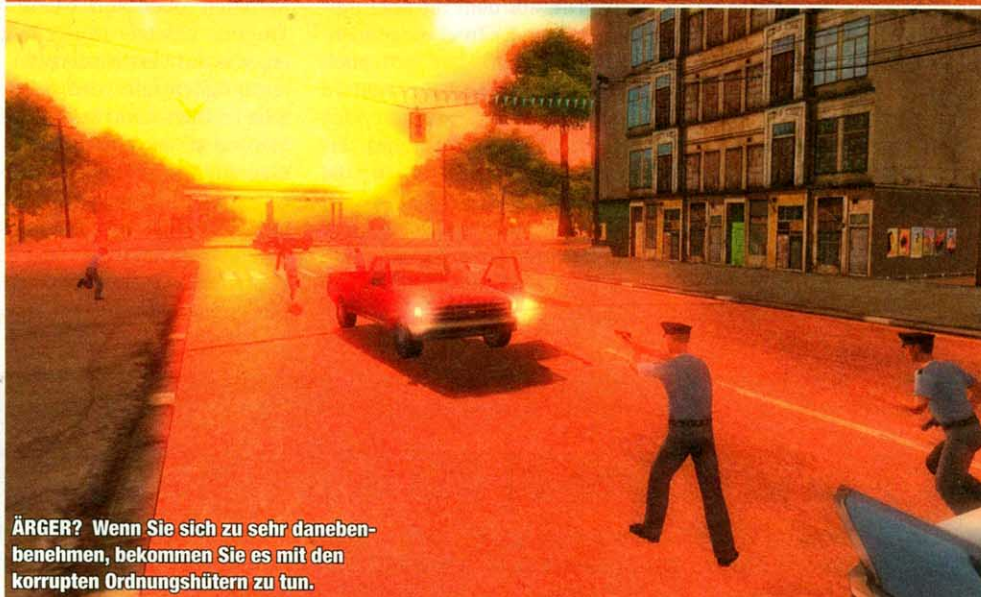
WILLKOMMEN! Nach Ihrer Ankunft müssen Sie zuerst einer Meute von Verfolgern entkommen.



CHICAS Auch in einer Diktatur bleibt noch Platz für die angenehmeren Dinge des Lebens.



ATMOSPHERISCH Die Städte sind zwar noch etwas leer, sehen aber trotzdem nicht schlecht aus.



ÄRGER? Wenn Sie sich zu sehr danebenbenehmen, bekommen Sie es mit den korrupten Ordnungshütern zu tun.



FARCRY? Die Umgebungen erinnern stark an den edlen Shooter aus dem Hause Ubisoft.

Spieler kann sich jederzeit aus einem Vehikel heraus in die Luft katapultieren und dann mit dem Schirm zum nächsten Fahrzeug gleiten. Zudem lassen sich weitere coole Umsteige-Aktionen, zum Beispiel vom fahrenden Auto auf ein Boot oder ein anderes Fahrzeug ausführen; sogar an die Kufen eines Helikopters kann sich das Allround-Talent hängen. Dank seiner Enterhaken-Pistole führt Rico die unglaublichsten Stunts aus. So schwebt unser Held in einem Augenblick noch mit dem Gleitschirm, während er sich im nächsten Moment ausklinkt, im freien Fall in die Tiefe stürzt, den Haken in eine Brücke schießt, unter der er sich dann cool hindurchschwingt und dahinter seinen Flug mit dem Gleitschirm fortsetzt. Ebenso kann Rico den Haken auf andere Fahrzeuge feuern und sich von diesen ziehen lassen. Dies alles hat zwar sehr wenig mit der Realität zu tun, wird aber Spielern, die an GTA

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro; davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von

PLAYZONE



GEMEINSAM FÜR AFRIKA



POSTKARTEN-TAUGLICH Nicht selten bekommen Sie wunderschöne Momente wie diesen Sonnenuntergang zu Gesicht.



FLAMMENMEER Mit dem Raketenwerfer sorgt Rico für eine Menge Schuft.

die enormen Freiheiten und Möglichkeiten schätzen, eine Menge Freude bereiten.

ZU LANDE, ZU WASSER & IN DER LUFT

Insgesamt sollen im fertigen Spiel mehr als 20 Waffen und über 100 Fahrzeuge wie Autos, Laster, Boote, Helikopter und sogar Jets enthalten sein. Zu Ricos Grundausstattung gehört

ein PDA, auf dem die wichtigsten Punkte der Insel eingezeichnet sind. Hier lässt sich auch ablesen, wie die Menschen in den einzelnen Provinzen Rico gegenüber eingestellt sind. Erwähnenswert sind auch die rivalisierenden Drogenkartelle der Insel. Hier wird Rico aktiv, um Bandenkriege anzuzetteln, die der Regierung schaden. Das tun Sie auch, indem Sie von

Kartellen oder von Mendozas Truppen besetzte Dörfer befreien, was auf verschiedensten Arten möglich sein wird. Spielerische Freiheit stand auch bei den Missionen im Mittelpunkt: ob man ein Koka-Feld vom Helikopter aus mit Chemie besprüht, das Grünzeugs mit Sprengstoff in die Luft jagt oder vom Lkw aus Gift darüber kippt, bleibt dem Spieler überlassen – Haupt-

sache, der Drogenacker wird dabei platt gemacht. Während die 20 Story-Missionen auf den ersten Blick nicht besonders viel Umfang versprechen, entschädigt dafür die Vielzahl an Nebenmissionen mit über 100 verschiedene Aufgabentypen. Zwischen den Aufgaben nutzen Sie Ihr Haus, um sich zu regenerieren, sich vor den Gesetzeshütern zu verstecken, Munition

INTERVIEW CHRISTOFER SUNDBERG

„Ein Kräftermessen mit GTA war nie unsere Absicht.“

Im Anschluss an die Präsentation von Just Cause hatten wir die Möglichkeit, Christofer Sundberg von Avalanche mit Fragen zu löchern und ihm weitere interessante Infos über das Spiel zu entlocken.

PLAYZONE: Wie schaut es mit der Hauptfigur Rico aus? Er wirkt wie eine Mischung aus Pierce Brosnan und Antonio Banderas.

Christofer Sundberg: Wir wollten den Spielern nicht den großen, muskelbepackten Standard-Helden liefern, sondern eigene Wege gehen. Rico ist eher der smarte, gut aussehende Typ. Ob er sich im Spiel gut oder böse verhält, überlassen wir dem Spieler – schließlich ist es sein Rico.

PLAYZONE: Warum eine karibische Spielwelt?

Christofer Sundberg: Natürlich weil die Umgebungen atemberaubend aussehen und ich schon immer davon geträumt habe, ein Spiel zu erschaffen, das in dieser Gegend handelt. Das Team interessiert sich für die Karibik in vielerlei Hinsicht: Zum Beispiel, um Urlaub zu machen, als Spielumgebung und letztendlich auch aufgrund des köstlichen Rums.

PLAYZONE: Was bietet die Karibik im Vergleich zu anderen Umgebungen wie zum Beispiel den USA?

Christofer Sundberg: Unsere Engine ist zwar in der Lage, eine sehr große Fläche dazustellen, wäre bei einem ganzen Land oder gar einem Kontinent aber überfordert. Aufgrund geschichtlicher Hintergründe oder bekannter Persönlichkeiten wie zum Beispiel Fidel Castro stellt dieser Raum die ideale Umgebung für unsere Story dar.

PLAYZONE: Die Spielwelt ist von Anfang an offen. Was hält den Spieler davon ab, gleich zu Beginn Mendoza zu eliminieren?

Christofer Sundberg: Nichts – Mendoza hält sich nur nicht auf der Straße auf, wo er den Angriffen ausgeliefert wäre. Insgesamt gibt es aber so viel auf der Insel zu entdecken, dass es eher unwahrscheinlich ist, dass ein Spieler eine Story-Mission nach der anderen spielt, um möglichst schnell den Abspann zu sehen. Der Großteil der Spieler wird Stunden damit verbringen, die Umgebungen zu erforschen und Nebenaufgaben zu erfüllen.

PLAYZONE: Ihr wollt dem Spiel mehr Tiefe als GTA verleihen. Wie?

Christofer Sundberg: Ich schätze die GTA-Serie sehr und spiele sie sogar selbst sehr gerne. Uns geht es aber mehr darum, den Spielern Action erleben zu lassen. Sieht Rico ein Auto oder eine besondere Waffe, nimmt er sie sich einfach – Geld spielt in Just Cause zumindest für den Helden keine Rolle. Auf einen Klamottenladen zum Beispiel, in dem man Rico einkleiden kann, haben wir bewusst verzichtet, denn was für uns zählt, ist die Action und die Möglichkeit, dass der Spieler diese in seiner freien Welt jederzeit erleben kann. Ein Kräftermessen mit GTA war nie unsere Absicht.



Christofer Sundberg, Avalanche



FÜRS GROBE Der Kampfhelikopter ist die ideale Waffe für den Einsatz auf der weitläufigen Insel.

nachzufüllen, Fahrzeuge abzustellen und natürlich, um den Spielstand zu speichern. Die Möglichkeit, sich mit dem Heli abholen zu lassen, nachdem man sich verlaufen hat, schont strapazierte Spieler-Gemüter ebenso wie die Rücksetzpunkte in den Missionen. Via PDA lassen sich auch jederzeit und an jedem Ort Fahrzeuge von der „Agency“ anfordern.

GUT VERPACKT

Technisch macht das Spiel einen hervorragenden Eindruck, auch wenn die PlayStation-2-Fassung noch nicht ganz flüssig läuft – davon konnten wir uns bei einem Besuch bei Entwickler Avalanche überzeugen. Die Umgebungen werden schön in Szene gesetzt und erinnern teilweise an die traumhafte *FarCry*-Atmosphäre. Karibische Klänge

tragen dazu ihren Teil bei. Pops in der Ferne oder bei Bäumen und Schatten fallen zwar auf, stören den Spielfluss aber nicht. Die Umgebungen wirken sehr belebt – hierbei verwirrt nur, dass auf dem Land mehr los ist als in den Städten. Die Straßen zwischen den Gebäuden wirken im Moment einfach noch zu breit und zu leer – hoffentlich wird sich in dieser Hinsicht bis zum Release noch etwas tun. Besonders stach das coole Schadensmodell ins Auge: Wenn Sie auf ein Fahrzeug feuern, zerstören Sie es Stück für Stück, was sich auch auf das Fahrverhalten auswirkt. Zum Beispiel feuern die Cops bevorzugt auf Ihre Reifen, damit Sie die Beherrschung über Ihr Gefährt verlieren. Ähnlich geschickt verhalten sich Ihre Gegner: sie handeln voneinander unabhängig und suchen stets clever nach Deckung. Um einen verschanzten Gegner nicht durch das Geräusch, das eine Granate beim Landen hinterlässt, zu warnen, zerballert man das gute Stück einfach schon im Flug. Insgesamt erwartet uns mit

Just Cause im Herbst ein sehr ambitionierter Titel, der dank interessanten Features frischen Winds ins Genre bringt. Bleibt nur zu hoffen, dass die Verwirklichung der guten Ansätze auch im fertigen Spiel so gut wie bisher funktioniert und dass die Entwickler von Avalanche auch die PS2-Fassung noch ordentlich zum Laufen bekommen.

THOMAS EDER

VORSCHAU JUST CAUSE	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Avalanche
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	20 Story-Missionen
Internet: www.justcausegame.com	
Spieler:	Termin:
1	3. Quartal
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Vielversprechender GTA-Klon mit interessanten Gameplay-Features und enormer Freiheit.	

"Endlich! Auf diesen Nachfolger habe ich seit dem ersten Driver gewartet."

PLAYZONE 05/06

HIT PLAYZONE

1978 LIEBEN SIE DICH BLUTEN. 2006 WERDEN SIE DAFÜR BEZAHLT!

DIE RACHE IST DEIN

DRIVER PARALLEL LINES

ATARI

www.atari.com/driver

PlayStation 2

16

PS2

DRIVER PARALLEL LINES

DRIVER PARALLEL LINES

MANHATTAN YEAR 2006 EXIT ONLY

978

FT LANE

ATARI

X-Men 3

The Official Game

Abwechslung wird im **neuen X-Men-Spiel** groß geschrieben!



EFFEKTREICH Nightcrawlers Bewegungen und Attacken werden aufwendig in Szene gesetzt.



RUTSCHFEST Iceman bewegt sich blitzschnell auf Eisbahnen voran.



GESCHICKT Neben seinen psychischen Fähigkeiten verfügt Nightcrawler auch über schlagkräftige Argumente.

Rechtzeitig zum kommenden Kinostreifen *X-Men 3: The Last Stand* steht das neueste *X-Men*-Spiel für die PlayStation 2 in den Startlöchern. Dank des abwechslungsreichen Gameplays, ansprechender Technik und cooler Features sollen auch Spieler angesprochen werden, die mit den Superhelden bisher wenig am Hut hatten. Unseren ersten Eindrücken nach ist Activision dabei auf dem richtigen Weg.

LÜCKENFÜLLER

Für die Story hat sich Activision besonders ins Zeug gelegt und engagierte den Co-Drehbuchautor des Films, Zak Penn, sowie den Co-Comic-Schreiber Chris Claremont. Deren Aufgabe bestand darin, eine Brücke zwischen dem letzten und dem aktuellen *X-Men*-Streifen zu schlagen. So wird filminteressierten Spielern zum Beispiel erklärt, warum Nightcrawler im Film nicht mit von der Partie ist. Zudem werden noch eine Menge Fragen, die der zweite Teil offen ließ, im Spiel beantwortet. Laut Activision läutet der Abspann des Spiels den Anfang des sehnlich erwarteten Kinostreifens ein, der hierzulande im Mai sein Kinodebüt feiern wird. Ihre Widersacher im Spiel entstammen sowohl den Comics als auch den Filmen. Ebenso werden Sie sich im Verlauf des Spiels

an zahlreichen bekannten Schauplätzen wie der Alkali-Basis oder der Freiheitsstatue wiederfinden. Besonders beeindruckend ist, dass das Skript der Story des Spiels fast doppelt so viele Seiten wie das des Films umfasst. Eine Offenbarung für Fans des Superhelden-Teams!

QUAL DER WAHL

Zur Auswahl stehen drei spielbare Charaktere, die sich durch ihre verschiedenen Fähigkeiten auszeichnen. Der wohl bekannteste X-Man Wolverine, der frostig-coole Iceman und der geschickte Nightcrawler sind im neuesten Abenteuer mit von der Partie. In einigen Missionen erhalten die drei Hauptcharaktere sogar vom Rest des Superhelden-Trupps schlagkräftige Unterstützung. Bei der Auswahl der spielbaren Figuren wurde viel Wert darauf gelegt, dem Spieler möglichst unterschiedliche Spielerlebnisse zu bieten, die sich aus den individuellen Eigenschaften und Fähigkeiten der Helden ergeben. So erfahren Sie die Schauplätze der Missionen mit jedem Charakter auf sehr unterschiedliche Weise. Der knallharte Wolverine zum Beispiel lässt am liebsten seine mit Krallen bewehrten Fäuste sprechen, während Iceman sich seine frostigen Fähigkeiten zunutze macht, um Gegner auszuschalten oder auf seinem Eisstrahl an ihnen vorbeizugleiten. Der wiesel-



flinke Nightcrawler zieht es stattdessen vor, sich durch die Abschnitte zu teleportieren, sich in den Schatten seiner Widersacher zu verstecken oder sich in bester Spider-Man-Manier an Wänden und Decken entlang fortzubewegen. Die Superfähigkeiten der einzelnen Spielfiguren können dank des interessanten Mutant-Evolution-Systems im Spielverlauf verbessert werden. An Abwechslung und Umfang wird es dem Spiel jedenfalls nicht mangeln – Schleichmissionen, Prügelabschnitte und Aufgaben unter Zeitdruck versprechen kurzweilige Unterhaltung für etliche Stunden. Lediglich gesellige Spielernaturen schauen in die Röhre: Einen Multiplayer-Modus wird *X-Men: The Official Game* leider nicht enthalten. Ob der Titel auch wirklich das Zeug dazu hat, die leider meist

eher durchschnittlichen Vorgänger in den Schatten zu stellen, erfahren Sie im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.

THOMAS EDER

VORSCHAU	
X-MEN: OFFICIAL GAME	
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Z-Axis
Genre:	Action
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	3 spielbare Charaktere
Internet: www.activision.de	
Spieler:	Termin:
1	Mai
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Für Fans höchst interessant, doch auch über die Story hinaus hat das neue X-Men viel zu bieten.	



ÜBERRASCHUNG Nightcrawler besitzt die Fähigkeit, sich an Wänden und Decken fortzubewegen.



AKROBATISCH Mit spektakulären Moves räumen Sie Ihre Widersacher aus dem Weg.



WIEDERSEHEN Einige der Schauplätze dürften Fans der Comics und Filme bekannt sein.

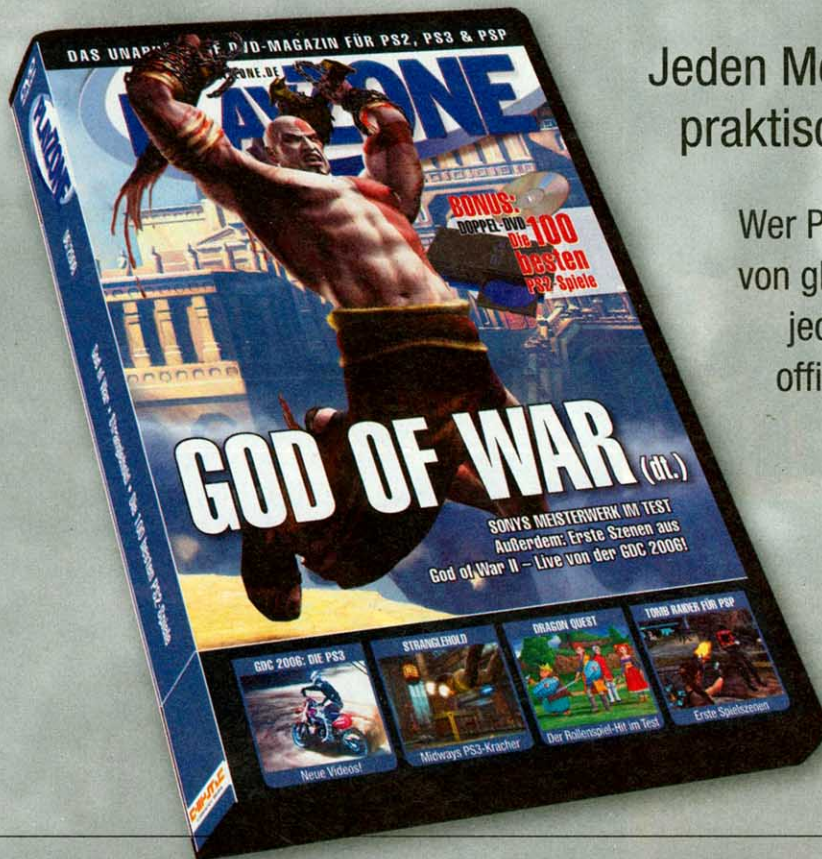


BOSSFIGHT Eine Feuerechse, die sich um einen Kühlturm schlängelt, bedeutet viel Arbeit für die Superhelden.



BÄRENSTARK Im Nahkampf ist Wolverine eine Klasse für sich.

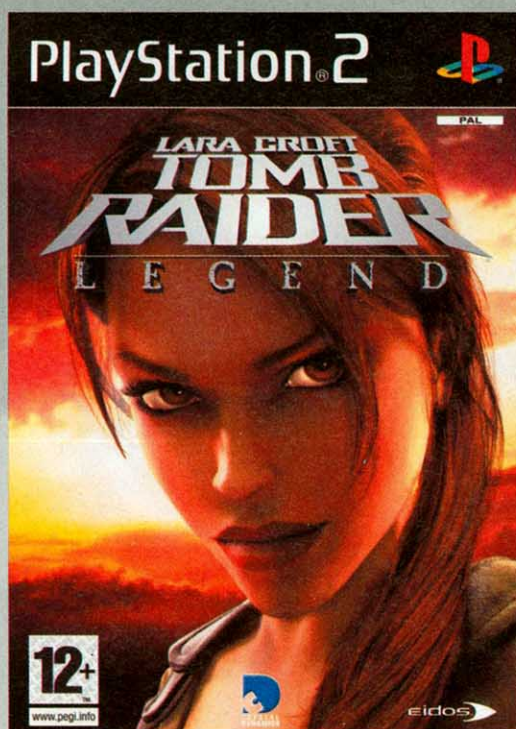
Die Sammler-Edition – Exklusiv für Abonnenten!



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

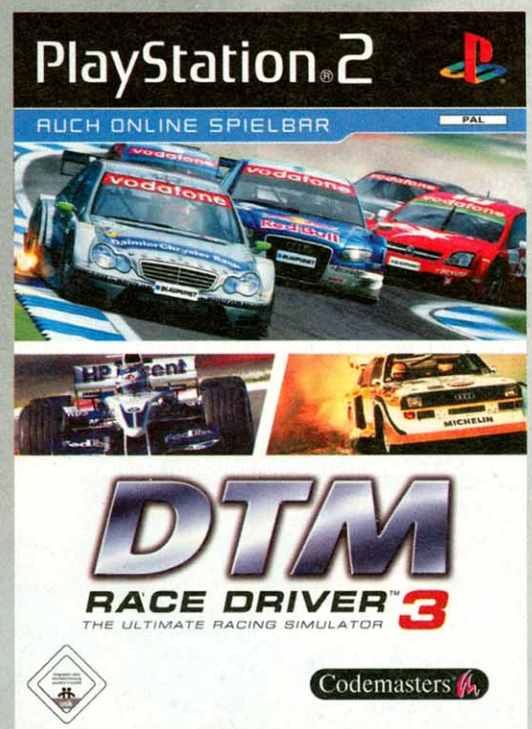
Wer PLAYZONE abonniert, profitiert davon gleich mehrfach: Er kriegt das Heft jeden Monat bequem noch vor dem offiziellen Verkaufsstart zugeschickt, spart dabei ein wenig und kriegt sogar noch etwas dazu: Exklusiv für Abonnenten gibt es jeden Monat die schicke DVD-Box mit kompletter Inhaltsübersicht auf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

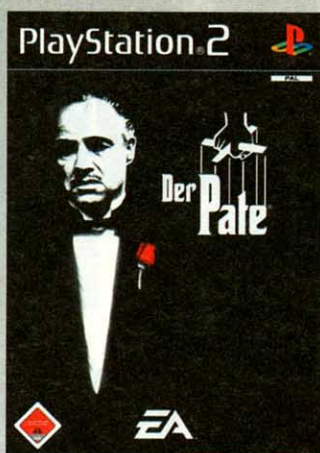


DTM Race Driver 3 (PS2)

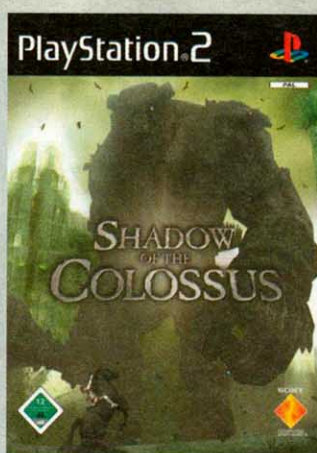
Enormer Umfang, jede Menge Abwechslung, klasse Fahrphysik - das neue DTM Race Driver ist ganz klar eines der besten PS2-Rennspiele aller Zeiten. PLAYZONE-Wertung in Ausgabe 04/2005: 90%!
Prämien-Nr.: 002912



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



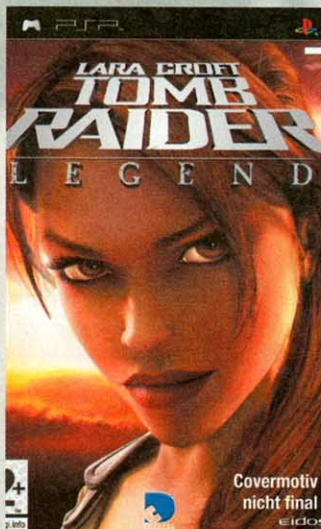
Der Pate (PS2) *
Electronic Arts' Megaprojekt überraschte selbst Skeptiker: Ein richtig gutes Spiel zum Film!
Prämien-Nr.: 002873



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 3 Max (PSP)
Ryu und Ken kehren zurück: Satte 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 Prämien-empfängers 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 Bankinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (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)



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



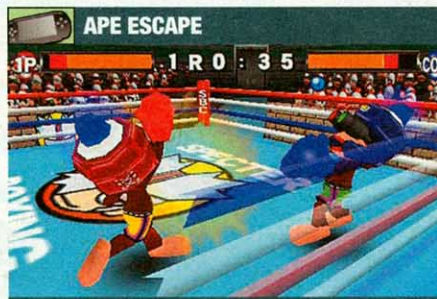
PLATZ/VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	1 Final Fantasy XII PS2	23
2	5 Metal Gear Solid 3 Subsistence PS2	7
3	8 Gran Turismo 4 Mobile PSP	4
4	7 Splinter Cell: Double Agent PS2	2
5	9 Kingdom Hearts II PS2	11
6	6 Hitman: Blood Money PS2	9
7	2 Dirge of Cerberus: F. Fantasy VII PS2	6
8	NEU Mortal Kombat Unchained PSP	1
9	NEU Scarface PS2/PSP	1
10	NEU The Silent Hill Experience PSP	1

An der Spitze bleibt alles beim Alten: *Final Fantasy XII* zieht dort einsam seine Kreise. Durch diverse Neuerscheinungen kommt dagegen etwas Bewegung in die niederen Regionen der Tabelle.

Quelle: PZ-Online-Umfrage

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.



Den Test zu *Ape Escape 3* für die PS2 finden Sie in dieser Ausgabe auf Seite 72. Beim PSP-Ableger handelt es sich um eine Umsetzung des Serien-Erstlings von der PSone.

Hersteller:	Sony
Termin:	10. Mai
Genre:	Geschicklichkeit



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

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 05“ 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 von der Teilnahme ausgeschlossen.

Teilnahmeschluss ist der 10. Mai 06.

MOST WANTED

- 01 Ape Escape (PSP)
- 02 B.A.: Hell's Highway
- 03 Bully
- 04 Dirge of Cerberus: FF VII
- 05 Final Fantasy XII
- 06 Gran Turismo 4 Mobile (PSP)
- 07 GTA Lib. City Stories (PS2)
- 08 Hitman: Blood Money
- 09 Just Cause
- 10 Killzone Liberation
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Medal of Honor Airborne
- 13 MGS 3 Subsistence
- 14 Metal Gear Solid 4 (PS3)
- 15 Okami
- 16 Resident Evil 5 (PS3)
- 17 Scarface
- 18 Splinter Cell: Double Agent
- 19 Tomb Raider: Legend (PSP)
- 20 WWE SmackDown! 2007

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 Eckos'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)

BROTHERS IN ARMS



Brothers in Arms goes Next-Generation – der neueste Teil der beliebten Taktik-Shooter-Reihe von Ubisoft erscheint für PlayStation 3. PS2-Besitzer werden dabei wohl in die Röhre schauen, denn für diese Plattform wurde der Titel nicht angekündigt. Brandaktuelle Infos und Bilder zu diesem Titel finden Sie ab Seite 32!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2006
Genre:	Taktik-Shooter

DIRGE OF CERBERUS: FINAL ...

MOST WANTED 7. 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

GRAN TURISMO 4 MOBILE

MOST WANTED 3. PLATZ



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

Hersteller:	Sony
Termin:	2006
Genre:	Rennspiel

HITMAN: BLOOD MONEY

MOST WANTED 6. PLATZ



Gut Ding will Weile haben: Eidos' Auftragskiller 47 bereitet sich auf seinen vierten Einsatz äußerst gründlich vor. Entsprechend erscheint der Titel bei uns erst im Juni.

Hersteller:	Eidos
Termin:	26. Juni
Genre:	Action-Adventure

KINGDOM HEARTS II

MOST WANTED 5. PLATZ



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

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Rollenspiel

FINAL FANTASY XII

MOST WANTED 1. PLATZ





Das Mega-Rollenspiel ist endlich fertig – zumindest die japanische Version. Diese haben wir uns besorgt und ausführlich gezoomt. Japan-Korrespondent Warren und Rollenspielfanatiker Christian haben gemeinsam über 100 Spielstunden investiert, um Ihnen einen möglichst umfangreichen Einblick in das Abenteuer bieten zu können.

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2007
Genre:	Rollenspiel

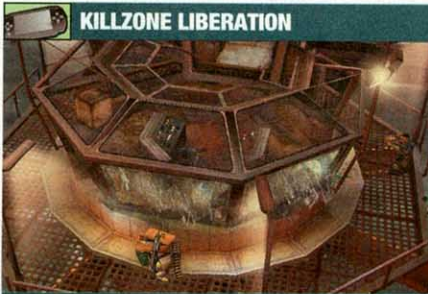
JUST CAUSE



Grenzenlose Gameplay-Freiheit, ein cooler Held und massig Action. Die Rede ist nicht vom neuen *GTA*, sondern von *Just Cause*, das sich aber deutlich an der Rockstar-Serie orientiert.

Hersteller:	Eidos
Termin:	3. Quartal 2006
Genre:	Action

KILLZONE LIBERATION



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

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

MEDAL OF HONOR AIRBORNE



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.

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

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

MOST WANTED 2. PLATZ



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

Hersteller:	Konami
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure


METAL GEAR SOLID 4

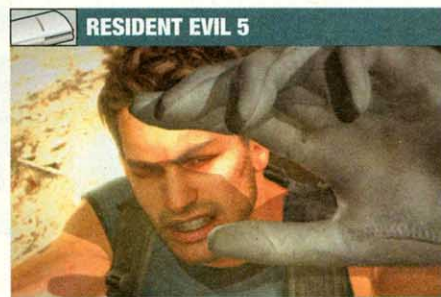
Ganz klar: Das zeitlich einige Jahre nach dem zweiten Teil angesiedelte *Metal Gear Solid 4 – Guns of the Patriots* wird einer der wichtigsten Titel für die PlayStation 3.

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

MOST WANTED
9. PLATZ

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
4. PLATZ

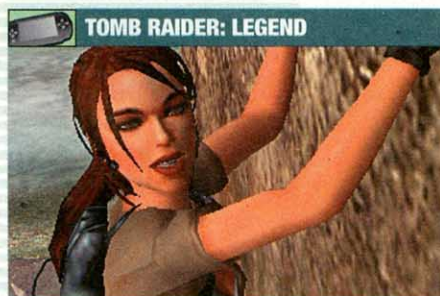
Nachdem Sam Fisher in den letzten Jahren die März-Termine stets eingehalten hatte, hat Ubisoft das neue Abenteuer des Meisterschleikers diesmal auf September verschoben.

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


SUIKODEN V

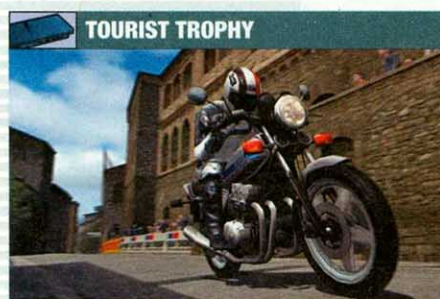
Nachdem der Europa-Release des dritten Teils seinerzeit ausgefallen ist, betreibt Konami nun Wiedergutmachung und veröffentlicht nach *Suikoden Tactics* auch Teil 5 der Serie.

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


TOMB RAIDER: LEGEND

Laras zweiter PlayStation-2-Auftritt hat sich im Test als Volltreffer erwiesen, eine inhaltlich weitgehend identische PSP-Fassung kommt Ende Mai auf den Markt.

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


TOURIST TROPHY

Wir hatten wirklich gehofft, Ihnen in dieser Ausgabe den Test zu diesem Titel präsentieren zu können. Leider hat dies zeitlich nicht mehr ganz geklappt.

Hersteller: **Sony**
Termin: **31. Mai**
Genre: **Rennspiel**


WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007


Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut, um Ihnen die ersten Infos und Bilder zum neuen *SmackDown!* präsentieren zu können. Wrestling-Experte Michael ist extra nach New York geflogen, um vor Ort mit den Entwicklern über das Mammutprojekt für PSP, PS2 und PS3 zu sprechen. Seine Eindrücke finden Sie ab Seite 34.

Hersteller: **THQ**
Termin: **2006**
Genre: **Wrestling**



TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

PLAYSTATION 2



24: The Game
Genre: Action
Wertung: 75%
 Das Spiel zur Fernsehserie ist leider nicht perfekt, aber gute Unterhaltung für Fans.

BUZZ! Das große Quiz
Genre: Entertainment
Wertung: 87%
 Erst Musik, jetzt Allgemeinbildung – Teil 2 des coolen Quiz macht noch mehr Spaß.

Commandos Strike ...
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 73%
 ... Force. Vom Strategiekrieg zum Shooter, nicht ohne Übergangsschwierigkeiten.

Der Pate
Genre: Action
Wertung: 85%
 Electronic Arts und die Corleones machen Ihnen ein unmoralisches Angebot.

Dragon Quest: Die ...
Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%
 ... Reise des verwunschenen Königs. Herrlich komplexes Oldschool-RPG!

Driver: Parallel Lines
Genre: Rennspiel/Action
Wertung: 86%
 Die triumphale Rückkehr einer totgeglachten Videospiel-Legende.

Animusha: Dawn ...
Genre: Action
Wertung: 88%
 ... of Dreams. Teil 4 der Serie ist deutlich actionlastiger und obendrein bockschwer!

Tomb Raider: Legend
Genre: Action
Wertung: 90%
 Lara ist wieder da! Und ihr zweites PS2-Abenteuer ist einfach nur klasse!

ZULETZT ERSCHIENEN

PSP



Exit
Genre: Action
Wertung: 85%
 Herrlich abwechslungsreicher, absolut süchtig machender Adventure-Spaß!

Fight Night Round 3
Genre: Boxen
Wertung: 80%
 Erstklassig inszenierte, motivierende Box-Action von Electronic Arts.

Gottlieb Pinball Classics
Genre: Entertainment
Wertung: 80%
 Technisch wie spielerisch gelungene Flipper-Sammlung für die Hosentasche.

Liebesgrüße aus Moskau
Genre: Action
Wertung: 80%
 Fast so gut wie auf PS2 – das aktuelle Bond-Abenteuer im Miniformat.

Mega Man Maverick ...
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 82%
 ... Hunter X. Gelungenes PSP-Remake des Klassikers Mega Man X.

Mega Man Powered Up
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 84%
 Das Old-School-Jump&Run bietet witzige 2D-Action und ist für Fans ein Muss.

Outrun 2006: ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 81%
 ... Coast 2 Coast. Auch auf der PSP ein gelungenes Racing-Vergnügen.

PoPoLoCrois
Genre: Rollenspiel
Wertung: 72%
 Gelungenes Oldschool-Rollenspiel mit netter Optik und massig Spielumfang.

APRIL/MAI

Aeon Flux	Mai
And 1 Streetball	Mai
Ape Escape 3	10. Mai
Evolution GT	April
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	27. April
Football Generation	5. Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Mai
God of War	10. Mai
Hitman: Blood Money	Mai
Rampage: Total Destruction	28. April
Rogue Trooper	21. April
SingStar Rocks!	19. April
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	19. April
State of Emergency 2	April
Swords of Destiny	30. April
The Da Vinci Code - Sakrileg	Mai
Tourist Trophy	31. Mai
Urban Chaos: Riot Response	Mai
WWII: Tank Battles	28. April

JUNI/2. QUARTAL

Bully	2. Quartal
Dance Factory	2. Quartal
Der weiße Hai	Juni
Micro Machines V4	Juni
Okami	2. Quartal
Rainbow Six Critical Hour	2. Quartal
Sensible Soccer	9. Juni
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Juni

2006/2007

America's Army: Rise of a Soldier	2006
Ant Bully	3. Quartal
Cars	September
Final Fantasy XII	2007
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	4. Quartal
Splinter Cell: Double Agent	September
Spy Hunter: Nowhere to Run	3. Quartal
Street Fighter Alpha Anthology	3. Quartal
Suikoden V	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	3. Quartal
Superman Returns	3. Quartal
WWII: Battle over Europe	28. Juli
Yakuza	3. Quartal

APRIL/MAI

Ape Escape	10. Mai
Bubble Bobble Evolution	April
Daxter	19. April
Dragon Ball Z: Shin Budokai	20. April
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	27. April
Metal Gear Acid 2	18. Mai
NBA Ballers Rebound	Mai
Pac-Man World 3	4. Mai
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
Space Invaders Evolution	April
Splinter Cell Essentials	Mai
Street Supremacy	Mai
The Silent Hill Experience	11. Mai
Tomb Raider: Legend	Mai
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Mai
World Poker Tour 2K6	15. Mai
Ys: The Ark of Napishtim	18. Mai

JUNI/2. QUARTAL

Field Commander	2. Quartal
Micro Machines V4	Juni
Talkman	14. Juni
Untold Legends: The Warrior's Code	2. Quartal

3. QUARTAL

Capcom Classics Collection Remixed	3. Quartal
Cars	September
Der Pate	7. September
Gradius Collection	3. Quartal
Juiced: Eliminator	3. Quartal
L.A. Rush: Showdown	3. Quartal
Mortal Kombat: Unchained	3. Quartal
Online Chess Kingdoms	3. Quartal
Pocket Racers	3. Quartal
Power Stone Collection	3. Quartal
Steel Horizon	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	3. Quartal
Superman Returns	3. Quartal
Ultimate Ghosts 'n' Goblins	3. Quartal
Xyanide	3. Quartal

4. QUARTAL/2006

Gran Turismo 4 Mobile	2006
Me and my Katamari	2006
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2006

OHNE TERMIN

Metal Gear Solid Digital Comic	Nicht bekannt
Monster Hunter: Freedom	Nicht bekannt

DIE BESTEN SPIELE

VERKAUF-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1
2	WE
3	2
4	NEU
5	5
6	3
7	6
8	NEU
9	7
10	8



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1
2	4
3	6
4	5
5	NEU
6	NEU
7	2
8	3
9	WE
10	10

Der Pate (PS2) und Lemmings (PSP) sind die höchsten Neueinsteiger in diesem Monat. Erstaunlich, dass sich Midnight Club 3 (PSP) erst jetzt in die Verkaufscharts schiebt.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM/MONAT
1	2
2	3
3	1
4	4
5	8
6	6
7	7
8	WE
9	WE
10	9

In den Lesercharts hat sich wieder kaum etwas getan. Außer ein paar Wiedereinsteiger wie Devil May Cry 3 und Tekken 5 gibt es nur den einen oder anderen Platztasch zu entdecken.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

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



BUZZ! - DAS GROSSE QUIZ
Das witzige Quiz-Spiel überzeugt durch Fragen aus dem Bereich Allgemeinwissen.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar '80s	Sony	89%
SingStar: The Dome	Sony	89%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Buzz! - Das große Quiz	Sony	87%
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%

KAMPFSPORT



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 3	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%
Freekstyle	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



TOMB RAIDER: LEGEND

Das neue Tomb Raider ist nicht nur für eingefleischte Fans empfehlenswert!

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	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Tomb Raider: Legend	Eidos	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%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	75%

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%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	80%



GTA LIBERTY CITY STORIES

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%
Darkstalkers 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		85%
WRC	Sony	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%
OutRun 2006 Coast 2 Coast	Sega	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%



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

STRATEGIE

Worms: Open Warfare	THQ	85%
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 PS2-Klassiker zurück.

JAK AND DAXTER THE PRECURSOR LEGACY



Naughty Dog, die Entwickler des einstigen PlayStation-Maskottchens Crash Bandicoot schufen auch auf der PS2 einen aufsehenerregenden Plattformer. Nicht zuletzt aufgrund der auch heute noch ansehnlichen Optik, der fabelhaften Animationen, der top Spielbarkeit und der drolligen Zwischensequenzen sorgte *Jak and Daxter* für großes Aufsehen. Quelle der meisten Gags war der zweite Hauptdarsteller Daxter, der in diesem Monat sein PSP-Debüt feiert. Zwar wurden blutige Hüftspiel-Anfänger im späteren Verlauf des Titels in aberwitzigen Hopserien ganz schön an ihre Grenzen getrieben, dem Erfolg von Naughty Dogs PlayStation-2-Debüt tat dies aber keinen Abbruch. Bislang zwei Nachfolger und ein Rennspielabteiler waren die Folge, zudem nutzt das spielerisch ähnliche *Ratchet & Clank* vom befreundeten Entwicklerstudio Insomniac Games die zugrunde liegende Technik.

Maik Bütefür

PLAYZONE-WERTUNG: 90%

HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: *Final Fantasy XII*

... kann sich trotz der Sprachbarriere nicht mehr vom Mega-Rollenspiel *Final Fantasy XII* trennen und überlegt, einen Japanisch-Kurs bei der VHS zu belegen.

MAIK BÜTEFÜR
29, Redakteur
Spielt derzeit: *Burnout Revenge*

... Ist im *Burnout*-Fieber und spielt mit wachsender Begeisterung das „Bring-die-Nachbarn-mit-einem-höllisch-lauten-Rennspiel-zur-Weißglut“-Spielchen.

THOMAS EDER
28, Redakteur
Spielt derzeit: *Onimusha: Dawn of Dreams*

... hat im neuen *Onimusha* eine knallharte Herausforderung gefunden, die ihn im Moment fast jeden Abend stundenlang vor die Glotze fesselt.

MATTHIAS SCHÖFFEL
40, Designer
Spielt derzeit: *Guitar Hero*

... versucht sich wieder mal als Musikanter. Drei in Würde gealterte Männer interpretieren beliebte Melodien aus der goldenen Zeit der Populärmusik: alles von den Ramones!

WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: *God of War (dt.)*

... fand griechische Mythologie schon immer klasse und freut sich, als Kratos in *God of War* endlich mal ordentlich den Olymp aufmischen zu können.

UWE HÖNIG
32, Redakteur
Spielt derzeit: *God of War (dt.)*

... machte Luftsprünge, als sich herausstellte, dass *God of War* doch noch nach Deutschland kommt. Somit dürfte auch der angekündigte zweite Teil bei uns erscheinen.

STEFANIE SCHETTER
28, DVD-Redakteurin (Lt.)
Spielt derzeit: *Final Fantasy XII*

Hat ihr Fahrrad für den Frühling fit gemacht und luftige Spaghettiträger-Tops eingekauft. Jetzt müsste sich nur noch die Sonne blicken lassen!

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

... freut sich auf eine Woche Urlaub, in dem sie großzügig die Wohnung entrümpeln will, damit beim bevorstehenden Umzug nicht so viel geschleppt werden muss.

MICHAEL PRÜCHNICKI
28, Redakteur
Spielt derzeit: *Ape Escape 3*

... gönnte sich zum dritten Mal in Folge einen Frankreich-Urlaub, auch wenn er nach wie vor fast nur die Speisekarten versteht. C'est magnifique!

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur
Spielt derzeit: *Tokobot*

... freut sich tierisch darüber, dass ihm nicht nur sein kleiner Sohn Ben, sondern auch hörige kleine Roboter aus *Tokobot* ständig hinterherkrabbeln.

HEINRICH LENHARDT
41, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: *Metal Gear Acid 2 (PSP)*

... kann als notorischer Falschabbieger die GPS-Erweiterung für die PSP kaum erwarten – am besten gleich mit etwas *Need for Speed-Gameplay* kombiniert.

DAVID MOLA
24, Junior Designer
Spielt derzeit: *Guitar Hero*

... führt ein obskures Doppelleben zwischen PLAYZONE, Proberaum und den Brettern, die die Welt bedeuten – im realen Leben wie in seinem neuen Lieblingsspiel *Guitar Hero*.

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 Spielart 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!

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

Im Mai beginnt die Reise deines Lebens...

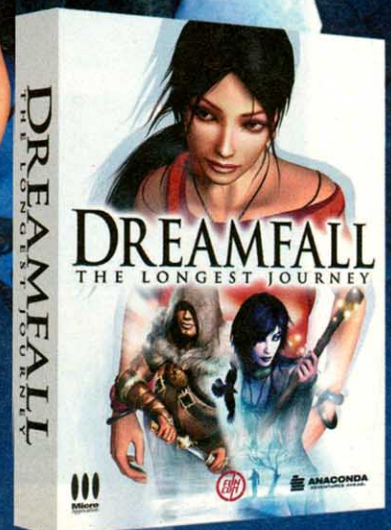
„Dreamfall sieht märchenhaft schön aus...“ PC PowerPlay (März 06)

„...Dreamfall überzeugt mit einer spannenden Geschichte und gut durchdachtem Rätselspaß.“ Computer Bild Spiele (4/06)

„...zum Staunen.“ PC Games (4/06)

„...ein klassisches Adventure – mit fantastischen Welten und edlen Helden.“ – GameStar (5/06)

www.dreamfall-game.de
www.anaconda-games.de



Dreamfall – The Longest Journey © FUNCOM. Published by dtp entertainment AG under license from MICRO APPLICATION. © 2006 by dtp entertainment AG. All rights reserved. The ANACONDA – Adventures Ahead logo is a registered trademark of dtp entertainment AG.



Eines der allerbesten PS2-Spiele schafft es doch noch nach Deutschland.

Vor über einem Jahr ist *God of War* in Nordamerika erschienen und wenige Monate danach auch in Europa – mit einer großen Ausnahme: Deutschland. Aufgrund der von der USK verweigerten Einstufung wollte Sony den Ti-

tel in Deutschland nicht veröffentlichen, weshalb wir seinerzeit auch auf einen Test in der PLAYZONE verzichtet haben. Nach vielem Hin und Her und einer erneuten Prüfung durch die USK passierte dann so etwas wie ein Wunder: Das Spiel erhielt nun doch noch einen ro-

ten USK-Sticker mit der Aufschrift „Keine Jugendfreigabe“ und kann ab dem 10. Mai auch bei uns überall käuflich erworben werden. Was für ein Glück, denn beinahe wäre dem deutschen Markt eines der besten PlayStation-2-Spiele durch die Lappen gegangen und da in-

zwischen sogar ein zweiter Teil exklusiv für die PS2 angekündigt ist, dürfen wir auch auf die Veröffentlichung des Nachfolgers in Deutschland hoffen. An dieser Stelle wollen wir uns aber mit dem Erstlingswerk beschäftigen, das im Action-Genre völlig neue Maßstäbe setzt. Es ist



BEEINDRUCKENDE ACTION Die Animationen von Kratos und seinen Feinden sind überwältigend.



VORGESCHMACK Bereits recht früh im Spiel bekommt man seinen Hauptwidersacher zu Gesicht.

INFO DAS BELohnungSSYSTEM

Farbige Orbs sorgen für das Vorankommen

Das komplexe Kampfsystem reagiert auf Ihre Aktionen mit der Ausschüttung von verschiedenfarbigen magischen Orbs, die Ihnen neue Kraft schenken.

Wenn Sie Gegner mit famosen Combomanövern außer Gefecht setzen, erhalten Sie in der Regel mehr rote Orbs als bei dem Einsatz normaler Attacken. Die roten Orbs sind wichtig, um Ihre Waffen und magischen Fähigkeiten aufzurüsten. Während kräftezehrender Auseinandersetzungen könnte hin und wieder etwas Lebensenergie nicht schaden. Glücklicherweise hinterlassen einige Gegner wie die Minotauren auf Wunsch auch grüne Orbs, die postwendend die Lebensleiste auffüllen. Dazu müssen Sie einfach einen Minotauren beharken, bis er angeschlagen ist und ein Kreis-Symbol über seinem Kopf erscheint. Jetzt können Sie auf Knopfdruck ein Quick-Time-Event starten, wodurch dem Gegner letztendlich der Garaus gemacht wird und dadurch grüne anstatt rote Orbs aus seiner leblosen Hülle herausquellen. Sollten Sie dagegen etwas magische Energie benötigen, müssen Sie sich einen Gorgonen oder eine Medusa schnappen und wiederum schwächen, bis das Kreis-Symbol auftaucht. Der erfolgreiche Abschluss des Quick-Time-Events beschert Ihnen in diesem Fall einen Haufen blauer Orbs, die für die Auffüllung der Magie-Leiste zuständig sind.



schwer in Worte zu fassen, wodurch letztendlich diese Faszination erzeugt wird, die den Spieler an *God of War* fesselt, bis der letzte Gegner schließlich besiegt ist. Liegt es an der fantastischen Präsentation inklusive gelungener Zwischensequenzen, dem flüssigen Game-

play mit aufsehenerregenden Combos oder sorgt der ausgesprochen coole Anti-Held des Spiels für die weltweit ausgelösten Begeisterungstürme? Die Antwort liegt in der perfekten Vermengung bekannter Spielelemente zu einem herausragenden Action-Spektakel, das Sie

sich auf keinen Fall entgehen lassen dürfen.

BESSER ALS KINO

Zwar wirkt die Kurzbeschreibung „spielt sich wie ein interaktiver Film“ völlig abgedroschen, doch im Fall von *God of War* ist sie absolut zutreffend.

In der Rolle des furchtlosen Kratos werden Sie von einem Höhepunkt der griechischen Mythologie zum nächsten gejagt und es bleibt kaum Zeit zum Verschnaufen. Bildschirmfüllende Monster wie die Hydra oder der Kriegsgott Ares höchstpersönlich wollen mit einer be-





COMBOLASTIG Unser Held beherrscht verschiedene Kombinationsangriffe, die vom Aufrüstlevel der Waffe abhängen.



MAGISCHER ANGRIFF Solange die blaue Energieleiste gefüllt ist, dürfen Sie Magie-Attacken verwenden.



PRAKTISCH Als eingefleischter Hausmann hat Kratos immer sein Kartoffelmesser dabei.



EFFEKTFLUT Das Spiel läuft trotz massivem Einsatz von Licht- und Partikeleffekten weitgehend flüssig.



KEIN BISSCHEN ZIMPERLICH Bei Kratos handelt es sich um einen der coolsten Charaktere der Videospiegeschichte.

stimmten Taktik besiegt werden, während Zyklopen, Minotauren und Medusen schon beinahe als Kanonenfutter herhalten müssen. Sie sehen Ihr virtuelles Alter Ego bei der perfekt inszenierten Action meist von hinten, während die Kamera völlig eigenständig das Geschehen ins rechte Licht rückt. Die Entwickler haben bewusst auf die Option einer verstellbaren Kamera verzichtet, um mit außergewöhnlichen Ansichten einen noch filmähnlicheren Eindruck zu erzeugen. Oftmals leidet die Spielbarkeit unter solchen Maßnahmen, glücklicherweise aber nicht im Fall von *God of War*. Durch das ausgefeilte Leveldesign und die gut gewählten Perspektiven gibt es kaum Situationen, bei denen man sich bevormundet fühlt und lieber die Kamera selbst schwenken möchte. Darüber hinaus glänzt das Spiel mit genialen Quick-Time-Events: Beispielsweise taucht über geschwächten Monstern ein Kreis-Symbol auf. Drücken Sie nun im

richtigen Abstand den Kreis-Knopf auf dem Controller, schnappt sich Kratos den Feind, während auf dem Bildschirm unterschiedliche Tastenkombinationen angezeigt werden. Nach erfolgreichem Ausführen der Kombinationen werden Sie mit einem ansprechenden Finishing-Move belohnt und erhalten andersfarbige Orbs (siehe Kasten „Belohnungssystem“) als bei der Gegner-Beseitigung auf normalem Wege.

PERFEKTES GEMISCH

Kratos beginnt sein Abenteuer mit zwei Klingen, die durch Ketten untrennbar mit seinen Handgelenken verbunden sind. Besiegte Feinde und Schatztruhen hinterlassen rote Orbs, mit denen sich die Klingen in mehreren Stufen aufrüsten lassen, dadurch neue Combomanöver freigeben und größere Zerstörungen anrichten. Im späteren Spielverlauf erhält unser Held sogar Zugriff auf ein riesiges Schwert und mehrere Magie-Attacken, die sich ebenfalls durch die roten Orbs verstärken las-



FALLEN OHNE ENDE In Pandoras Tempel warten einige Rätsel auf unseren wackeren Helden.

sen. So dürfen Sie Feinde beispielsweise mit einem Medusen-Strahl zu Stein verwandeln und anschließend mit einem gezielten Treffer in Tausende Stücke zersplittern lassen. An anderer Stelle sollen Sie einen entfernt stehenden Soldaten ausschalten, der sich aus lauter Angst am Hebel einer hochgezogenen Zugbrücke festklammert und dadurch das Weiterkommen verhindert. Wie es der Zufall will, begegnen Sie im gleichen Levelabschnitt Zeus, der Sie mit einer Entfernungswaffe ausstattet: Von nun an dürfen Sie magische Blitze verschießen, wodurch Sie an der vorher erwähnten Zugbrücke kurzen Prozess mit dem Angsthasen machen, um sich anschließend weiter durch das halb zerstörte Athen zu kämpfen. Diverse Rätsel lockern das recht brutale Treiben auf und sorgen für dezentere Anregung der grauen Zellen. Dabei handelt es sich meist um Verschiebepuzzles, die auch beinharte Action-Fans ohne größere Probleme meistern dürften.

DAS BESTE PS2-SPIEL?

Ein weiteres Spielelement besteht aus Klettern, Balancieren oder Seilschwingen, wobei die Entwickler auch bei diesen Passagen größte Sorgfalt an den Tag legten. Die Szenen sind virtuos arrangiert und sorgen neben Frust auch für großartige Erfolgsmomente. So müssen Sie sich gegen Ende des Spiels leichtfüßig über drehende Walzen mit rotierenden Klingen fortbewegen. Ein Absturz ist gleichbedeutend mit dem Game Over und führt Sie direkt zum letzten Checkpoint zurück. Diese sind im ganzen Spiel immer fair gesetzt und ermutigen grundsätzlich zu einem weiteren Anlauf. *God of War* ist eben einer dieser Titel, bei denen man mitten in der Nacht zu sich selbst sagt: „Okay, einen Versuch noch, dann ist für heute wirklich Schluss!“ Kaum ist der Abschnitt dann geschafft, geht man hochmotiviert in das nächste Areal und im Morgen grauen ertrappt man sich mit roten Augen immer noch beim Zocken ... Wer erwachsen ist und *God of War* noch nicht besitzt: Unbedingt kaufen, denn es gibt zur Zeit kaum ein besseres Spiel für unsere gute alte PlayStation 2.

UWE HÖNIG

DETAIL-CHECK GOD OF WAR (DT.)

Perfekt spielbare Action

Bekannte Spielelemente vermengen sich bei *God of War* zu einem nahezu vollkommenen Mix, der die Genre-Konkurrenz alt aussehen lässt.



GOD OF WAR (DT.)

UMFANG ★★★★★
Story: Kratos ist es leid, andauernd die Dreckarbeit für Ares erledigen zu müssen und sucht nach Pandoras Box, um den mächtigen Kriegsgott zur Strecke zu bringen.
Anzahl Aufträge: Das Abenteuer ist in insgesamt 21 Abschnitte unterteilt.
Geheimnisse: Bonusmaterial wie Interviews, Making-ofs und eine Monstergalerie.
Spielzeit: ca. 10 Stunden

GAMEPLAY ★★★★★
Aufrüsten: Mithilfe der roten Orbs kann Kratos alle Fähigkeiten und Waffen aufrüsten. Erst im späteren Spielverlauf bekommt der Spieler Zugriff auf die Magien.
Missionsdesign: Perfekte Mischung aus kämpfen, rätseln und klettern. Insgesamt recht linear und sehr actionlastig aufgebaute Levels. Verschiebepuzzles sorgen für Abwechslung.
Kamera: Die Kamera lässt sich nicht justieren. Das Spiel gibt grundsätzlich feste Perspektive vor.
Langzeitmotivation: Befriedigend. Nach dem ersten Durchspielen ist die Luft raus. Das Bonusmaterial spornet dann allerdings doch zu einem zweiten Durchgang an.



TECHNIK ★★★★★
Präsentation: Das gesamte Spiel wirkt wie aus einem Guss und strotzt nur so vor Details. Das tadellose Kampfsystem begeistert durch abgefahrene Combos.
Grafik: Erst in Bewegung zeigt das Spiel, was es wirklich kann: Flüssige Kampffaction in ausgefeilten Umgebungen mit toll animierten und teils riesigen Widersachern.
Kamera: Die Kamera lässt sich nicht justieren. Das Spiel gibt grundsätzlich eine feste Perspektive vor.
Sound: Ein orchesterlicher Soundtrack, der seinesgleichen sucht und glatt aus einem Hollywood-Streifen stammen könnte. Darüber hinaus gibt's durchweg grandiose Soundeffekte.

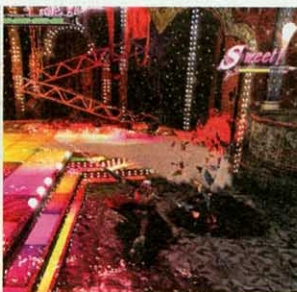
GESAMTWERTUNG
 ★★★★★



DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN

UMFANG ★★★★★
Story: Vergil möchte mithilfe eines Amuletts das Tor zur Dämonenwelt öffnen. So entbrennt ein Kampf um das Schmuckstück und um das Wohl der Menschheit.
Anzahl Aufträge: Der Spieler hetzt Dante durch insgesamt 20 Missionen.
Geheimnisse: Im gesamten Spiel sind zwölf Sondermissionen versteckt.
Spielzeit: ca. 10 Stunden

GAMEPLAY ★★★★★
Aufrüsten: Die Kampfstile sind in drei Levels unterteilt und werden durch Erfahrungspunkte aufgewertet. Zusätzlich können neue Moves gekauft werden.
Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich. Obwohl die Action im Vordergrund steht, muss man das Öfteren einen Gegenstand von Punkt A nach Punkt B schaffen, um weiterzukommen.
Kamera: Der Bildausschnitt lässt sich manuell einstellen. An einigen Stellen ist jedoch eine feste Perspektive vorgegeben.
Langzeitmotivation: Hoch. Die Geheimaufträge, die unterschiedlichen Kampfstile und viel Bonusmaterial laden zum wiederholten Spielen ein.



TECHNIK ★★★★★
Präsentation: Die Kämpfe sind temporeich und brillieren durch das motivierende Kombosystem. Die Cutscenes sind teilweise sehr abgedreht, aber stets sehr gut inszeniert.
Grafik: Sehr hübsch gestaltete Charaktermodelle. Die Umgebungen sind architektonisch teilweise sehr beeindruckend. Geniale Licht- und Partikeleffekte.
Kamera: Die Kamera lässt sich nicht justieren. Das Spiel gibt grundsätzlich eine feste Perspektive vor.
Sound: Teil 3 bietet mit Abstand die beste Musikuntermalung. Treibende Rock-Melodien. Die Sprachausgabe ist überaus gelungen und passt perfekt zu den jeweiligen Figuren im Spiel.

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

hat einen neuen Lieblingshelden!

Als klar wurde, dass *God of War* doch noch in Deutschland erscheint, war ich hocherfreut. Schließlich ist es beinahe ein Verbrechen, diesen Meilenstein der Videospielgeschichte den deutschen Zockern zu unterschlagen. *God of War* ist ein audiovisuelles Meisterwerk, das sich mit dem Vermengen bekannter Gameplay-Elemente problemlos an sämtlichen Konkurrenten vorbeischiebt. Durch die nahezu vollkommene Spielbarkeit erzeugt *God of War* einen rund zehn Stunden andauernden Rausch, der nach dem finalen Endboss durch ein regelrechtes Gefühl der Trauer abgelöst wird. Schließlich gibt es selten so perfekt inszenierte Action-Spiele, die ganz nebenbei auch noch ein optisches Feuerwerk der Sonderklasse abbrennen.

TEST GOD OF WAR (DT.)

Hersteller: Sony
Entwickler: SCEA Santa Monica
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9, 480p
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 21 Missionen
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1
Termin: 10. Mai
USK-Freigabe: Ab 18 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Geniale Optik
- Äußerst abwechslungsreich
- Tadellose Spielbarkeit
- Gelungenes Kampfsystem

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken
R1: Herkules-Stamper
L2: Magieattacken
R2: Interaktions-Taste
Start: Pauser Menü
Select: Pauser Menü
Steuerkreuz: Magie auswählen
Analogstick L: Bewegungen
Analogstick R: Ausweichen
☐ Normale Attacken
☐ Starke Attacken
☐ Springen
☐ Gegner greifen

Die Steuerung funktioniert in jeder Situation einwandfrei und wirkt äußerst gut durchdacht.

STEUERUNG
 91%

INZELSPIELER:
GRAFIK: 91% | **SOUND:** 92% | **MULTI:** —% | **GESAMT:** 94%

Großartig inszenierte Action und tolle Technik sorgen für fantastische Unterhaltung – nur für Erwachsene!

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Der Name ist Programm: Das neue FSW ist **wirklich hammerhart!**



Mit *Full Spectrum Warrior* legte Pandemic im Sommer 2004 einen der Vorzeigetitel für die Xbox hin. Der grandios spielbare Häuserkampf-Simulator fesselte mit einem äußerst taktisch geprägten Spielablauf, der die bisherigen Militärshooter wie bessere Schießbuden aussehen ließ. Auch die später nachgeschobene PS2-Umsetzung gestaltete

sich fesselnd, fand allerdings aufgrund technischer Schwächen lange nicht so viele Fans. Beim Nachfolger *Ten Hammers* sollte dies anders werden, denn diesmal wurden beide Versionen parallel entwickelt.

SIE HABEN DAS KOMMANDO

Im Spiel kommandieren Sie in der Regel zwei unabhängig voneinander agierende Vierer-

gruppen von Soldaten aus einer Verfolgerperspektive. Im Gegensatz zu normalen Taktikshootern oder dem spielerisch ähnlich gestrickten *Brothers in Arms* haben Sie jedoch nicht direkt die Kontrolle über die Soldaten, sondern steuern lediglich indirekt deren Vorgehen. Über einen dreidimensionalen Cursor wählen Sie Zielpositionen an und erteilen auf Knopfdruck den Marsch-

befehl. Zum Feuern müssen Sie erst so genannte Feuersektoren festlegen, woraufhin Ihre Mannen alle Ziele in einem eingekreisten Bereich automatisch unter Beschuss nehmen. Das gesamte Spiel findet in der Stadt Khardiman statt, in der Sie stets mit aggressiven Aufständischen rechnen müssen, sodass behutsames Vorgehen ein Muss ist, um zu überleben. Wer unbedacht auf Feinde los-

PRECISION FIRE Zielen Sie selbst, ist dies eine riskante Angelegenheit.



NEU Halten Sie X gedrückt für weitere Befehle. Die Formationsanzeige unten rechts hilft bei unübersichtlichem Gebiet.



stürmt oder seine Teams einfach mitten über die Straßen spazieren lässt, der wird es bei *Ten Hammers* kaum bis zum nächsten Häuserblock schaffen. Nur wer sich langsam von Deckung zu Deckung vorarbeitet und stets darauf achtet, sich den Rücken und die Flanke freizuhalten, hat hier eine Chance. Generell müssen Sie sich um fast alles selbst kümmern: Wenn ein Soldat plötzlich seine Deckung verliert oder ungünstig zum Feind steht, zieht er erst auf ausdrücklichen Befehl den Kopf ein und sucht sich neuen Schutz.

GOOD MORNING, ZEKISTAN!

Wie schon vor knapp zwei Jahren führt Sie die Handlung auch diesmal wieder in den fiktiven Nahost-Staat Zekistan, in dem nach der erfolgreichen Entmachtung des Diktators Al Afad ein Bürgerkrieg ausbrechen droht. Parallelen zum Verlauf des Irakkriegs sind da natürlich rein zufällig. Neben amerikanischen Truppen („Shit!“) befehligen Sie in einigen Missionen diesmal auch britische Soldaten („Bollocks!“) und können im Online-Multiplayer-Modus die Straßenkämpfe auch mal vonseiten der Aufständischen erleben. Doch generell hat sich am Spielablauf gar nicht so viel geändert; die vielleicht größte Neuerung ist, dass Sie diesmal auch Treppen hinauflaufen und Ihre Gegner aus höher gelegenen Fenstern ins Visier nehmen können. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Fahrzeuge zu befehligen (darunter auch Panzer), doch kommt dies im Verlauf des Spiels nicht allzu häufig vor.

AUF DIE DETAILS KOMMT ES AN

Viel entscheidender sind die kleinen Details, zu denen sich Pandemic Gedanken gemacht hat. So können Sie Ihre Teams jetzt bei Bedarf nochmals aufteilen in so genannte „Buddy Teams“ mit je zwei Mann, sodass Sie Ihren Gegnern mit geschicktem Taktieren auch dann in die Flanke fallen können, wenn das Bravo-Team gerade am anderen Ende der Stadt in ein Scharmützel verwickelt ist. Auch haben Sie diesmal die Wahl zwischen drei grundverschiedenen Bewegungsarten. Wenn ihr Team „tight“ vorrückt, geht dies relativ schnell, ist aber riskant. Viel langsamer und umsichtiger gehen Ihre Leute im „Hot“-Modus vor – optimal beim Erkunden von neuen Bereichen, in denen hinter jeder Ecke Gegner lauern könnten. Sie können mit dem „Scout“-Befehl auch einen Mann vorausschicken, der schon mal die Lage checkt. Sieht er Gegner, kehrt er zurück und macht diese für Sie sichtbar, ist die Luft dagegen rein, folgen ihm die anderen drei in sicherer Entfernung. Die praktischste Neuerung ist die Möglichkeit, dem gerade nicht aktiven Team Befehle zu geben, ohne in dessen Perspektive zu wechseln. Die Koordination der Aktionen ihrer Einsatzteams funktioniert dadurch wesentlich einfacher und komfortabler.

MEHR DIREKTE KONTROLLE

Einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt das brandneue Precision-Fire-Feature, das den Titel wohl auch Actionfans

VORTEILHAFT Aus dem ersten Stock haben wir diesen Platz schnell unter Kontrolle.



ORDENTLICHE OPTIK Trotzdem ist das ständige Ruckeln nicht verständlich.



NAHKAMPF-SCHWÄCHE Dieser Araber tanzt unseren Leuten vor der Nase rum.



schmackhaft machen soll. Zwar können Sie Ihre Leute nach wie vor nicht direkt steuern, doch ist es beim Team Leader und Rifleman diesmal möglich, in die Ego-Perspektive zu schalten und einen Gegner direkt aufs Korn zu nehmen. Dies ist ein hochriskantes Manöver, denn während Sie aus Ihrer Deckung aufschauen und Ihr Ziel suchen, füllt sich die neue Gefahren-Anzeige sehr schnell. Wer nicht schnell genug gut zielt und abdrückt, fängt sich daher oft selbst eine Kugel ein.

Doch auch andere, teils schon von Teil 1 bekannte Funktionen sind über die dem Precision-Fire-Modus zugewiesene R1-Schultertaste erreichbar: Als Grenadier können Sie selbst Hand anlegen, was das Zielen und Abfeuern von Raketen angeht, während der Automatic Rifleman für Sperrfeuer zuständig ist. Und wenn Sie Luftunterstützung anfordern können, markieren Sie mit dem Laserpointer des Team Leaders den Zielbereich.

ZWISCHEN MARKTHALLEN UND AUTOWRACKS

Das erste *Full Spectrum Warrior* war auf der PS2 technisch ziemlich schwach und leider kann auch *Ten Hammers* in der Hinsicht nicht begeistern. Auf Standbildern mag die Grafik anständig erscheinen, in Bewegung wirkt sie durch ständiges Ruckeln aber wenig berauschend. Nach wie vor über alle Zweifel erhaben ist allerdings die akustische Seite des Spiels, die mit professioneller englischer (und amerikanischer) Sprachausgabe, knackigen Effekten und einem filmreifen Soundtrack zum Besten zählt, was es auf der PS2 zu hören gibt. Erneut kann man THQ keinen Vorwurf daraus machen, dass die deutsche Version „nur“ mit Untertiteln versehen wurde. Den Multiplayer-Modus konnten wir aus technischen Gründen noch nicht testen, holen dies aber voraussichtlich in einer der nächsten Ausgaben nach. Neben Coop-Einsätzen aufseiten der Soldaten können Sie dabei auch Aufständischen-Trupps führen und in den Straßen Zekistans neue Mistreiter rekrutieren.

MICHAEL PRUCHNICKI

DETAIL-CHECK FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

In vielen Details verbessert

Oberflächlich betrachtet ähnelt das neue *Full Spectrum Warrior* dem Vorgänger stark. In der Praxis werden aber viele – und oft entscheidende – Detailunterschiede deutlich.



FSW TEN HAMMERS

SPIELABLAUF

★★★★★

Befehlsvergabe: Diesmal können Sie problemlos auch Befehle ans jeweils andere Team erteilen. Neue Befehle können (fast) jederzeit ausgegeben werden.

Befehlscursor: Die Anzeige informiert Sie genau über mögliche Formationen des Teams am anvisierten Zielpunkt.

Fortbewegung: Normal („tight“), langsam und umsichtig („hot“) oder „Scout“, bei dem ein Mann vorausläuft und die anderen ihm folgen, wenn die Luft rein ist.

Luftangriffe: Zielmarkierung mit Laserpointer wie beim Precision Fire.

Besondere Befehle: Durch längeres Drücken der Tasten erscheint ein kleines Menü, in dem Sie (teils situationsabhängige) zusätzliche Befehle auswählen können.

Sichtradius: Nicht beschränkt, Sie können mit der manuellen Kamera in jede Richtung schauen.

Ebenen: Sie können über Treppen in höher gelegene Feuerpositionen gelangen.

FULL SPECTRUM WARRIOR

SPIELABLAUF

★★★★★

Befehlsvergabe: Nur an das aktive Team möglich. Bevor Sie einen neuen Befehl erteilen, muss der alte ausgeführt oder abgebrochen werden.

Befehlscursor: Die Anzeige informiert Sie nur grob, ob ein Team an einem Zielpunkt in Deckung gehen kann.

Fortbewegung: Normal oder „Bounding“, bei dem zwei Soldaten mit festgelegtem Feuersektor vorsichtig vorgehen und die anderen beiden ihnen später folgen.

Luftangriffe: Zielmarkierung ähnlich wie beim Granatenwurf.

Besondere Befehle: Situationsabhängig je nach Position des Zielcursors, das Drücken der A-Taste genügt. Längeres Drücken führt einen Alternativ-Befehl aus (doppelt belegte Tasten).

Sichtradius: Beschränkt durch den „Fog of War“. Sie können nur die Bereiche einsehen, in deren Richtung Ihre Leute schauen.

Ebenen: Ihr Team agiert stets am Boden, Feuern vom Fenster aus ist nicht möglich.



UMFANG

★★★★★

Anzahl Missionen: 12 (inkl. Tutorial)

Mehrspieler-Maps: 8 Versus plus 12 Coop (entsprechen dem Einzelspielermodus)

Teamgrößen: Bis zu vier Teams, wobei ein Fahrzeug als ein Team gilt. Die Vierer-Teams können weiterhin in Zwei-Mann-Buddy-Teams aufgeteilt werden.

Fahrzeuge: Je nach Mission haben Sie zwischendurch auch mal das Kommando über Fahrzeuge wie Panzer.

UMFANG

★★★★★

Anzahl Missionen: 11 (plus Tutorial)

Mehrspieler-Maps: 11 Coop (entsprechen dem Einzelspieler-Modus)

Teamgrößen: Bis zu drei Teams mit je vier Mann warten auf Ihre Kommandos.

Fahrzeuge: Sie dürfen lediglich Fußtruppen kommandieren.



MEHRSPIELERMODUS

★★★★★

Spielbar über: Nur online

Kooperativ-Modus: Ja

Versus-Modus: Ja

Einheitentypen: US- und UK-Soldaten, Aufständische (nur Versus)

MEHRSPIELERMODUS

★★★★★

Spielbar über: Nur online

Kooperativ-Modus: Ja

Versus-Modus: Nein

Einheitentypen: Nur US-Soldaten

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki

kämpft sich langsam vor.

Auch beim zweiten Anlauf hat Pandemic es nicht geschafft, der PS2 ein flüssiges *FSW* zu entlocken. Das tut dem Spielspaß aber zum Glück fast keinen Abbruch, denn es geht nach wie vor in erster Linie um langsames Vorantasten. Wer dies nicht beherzigt, sieht seine Truppe schneller, als ihm lieb ist, blutend im Staub liegen, denn der Schwierigkeitsgrad des zweiten Teils ist ziemlich happig. Wer die nötige Geduld mitbringt, der wird mit diesem Titel aber viel Spaß haben, denn die zahlreichen Detailverbesserungen sind wirklich gut durchdacht. Schade nur, dass sich die super ausgebildeten Soldaten bei Schusswechseln oft ziemlich blöd anstellen. Denn so gut *FSW* an sich als Strategiespiel funktioniert, so komisch und hektisch laufen die Kämpfe auf kurze Distanz ab.

TEST FSW TEN HAMMERS

Hersteller: THQ

Entwickler: Pandemic/Mass Media

Genre: Echtzeit-Strategie

Sprache: Engl. Ton, dt. Texte

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro-Logic II

Umfang: 12+ Missionen

Internet: www.fsw2.de

Spieler: 1-8 (online)

Termin: 5. Mai

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Preis: Ca. € 50,-

- Fesselnder Spielablauf
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Immer noch ziemlich ruckelig
- Teils merkwürdige KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zoom	R1: Precision Fire	☐ Feuersektor festlegen
L2: Buddy-Team 1	R2: Buddy-Team 2	☐ aktives Team wechseln
Start: Pause-Menü	X: Befehl erteilen	
Select: Übersichtskarte	O: Befehl abbrechen	
Steuerkreuz: Soldat auswählen	Analogstick L: Befehlscursor	Analogstick R: Kamera

Trotz der enormen Komplexität und Mehrfachbelegung der Tasten hat man seine Teams schnell im Griff.

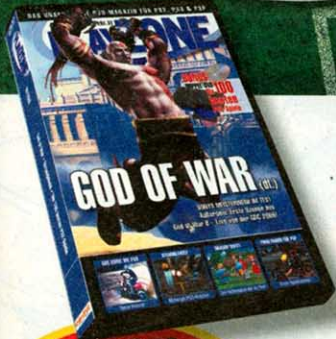
STEUERUNG
86%

GRAFIK 77% **SOUND** 82% **MULTI** -% **EINZELSPIELER** 85%

Trotz ruckliger Grafik fesselnd: Teil zwei ist eine echte Herausforderung für Meisterstrategen!

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!

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)

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



Dragon Quest

Die Reise des verwunschenen Königs

Square Enix legt die Messlatte für Rollenspiele
mal wieder **ein Stück höher.**



BEFEHLSHABER—Wer nicht selber kämpfen will, darf KI-Befehle zuweisen.

Chris	Yangus	Jessica	Angelo
LP 210/210	LP 206/206	LP 122/122	LP 122/122
MP 74/ 76	MP 30/ 30	MP 109/109	MP 108/108
St: 23	St: 22	St: 21	St: 21

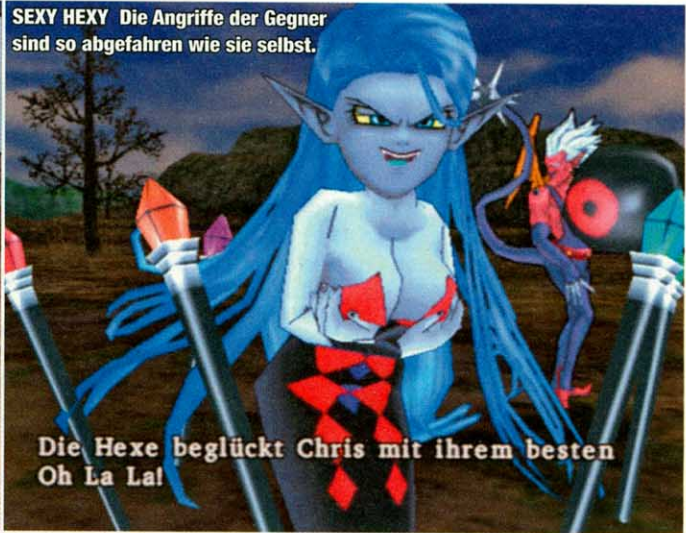


Taktik

Gnadenlos sein
Umsicht zeigen
Wunden heilen
Keine Magie
Konzentrieren
Befehlen folgen

Yangus	Befehlen folgen
Jessica	Befehlen folgen
Angelo	Befehlen folgen
Alle	

SEXY HEXY Die Angriffe der Gegner sind so abgefahren wie sie selbst.



Die Hexe beglückt Chris mit ihrem besten Oh La La!

Sie sind der Meinung, dass Old-school-RPGs die besten des Genres sind, und würden sich freuen, ein solches Spiel einmal in zeitgemäßer Optik zu zocken? Dann können Sie jetzt eigentlich gleich aufhören zu lesen. Fahren Sie stattdessen so schnell wie möglich zu Ihrem Fachhändler und kaufen Sie sich dieses Spiel! Denn *Dragon Quest* ist genau das: ein schnörkelloses Rollenspiel der alten Schule, gänzlich ohne komplizierte Features, dafür mit einem unwiderstehlichen Humor und der schönsten Cel-Shading-Grafik seit *Dark Chronicles*. Dass sich die Titel grafisch so sehr ähneln, kommt nicht von ungefähr. Immerhin stammen beide vom gleichen Entwicklerteam. Nur haben sich die kreativen Köpfe von Level 5 bei diesem Projekt auf die Wurzeln des Genres besonnen und es damit tatsächlich geschafft, eines der besten Rollenspiele dieser Konsolengeneration auf die Beine zu stellen.

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN KÖNIGREICH

Schon allein die Hintergrund-story ist denkbar einfach: Ein böser Magier namens Dhoulmagus hat einen ganzen Hofstaat verflucht und Sie versuchen nun, das Unglück rückgängig zu machen. Auf Ihrer Reise stoßen Sie auf zwei Gleichgesinnte, die ebenfalls noch ein Hühnchen mit dem Schurken zu rupfen haben. Die Geschichte entwickelt sich dabei nur langsam weiter, dafür stolpern Sie während des Abenteuers über viele Figuren, die alle einen eigenen Hintergrund haben. Nur wenn Sie diesen Personen helfen, machen Sie selbst Fortschritte. In über 60 Stunden entfaltet sich so eine Spielwelt, die lebendiger kaum sein könnte. Wer am Schluss nicht einfach nur den Abspann sehen, sondern die ganze Spielwelt in all ihrer Pracht erleben will, muss gut und gerne 100 Stunden in *Dragon Quest* investieren. Neben

dem eigentlichen Abenteuer hat der Titel nämlich noch einige Nebenbeschäftigungen zu bieten. Diese sind zwar nicht allzu zahlreich, dafür aber umso zeitintensiver. So können Sie Bücherregale nach geheimen Rezepten abklappern, die Sie dann mit in Ihrem Alchemistentopf nachköcheln dürfen. Oder Sie machen sich auf die Suche nach versteckten Medaillen, für die Sie eine Münzensammlerin namens Minnie reichlich belohnt. Und wenn Ihnen solche Münzen zu unspektakulär sind, können Sie auch seltene Kreaturen ausfindig machen und sogar an Monster-Arenakämpfen teilnehmen.

MONSTER METZELN

Das Kämpfen funktioniert übrigens ebenfalls auf eine sehr traditionelle Art. In rundenbasierten Zufallskämpfen gibt es Standardmanöver wie Angriff, Zauber, Items einsetzen und Flucht. Lediglich die Möglichkeit, Spezialmanöver zu erler-

nen oder sich zu konzentrieren, um so die Angriffsstärke zu erhöhen, sind kleine Besonderheiten. Diese reichen aber aus, um den zahlreichen Auseinandersetzungen Tiefe zu verleihen. Spannend sind die Kämpfe außerdem aufgrund des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades. Ohne Aufleveln geht gar nichts, aber ausnahmsweise ist das nicht nervig, sondern macht viel Spaß. Importspieler, die die Vorgänger kennen, erinnern sich mit Grauen an die endlose Zahl der nutzlosen Fähigkeiten, die die Charaktere erwerben konnten. In diesem Teil wurde die Liste verkürzt, dafür ist jedes Talent sinnvoll. So kann der Dieb Yangus früh im Spiel den Pfiff lernen, mit dem er einen Zufallskampf einleitet. Und mit dem Teleportationszauber wechselt man in Windeseile an einen Standort, an dem man sich Monstern seiner Kräfte stellen kann. Schnelles, effektives Aufleveln ist somit garantiert.

KOMPLIZIERT Die Menüs sind einfach aufgebaut, die Menüführung hingegen etwas verschachtelt.

Gepäck

Chris	St: 20
LP 166/166	
MP 67/ 67	
Yangus	St: 19
LP 169/169	
MP 21/ 21	
Jessica	St: 18
LP 96/ 96	
MP 88/ 88	
Angelo	St: 18
LP 102/102	
MP 77/ 77	

Beutel 1447

Magie

Eisenaxt	Axt
Angriff	95

Gegenstand wohin verschieben?

PENNER Yangus hat sich in der Stadt der Diebe sichtlich eingelebt.



INFO LOKALISIERUNG

Square Enix lernt Deutsch

Square Enix hat ordentlich dazugelernt und bei der PAL-Anpassung von *Dragon Quest* fast alles richtig gemacht.

In *Final Fantasy X* wirkten die Charaktere gestaucht und unterteilt, in *Final Fantasy X-2* wurden sie zwar „entzerrt“, dicke Balken am oberen und unteren Bildschirmrand gab's trotzdem. Für *Dragon Quest* hat man sich die Mühe gemacht und den Titel in ein gebührendes Format gebracht – gänzlich ohne Balken!

Bei den deutschen Texten hat man sich ebenso viel Mühe gegeben: Sie sind herrlich witzig. Englische Wortwitze, wie sie in Gesprächen oder bei den Namen der Gegner immer wieder vorkommen, wurden ebenfalls hervorragend eingedeutscht. So heißt beispielsweise der Jargon, eine Mischung aus Jar (der Topf) und Dragon (der Drache), bei uns Wampendrache – und selbst Nebencharaktere wie der Dieb Mitts (umgangssprachlich für Handschuh) haben passende Namen erhalten. Bei uns heißt er Pratzte.

Zwei kleine Wermutstropfen gibt's trotzdem. Für einen 60-Hertz-Modus hat es nicht gereicht und beim 16:9-Format wurde geschlamlpt. Während die Charaktere und Umgebungen hier gut aussehen, wurden die Menüs nicht angepasst und werden deswegen gestaucht dargestellt.



Geyssir
Ha ha ha haaa! Na endlich! Endlich treten wir uns übergeben, von Angesicht zu Angesicht, trotteliges Menschenrind!

ÜBERGEGEN TRETEN Kein Übersetzungsfehler, sondern ein gut übersetztes Wortspiel.



Der Lassohasso stößt einen furchterregenden Schrei aus!

LASSOHASSO Auch die Namen der Gegner sind extrem witzig eingedeutscht.

WITZIGKEIT KENNT KEINE GRENZEN

Zum Lachen gibt es darüber hinaus auch noch was. Die Monster tragen so illustre Namen wie Paprikapeiniger, Kettenköter oder Manischer Maulwurf und sehen entsprechend aus. Auch die witzigen Animationen und die typisch japanische Situationskomik entlocken dem Spieler ein permanentes Grinsen. Präsentiert wird das witzige Abenteuer in einer bezaubernden Cel-Shading-Grafik, die eine extreme Weitsicht mit sich bringt. Wenn man sich unter solchen Bedingungen beispielsweise auf dem Gipfel eines Berges umsieht, erahnt man erst, wie gigantisch die Spielwelt ist. Und jedes noch so entlegene Eck dieser Welt kann bereist werden. Dank der erstklassigen englischen Sprachausgabe wird auch etwas fürs Ohr geboten. Die vielen verschiedenen Dialekte hauchen den Charakteren Leben ein.

SO SOLL ES SEIN, SO WAR'S ERDACHT

Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs erfindet das Rollenspielrad also nicht neu. Aber die vorhandenen Elemente verknüpft das Spiel so gekonnt, dass die Zeit in Windeseile vergeht. Und genau das ist es, was diesen Titel zu so einem einzigartigen Spielerlebnis macht. Während zahlreiche Entwickler versuchen, sich gegenseitig mit neuen, komplexen Features zu übertrumpfen, konzentriert man sich hier auf das Wesentliche. Bei diesem Titel steht nur eines im Vordergrund: der Spielspaß!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SCHARFSCHÜTZE Angelo gibt einen guten Bogenschützen ab.



Angelo greift an!

GESTAUCHT Die Menüs wurden bei der Anpassung für den 16:9-Modus vergessen.

DETAIL-CHECK DRAGON QUEST: DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

Die Crème de la Crème des Genres

In den letzten zwei Jahren schwappten überraschend viele Rollenspiele zu uns herüber. Dieser Trend wird erfreulicherweise fortgesetzt und entzückt den deutschen Genre-Fan mit massig Rollenspielperlen. *Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs* reiht sich in die Riege der Besten ein.



DRAGON QUEST

UMFANG ★★★★★

Story: Ein böser Hofnarr verhext einen Hofstaat und zieht mordernd durch die Lande. Sie machen sich auf die Suche nach ihm, um den Fluch aufzuheben und Rache zu nehmen.
Setting: Eine bunte Fantasy-Welt
Spielzeit: Ca. 60-100 Stunden +
Enden: 2
Party: Nach ca. 10 Spielstunden hat man eine vierköpfige Party, die sich nicht mehr ändert.
Nebenquests: Nur wenige Nebenquests, etwa Monster-Arenakämpfe oder das Sammeln von Medaillen. Diese Aufgaben sind aber extrem umfangreich.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Klassisches rundenbasiertes Kampfsystem
Feindkontakt: Zufallskämpfe
Ausrüstung: Verschiedene Rüstungsgegenstände und Waffentypen für jeden Charakter. Die Waffen ermöglichen beim Aufleveln der dazugehörigen Fähigkeiten Zugriff auf neue Manöver.
Entwicklung: Charaktere erstarken durch Erfahrungspunkte. Talentpunkte werden manuell auf Waffenfähigkeiten verteilt.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Bezaubernder Cel-Shading-Stil, der den aberwitzigen Comic-Look der Monster unterstreicht. Riesige Umgebungen.
Zwischensequenzen: Hauptsächlich Gespräche, die in Spielgrafik erzählt werden. Schlechte Anpassung, weswegen man in Videos gelegentlich grobe Pixel sieht.
Sound: Klassischer Soundtrack. Obwohl es nur wenige Stücke gibt, gehen diese nicht auf die Nerven.
Sprecher: Erstklassige englische Sprecher. Jeder Charakter spricht einen anderen Dialekt.
PAL-Anpassung: Keine PAL-Balken. Leichter Geschwindigkeitsverlust, aber kein 60-Hz-Modus, um diesen zu kompensieren. Schlecht angepasster 16:9-Modus.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

UMFANG ★★★★★

Story: Ihre Hauptfigur überlebt die Zerstörung der Welt, wird dabei jedoch zum Dämon. Als solcher darf sie die Geschehnisse der postapokalyptischen Welt leiten und diese neu formen.
Setting: Endzeitlich/postapokalyptisch
Spielzeit: Ca. 40-60 Stunden
Enden: 6
Party: Die Party wird aus rekrutierbaren Monstern zusammengesetzt.
Nebenquests: Lucifer's Call basiert auf der Maniacs-Version von Shin Megami Tensei III: Nocturne, die das neue Labyrinth von Aeterna und optionale Bossfights zu bieten hat.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiertes System, bei dem die Zugzahlen eine Rolle spielen
Feindkontakt: Zufallskämpfe
Ausrüstung: Keine Waffen und Rüstungen. Der Held kann 'Magatama' verzehren, die seine Fähigkeiten beeinflussen. Dadurch werden auch neue Fähigkeiten erlernt. Gruppe kann beliebig zusammengestellt werden.
Entwicklung: Charaktere leveln durch Erfahrungspunkte auf. Mitstreiter verteilen Punkte automatisch, nur der Held wird manuell gelevelt.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Abgefahrenes Charakterdesign und gute Charaktermodelle stehen zweckdienlichen Umgebungen gegenüber.
Zwischensequenzen: Beschränken sich auf Gespräche, die in Spielgrafik präsentiert werden. Diese sind aber zum Teil sehr atmosphärisch gestaltet.
Sound: Das atmosphärische Titellied und der rockige Soundtrack während der Kämpfe sind absolut passend. Nur wenige nervige Stücke.
Sprecher: Lucifer's Call kommt gänzlich ohne Sprecher aus.
PAL-Anpassung: Geschwindigkeitsverlust, der dank 60-Hz-Modus reduzierbar ist. Aber selbst im 60-Hz-Modus nerviges Bildschirmflimmern. Ordentlich übersetzte deutsche Texte.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FINAL FANTASY X-2

UMFANG ★★★★★

Story: Yuna glaubt, einen alten Freund in einer Videobotschaft zu erkennen, und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.
Setting: Fantasy mit Sci-Fi-Elementen
Spielzeit: Zwischen 20 und 80 Stunden
Enden: 3
Party: Das ganze Abenteuer über werden die gleichen drei Figuren gesteuert.
Nebenquests: Es müssen nur die Hauptmissionen gespielt werden. Die anderen Missionen und optionalen Sidequests vervielfachen die Spielzeit.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: ATB (Kombination aus Echtzeit- und Rundenkampf)
Feindkontakt: Zufallskämpfe
Ausrüstung: Kostümsphäroiden besitzen Dutzende von Spezialmanövern, die durch Gebrauch des jeweiligen Kostüms automatisch erlernt werden. Die Kostüme können im Kampf beliebig gewechselt werden.
Entwicklung: Aufleveln und Erlernen neuer Attacken durch Gebrauch von Kostümen. Charaktere erhalten Erfahrungspunkte.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Final-Fantasy-typisch sehen die Charaktermodelle toll aus. Sehr detaillierte Mimik. Wunderschöne Umgebungen.
Zwischensequenzen: Zahlreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik. Nur noch einige wenige gerenderte, Final-Fantasy-typische Bombast-Videos.
Sound: Ungewohnter Soundtrack mit vielen Pop-Elementen, der aber überraschend gut zum neuen Setting passt.
Sprecher: Sehr gute englische Sprecher, die dem japanischen Original recht nahe kommen.
PAL-Anpassung: Dicke PAL-Balken, dank eines Filters aber keine gepressten Figuren. Geschwindigkeitsverlust. Gute deutsche Texte, keine deutsche Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Christian Schönlein

geht auf Entdeckungsreise.

Diesen Monat durfte ich ja mit *Dragon Quest* und *Final Fantasy XII* die zwei wichtigsten kommenden Rollenspiel-Highlights zocken. Aber ganz ehrlich: Auf *Dragon Quest* habe ich mich sehr viel mehr gefreut. Als Freund der alten Schule hat mich dieser Titel so begeistert wie schon lange kein Genrevertreter mehr. Hier passt einfach alles perfekt zusammen. Die Optik sieht toll aus, die Charaktere sind sympathisch, der Humor zum Schiefachen, das Kampfsystem simpel, aber effektiv und die Spielwelt einfach gigantisch. Besonderes Lob verdient die Lokalisierung. Wenn Sie auch nur halbwegs am Genre interessiert sind, müssen Sie diesem Titel einfach einen Ehrenplatz in Ihrer Sammlung spendieren.



TEST DRAGON QUEST VIII

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Video: 50 Hz, 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 100 Stunden +
Internet: www.dragonquest.eu.com

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

- Hervorragende Präsentation
- Riesiger Umfang
- Einfaches, aber effektives Kampfsystem
- Etwas verschachtelte Menüführung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera drehen	R1: Kamera drehen	☐ Karte
L2: Kamera zentrieren	R2: Ego-Perspektive	☐ Abbrechen
Start: Hilfe		X: Bestätigen
Select: Kampfabbruch		O: Menü
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

Die Steuerung ist simpel, aber an die etwas verschachtelte Menüführung muss man sich erst gewöhnen.

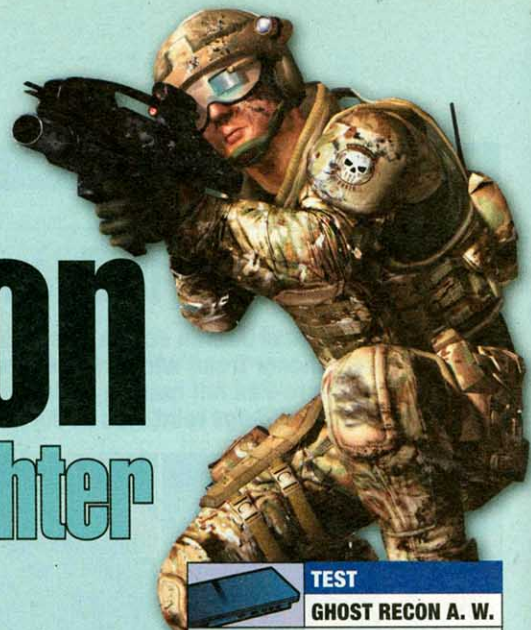
STEUERUNG
76%

GRAFIK SOUND MULTI

87% 88% -% **90%**

Ein beinahe perfektes Oldschool-Rollenspiel in zeitgemäßem Gewand. Ein Pflichtkauf für Genre-Fans!

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



Die Zukunftssoldaten machen auf der gealterten PS2 **leider keine so gute Figur.**

Ein fiktiver Aufstand im Mexiko City des Jahres 2013 – inklusive Entführung des amerikanischen Präsidenten – ruft einmal mehr die Ghost-Einheit auf den Plan. Bestens ausgestattet mit sämtlichem denkbaren Equipment der Zukunft übernehmen Sie als Captain Scott Mitchell die Kontrolle über ein insgesamt vierköpfiges Einsatzteam. Während die Xbox-360-Fassung Kameraoptionen für Schulter- oder Ego-Ansicht bietet, stellen die Versionen für die letzte Konsolengeneration nur einen Ego-Modus bereit. Das so entstehende schmalere Sichtfeld wird auch noch von zahlreichen Anzeigen und dem innovativen Cross-Com-Kommunikationssystem verdeckt, wodurch die Gesamtübersicht doch etwas leidet. Die spannenden, aber auch manchmal frustrierenden Missionen führen Sie durch ein authentisch gestaltetes Mexiko City, inklusive Wolkenkratzer, Slums und malerischen Strandabschnitten. Ein Teil des Entwicklerteams hat

einige Wochen in der Metropole verbracht, um die Atmosphäre der hitzigen Millionenstadt möglichst genau wiederzugeben.

TECHNIK AM LIMIT

Leider kommt die betagte PS2 hier an ihre Grenzen und kann nicht ganz mit dem Effektfeuerwerk mithalten, das bei *Advanced Warfighter* auf der Xbox 360 geboten wird. Dennoch sehen auch auf der vergleichsweise schwachbrüstigen PlayStation 2 viele Licht- und Partikeleffekte ebenfalls beeindruckend aus. Durch einen etwas störend wirkenden Filter werden Verletzungen des Spielercharakters Scott Mitchell visualisiert. Kassiert Ihr Alter Ego Treffer, nimmt die Qualität der Grafik vorübergehend ab, bis Sie kurz vor der Abberufung nur noch eine farblose, grieselige Optik zu Gesicht bekommen. Übrigens hat sich Ubisoft entschieden, der *Ghost Recon*-Serie mehr Pfeffer durch eine Prise mehr Action zu verleihen. *Advanced Warfighter* bietet unzählige Gefechte und explosive Momente. Diese sind meist ge-

scripted, dabei aber spannend inszeniert und soundtechnisch passend untermalt. Da vergisst man auch mal unfaire Stellen und Ungereimtheiten der KI.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig

spielt lieber die Next-Generation-Variante!

Taktik-Shooter konnten mich noch nie sonderlich begeistern, bis ich vor kurzem die Xbox-360-Version von *Advanced Warfighter* testen durfte und eines Besseren belehrt wurde. Gespannt spielte ich anschließend die PS2-Fassung, die leider deutlich abgespeckt werden musste. Es gibt nur eine Ego-Perspektive, der Mehrspielermodus ist nicht sonderlich umfangreich und die Optik ist naturgemäß auch nicht so brillant. Was übrig bleibt, ist ein ordentlicher Taktik-Shooter in bester *Ghost Recon*-Tradition. Wenn Sie also den Vorgänger mochten, werden Sie auch *Advanced Warfighter* gerne spielen.

TEST	
GHOST RECON A. W.	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	12 Missionen
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1 (2-8 online)	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
- Ordentliches Befehlssystem - Passende Atmosphäre - Abgespekter Mehrspielermodus - Keine Schulterkamera	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Ducken/Stehen	R1: Schießen
L2: Nicht belegt	R2: Nicht belegt
Start: Pausenmenü	X: Nachladen
Select: Taktische Karte	O: Inventarauswahl
Steuerkreuz: Befehle/CrossCom	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Umsehen
Die Steuerung orientiert sich an den üblichen Ego-Shooter-Standards und enthält ein ordentliches Befehlssystem.	
STEUERUNG 83%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
81%	82%
MULTI	75%
77%	
Ordentlicher Taktik-Shooter, der im Vergleich zu seinem Next-Generation-Bruder leider etwas abgespeckt wirkt.	

FREUNDE FÜRS LEBEN Bei den Einsätzen ist Teamwork gefragt – Deckung geben ist Pflicht!



VOLL GESTOPFTER BILDSCHIRM Vor lauter Informationen sieht man fast nichts von der Action.



**Alles über deine Lieblingsspiele.
Auf einen Blick.**



www.wazap.de

Guitar Hero

Hier wird Ihr Wohnzimmer zum **Konzertsaal!**



STAR-POWER Diese Kraft verdoppelt Ihre Punktzahl.



FREESTYLE Langgezogene Noten können Sie verzerren.

Deutschland sucht den Superstar ist was für Weicheier, richtige Rocker greifen zur Gitarre und bringen mit fetten Riffs das Haus zum Beben! Keine Angst, auch wenn Sie völlig unmusikalisch sind, wird das eigene Wohnzimmer mit *Guitar Hero* zum Open-Air-Stadion und Ihre Nachbarn werden fluchen! Legen Sie den Controller zur Seite, hängen Sie sich die beliebige Gitarre um den Hals, dann noch einmal tief Luft geholt und schon kann Ihr erster Gig beginnen. Das Konzept von *Guitar Hero* ist dabei äußerst einfach: Verschiedenfarbige Noten rauschen über

den Bildschirm – sobald diese den unteren Rand erreicht haben, drücken Sie die entsprechenden Tasten am Hals der Gitarre und schlagen die Strum-Bar, als wollten Sie auf einer echten Gitarre die Saiten schlagen.

EIN STEILER AUFSTIEG!

Als Vorstadtmusiker beginnen Sie in einer kleinen Spelunke – später füllen Sie große Arenen und treten sogar auf Open Airs an. Mit Klassikern der Rockmusik wie „Smoke on the Water“, „Killer Queen“, „More than a Feeling“ oder „Iron Man“ bringen Sie die Menge zum Toben, denn die über 30 Tracks sind das Beste, was jemals in einem Musikspiel zu Gehör gebracht wurde. Und damit auch Grobmotoriker eine Chance haben,

ist der Schwierigkeitsgrad fein abgestimmt. Wer auf „Easy“ jammt, konzentriert sich nur auf drei Noten, auf „Hard“ wollen der Gitarre fünf verschiedene Töne entlockt werden. Richtige Freaks erfreuen sich an punktespendenden Combos, kniffligen Tonfolgen und der Star-Power. Dazu reißen Sie den Gitarrenhals nach oben, wodurch sich Ihre Punkte verdoppeln und Ihre Spielfigur auf der Bühne ihr Instrument artistisch durch die Luft schleudert – das Publikum rast! Das ist wichtig, denn nur so winken gute Kritiken. Je besser die Presse urteilt, desto mehr Cash winkt. Letzteres können Sie umgehend in neue Charaktere, Gitarren oder viele Bonustracks investieren.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT SEHR GUT



Sascha Dowidat
wartet auf die Groupies!

Guitar Hero schafft den Spagat zwischen anspruchsvoller Simulation und leicht zugänglichem Musikspiel. Einsteiger rocken schnell ab und Experten beißen sich an den höheren Schwierigkeitsgraden die Zähne aus! Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad geht das Gameplay weit über simples Tastendrücken hinaus und mutet durch zahlreiche Akkordgriffe und Soli wie richtiges Gitarrespielen an. Auch wer mit Musikspielen nichts anfangen kann, muss die Showbühne von *Guitar Hero* betreten – es ist ein Erlebnis!

INFO TRACKLISTE

Tracks

Ace of Spades
Bark at the Moon
Cochise
Cowboys from Hell
Crossroads
Fat Lip
Frankenstein
Godzilla
Heart full of Black
Hey You
Higher Ground
I Love Rock and Roll
I wanna be sedated
Infected
Iron Man

Bekannt durch:

Motörhead
Ozzy Osbourne
Audioslave
Pantera
Cream
Sum 41
The Edgar Winter Group
Blue Oyster Cult
Burning Brides
The Exies
Red Hot Chili Peppers
Joan Jett & The Blackhearts
The Ramones
Bad Religion
Black Sabbath

Tracks

Killer Queen
More than a Feeling
No one knows
Sharp dressed Man
Smoke on the Water
Spanish Castle Magic
Stellar
Symphony of Destruction
Take it off
Take me out
Texas Flood
Thunderkiss 65
Unsung
You got another Thing comin'
Ziggy Stardust

Bekannt durch:

Queen
Boston
Queens of the Stone Age
ZZ Top
Deep Purple
Jimi Hendrix
Incubus
Megadeth
The Donnas
Franz Ferdinand
Stevie Ray Vaughan
White Zombie
Helmet
Judas Priest
David Bowie

TEST GUITAR HERO

Hersteller: Capcom
Entwickler: Harmonix
Genre: Musikspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 30 Songs + Bonustracks

Internet: www.guitarherogame.com

Spieler: 1-2
Termin: Mai 2006

USK-Freigabe: Ohne Besch.
Preis: Ca. 90,- €, inkl. Gitarrencontroller

- Geniales Spielkonzept
- Fantastische Musikauswahl
- Geniale Präsentation
- Hoher Preis

CONTROLLER-CHECK STANDART



Sie hängen sich den Gitarrencontroller um den Hals – das Handling ist einfach und auch für Einsteiger leicht zu erlernen – nahezu perfekt!

STEUERUNG
90%

GRAFIK **SOUND** **MULTIPLAYER** **EINZEL**
79% **90%** **90%** **90%**

Ein Spiel wie ein Motörhead-Konzert – brachial, ohrenbetäubend und doch faszinierend!

SingStar Rocks!

Auch **die fünfte Auflage des populären Party-Hits** gibt sich keine Blöße!

Mit der *SingStar*-Serie hat Sony dafür gesorgt, dass keine Party mehr den Bach runtergeht. Längst hat sich das Partyspiel in Wohnzimmern quer durch die Repu-

blik etabliert und sorgt für lustige Abende voller musikalischer (Dis-)Harmonie. Nichts ist witziger, als mit Freunden zusammen oder im Duell gegeneinander zu singen – Momente der peinlichen Berührt-

heit inklusive. Die neueste Auflage trägt den Beinamen *Rocks!* und hat vermeintlich etwas härtere Klänge im Gepäck als die Voränger.

SINGSTAR IST SINGSTAR IST SINGSTAR

Am Konzept von *SingStar* hat sich im neuesten Teil nichts geändert. Sie schnappen sich das Mikrofon und versuchen alleine oder – was wesentlich unterhaltsamer ist – zusammen mit anderen Verrückten, die auf dem Bildschirm angezeigten Gesangslinien nachzuträllern. Parallel werden am unteren Rand des Fernsehers die Texte im Stile einer Karaoke-Maschine angezeigt und sorgen dafür, dass man keinen Einsatz verpasst. Eingebettet ist das Ganze in diverse Spielmodi, die Sie gemeinsam oder gegeneinander bestreiten.

Natürlich wird eine gute Performance mit hohen Punktzahlen belohnt, die Sie sich in der Rubrik „Charts“ jederzeit anschauen können. Wer sich selbst gerne auf der Mattscheibe sieht oder die Musikvideos der Interpreten satt hat, kann wie gewohnt seine EyeToy-Kamera verwenden und sich ins TV zaubern.

TOP OF THE POPS

Wer denkt, dass *SingStar Rocks!* wirklich eine härtere Schiene fährt und somit auch eingefleischte Metalheads zum Bangen bringt, hat sich allerdings geschnitten. Während unsere Freunde in Großbritannien wesentlich rockigere Songs zu hören bekommen, können sich deutsche Fans nur über eine Hand voll Tracks freuen, die diese Bezeichnung auch wirklich verdienen. Dennoch bleibt *SingStar*, was es schon immer war: ein grandioses und einzigartiges Partyvergnügen.

MARIUS WALLAT



MEIN FAZIT SEHR GUT



Marius Wallat

rockt wesentlich härter!

Leider hat es Sony verpasst, dem Titel *SingStar Rocks!* auch in der deutschen Ausgabe Rechnung zu tragen. Wieso ersetzt man Bloc Party, The Bravery oder The Hives aus der UK-Version durch Matthias Reim oder Christina Stürmer? Rock klingt meiner Meinung nach anders. Trotzdem weist *SingStar* kaum Abnutzungerscheinungen auf und ist immer noch eines der besten Partyspiele!

TEST SINGSTAR ROCKS!

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	30 Songs

Internet: de.playstation.com

Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-/60,-

- Purer Partyspaß
- Lustige Spielmodi
- Kaum richtiger Rock
- Kein reiner Karaoke-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD



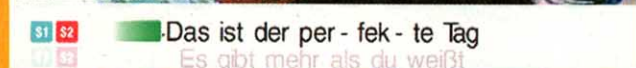
Das Mikrofon erkennt das Verhältnis der Töne zueinander sehr gut, beachtet allerdings nicht die Lautstärke.

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
0%	0%	86%	68%

Auch *SingStar Rocks!* rettet jede Party! Es hätte aber durchaus etwas rockiger ausfallen können.



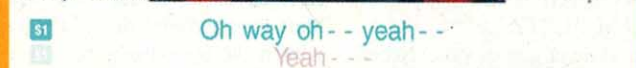
GUT VS. MIES - Die Songauswahl ist wie immer Geschmackssache...



Das ist der per - fek - te Tag
Es gibt mehr als du weißt



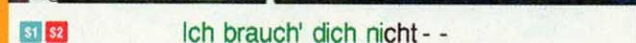
OH YEAH! Christoph und Marius feiern 'ne ordentliche Party - und reißen die ganze Bude ab!



Oh way oh - - yeah - -
Yeah - -



EMOTIONAL - Rocks! bietet auch Momente der großen und ehrlichen Gefühle.



Ich brauch' dich nicht -



FIFA Fußball- Konsolenreferenz dank WM-Lizenz?

Weltmeisterschaft 2006

Seit Monaten gibt es für Fußballfans kaum ein wichtigeres Thema als die kommende Weltmeisterschaft. Selten war die Vorfreude auf ein solches Event so groß und selbst Menschen, die mit dem attraktiven Rasensport sonst wenig am Hut haben, lassen sich vom WM-Fieber anstecken. Und wie gewohnt kommt auch bei diesem Fußball-Großereignis das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft von Electronic Arts. Wie der Titel schon vermuten lässt, dreht es sich im neuesten *FIFA* ausschließlich um die

WM. Sie wählen eine der 127 gelisteten Nationalmannschaften und steigen entweder direkt in die Endrunde ein oder quälen sich erst einmal durch die Qualifikation. Die originalgetreuen Gruppenkonstellationen können Sie manuell verändern oder per Zufallsprinzip neu zusammenstellen lassen. Außer dem WM-Modus gibt es die so genannten globalen Herausforderungen, die es Ihnen ermöglichen, in 40 der wichtigsten Spiele der Fußballgeschichte einzugreifen und das Blatt für eine der beiden Mannschaften zu wenden. Für Siege

oder Erfolge jeglicher Art bekommen Sie Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie im Fanshop klassische Trikots, Helden der Fußballhistorie, Bälle und andere Extras freischalten können. Wie in *FIFA 06* ist auch die FIFA-Lounge mit dabei. Hier geht es für die Teilnehmer um die Eroberung der vom Gegner gespielten Teams, sodass am Ende buchstäblich die Weltherrschaft winkt.

WAT ZÄHLT, IS AUFM PLATZ ...

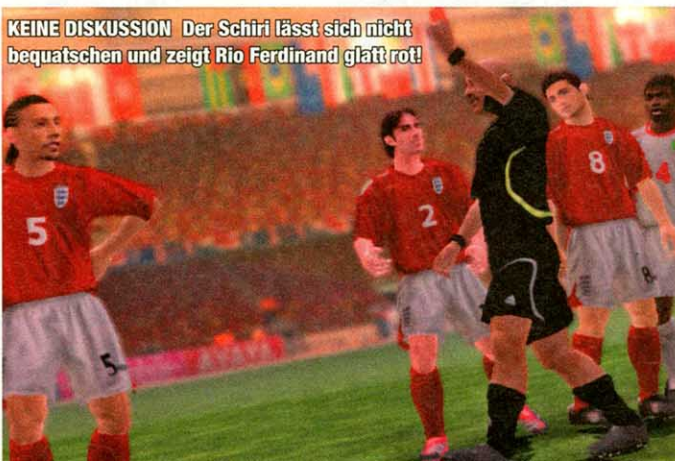
... und derer gibt es viele! Neben den virtuellen Nachbildungen

der WM-Stadien hat EA zahlreiche internationale Stadien integriert, die für stil-echte Quali-Matches sorgen. Spielerisch hat sich im Vergleich zu *FIFA 06* nichts geändert. Neben der traditionellen *FIFA*-Steuerung gibt es auch hier eine neue alternative Tastenbelegung, die sich deutlich an *Pro Evolution Soccer* orientiert und somit spürbar um Fans des Genreprimus wirbt. Das Geschehen auf dem Rasen wurde im Vergleich zu *FIFA 06* leicht überarbeitet und läuft überraschend flüssig ab. So wirken die Spielzüge um einiges weniger geskriptet als bei *FIFA*

REPLAY Tore, Schüsse und Glanzparaden werden in den Wiederholungen ansprechend in Szene gesetzt.



KEINE DISKUSSION Der Schiri lässt sich nicht bequatschen und zeigt Rio Ferdinand glatt rot!



2005 und die KI-gesteuerten Kameraden verhalten sich wesentlich intelligenter. Endlich ist es möglich, gezielt Pässe in den Lauf zu schlagen oder die gegnerische Hintermannschaft auf verschiedenste Art und Weise geschickt auszuhebeln. Allein beim Stellungsspiel im gegnerischen Strafraum wirken die FIFA-Profis zu oft zu ungeschickt. Während des Spiels können Sie zwischen je vier Offensiv- und Defensivtaktiken auswählen, die Ihre Mannschaft brav befolgt. Zusätzlich steht es Ihnen frei, eine entsprechende Grundeinstellung festzulegen. Die Ballphysik sorgt serienuntypisch nicht für Stirnrunzeln und bewegt sich durchaus im realistischen Rahmen.

TECHNISCH VERSIERT

Es gibt eine Konstante, die FIFA seit Jahren auszeichnet und auch hier hat sich nichts geändert: Das Spiel sieht einfach fantastisch aus! Neben der tollen Darstellung der Stadien fallen vor allem die detailgetreu modellierten und wunderschön animierten Spielermodelle auf, die immer noch genäht die Referenz darstellen. Besonders gut sind die Wiederholungen gelungen, die jedes Tor mit sehr schönen Einstellungen und Unschärfeeffekten in Szene setzen. FIFA-typisch zeichnet sich das Spiel durch eine bombastische Präsentation aus und kreierte somit eine erstaunlich dichte WM-Atmosphäre, die einen – auch dank der lauten Soundkulisse inklusive der originalen Fangesänge – in den Bann zieht. Da verzeiht man die gelegentlich auftretenden Ruckler gern.

MARIUS WALLAT

DETAIL-CHECK FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2006

Bereicherung oder magere Ergänzung?

Rechtfertigt die umfangreiche WM-Lizenz den Kauf des Vollpreistitels FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006, wenn man den Vorgänger bereits sein Eigen nennt?



FIFA FUSSBALL WM 2006

UMFANG ★★★★★

Lediglich die WM plus Quali ist als Turnier spielbar. Szenarien und FIFA-Lounge sind als Dreingabe zu wenig.

Teams: 127 Nationalmannschaften mit großen Kadern und allen Originalnamen.

GAMEPLAY ★★★★★

Prinzipiell identisch mit FIFA 06. Die Mitspieler verhalten sich etwas intelligenter und der Ablauf ist noch ein Stück flüssiger geworden. Die „First Touch“-Kontrolle funktioniert ganz gut.



TECHNIK ★★★★★

Erneut superbe Spielermodelle mit genialen Gesichtstexturen. Die Stadien sind schön gestaltet und die Fangesänge bringen die WM ins Wohnzimmer. Auch hier manchmal leichtes Ruckeln.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FIFA 06

UMFANG ★★★★★

Der integrierte Managermodus macht das FIFA-Paket noch dicker und lässt keine Wünsche offen.

Teams: Echte Teams aus über 21 Ligen mit entsprechend vielen originalen Spielern.

GAMEPLAY ★★★★★

Realistischerer Spielablauf als beim Vorgänger mit eindeutiger Orientierung an Pro Evolution Soccer. Die Ballphysik wurde überarbeitet und es gibt kein „Off the Ball“-Feature mehr.



TECHNIK ★★★★★

Neue Grafikeffekte sorgen für stimmungsvollen Fußball. Die Spielermodelle sehen toll aus und der Sound vermittelt Stadionatmosphäre. Leider ab und zu auftretende Ruckler.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TEST

FIFA WM 2006

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Digital 5.1
Umfang:	127 Nationalteams
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
1-4	27. April
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-

- Super Präsentation
- Angenehme Steuerung
- Wenige taktische Möglichkeiten
- Schmalere Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Hohe Pässe/ Mannwechsel	R1: Rennen	☐ Schießen/ Tackling 2
L2: Finten	R2: Stoppen/ enge Ballführung	☐ Pass in den Lauf
Start: Pause	☒ X: Pässe/ Tackling 1	☐ O: Flanken/ gratschen
Select: Teameinstellung		
Steuerkreuz: Taktik	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Tricks/First Touch

Vier verschiedene Steuerungstypen, die sich zunehmend an PES orientieren. Sie sind leider nicht so intuitiv.

STEUERUNG
84%

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	85%	INZEL
88%	88%		79%

Sehr gutes FIFA mit voller WM-Lizenz. Leider ist der Umfang trotz der 40 Szenarien zu gering.

CHANCE ZUM AUSGLEICH Die Freistöße funktionieren intuitiver als zuvor und sind gute Torgelegenheiten.



GLEICH KLINGELT'S Die Kameraperspektive lässt sich verstellen. Hier steht Spanien kurz vor dem Torerfolg gegen den Senegal.



ATMOSPHÄRISCH Seriientypisch ist die Präsentation klasse. Auch die Stadien sehen super aus!



VOR DEM TOR Da kann sich der Keeper so lang machen, wie er will – der Kopfball von Kaká findet unweigerlich sein Ziel.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Marius Wallat

will mit Deutschland durch die Quali!

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006 ist ganz klar das spielerisch beste FIFA, das es je gab. Im Vergleich zu FIFA 06 bietet der Titel jedoch in diesem Punkt zu wenige Neuerungen, um für Besitzer des Vorgängers interessant zu sein. Außerdem hinkt FIFA in Sachen Taktikeinstellungen und Gameplay der PES-Serie immer noch ein gutes Stückchen hinterher. Wer die volle WM-Dröhnung haben will, greift trotz des geringen Umfangs zu, alle anderen bleiben bei FIFA 06 oder PES.



Ape Escape 3

Sonys Affenbande hat dazugelernt: Diesmal wird die Welt **mithilfe der Medien** erobert!

Wir haben's ja schon immer gehabt: Das Fernsehprogramm ist nur dazu gedacht, die Leute zu verblöden und tatenlos vor die Bildschirme zu fesseln. Dies besagt jedenfalls die Vorgeschichte von *Ape Escape 3*, bei dem die Affen unter der Führung des berühmten Chefprimaten Specter wieder mal nach der Weltherrschaft trachten. Das hypnotisierende Programm von Specter TV hat sogar die Helden aus dem Vorgänger in seinen Bann gezogen, was zwei Nachwuchsretter auf den Plan ruft: Sie haben zu Beginn die Wahl zwischen dem Jungen Satoru und seiner Schwester Sayaka, was spielerisch aber keinen Unterschied macht. Die Jagd nach insgesamt 400 Affen führt Sie durch die kompletten Specter-TV-Studios, sodass jeder Level

dem Set eines anderen Films entspricht. Anspielungen auf real existierende Filmklassiker und -figuren gibt es zuhauf: Vor einem sinkenden Schiff fuchelt ein gewisser James Cameroon von seinem Regiesessel aus aufgeregt Anweisungen in die Luft, an anderer Stelle läuft Ihnen ein Indiana-Jones-Verschnitt über den Weg und in der Kung-Fu-Welt haben die Entwickler so manche Szene aus Jackie-Chan-Klassikern nachgestellt – genial! Das Repertoire an hilfreichen „Gotcha-Gadgets“, mit denen Sie die Affen selbst in den besten Verstecken aufspüren und fangen können, wurde ein wenig reduziert. Dafür stehen Ihnen insgesamt acht Spezialoutfits mit ihren eigenen Fähigkeiten zur Verfügung, in die Satoru und Sayaka vorübergehend schlüpfen können. Als Wildwest-Kid bal-

lern Sie die Affen reihenweise über den Haufen, als Wunder-Ninja balancieren Sie über dünne Seile und gleiten über Abgründe hinweg und als Geisterbeschwörer locken Sie selbst die paranoidesten Viecher aus ihren Verstecken hervor – denn bei der Discomusik Ihres Flaschengeistes kann man ja gar nicht anders als tanzen! Ebenso witzig ist auch das umfangreiche Bonusmaterial, das unter anderem einen *Metal Gear*-Klon als Minispiel enthält. Die Lokalisierung ist besser gelungen als bei Teil zwei, hinterlässt aber trotzdem einen zwiespältigen Eindruck. Die deutsche Synchronisation ist professionell, dafür gibt's in den Texten immer wieder unschöne Fehler. Aus „defeat“ im Sinne von „besiege“ wurde an einer Stelle zum Beispiel „Niederlage“.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
fängt sie alle!

Ape Escape 2 war brillant und lebte vor allem von den unzähligen Ideen, die die Entwickler im Spiel verbraten hatten. Bei Teil 3 ist leider vieles schon aus dem Vorgänger bekannt. Neu, aber weniger willkommen sind dagegen die gelegentlichen Ruckeleinlagen – schade! Wer aber „nur“ die gewohnte *Ape Escape*-Kost erwartet oder mit der Serie noch nicht vertraut ist, findet hier einen exzellent spielbaren Titel mit aberwitzigem Humor und zahlreichen liebevollen Filmanspielungen.



AFFENTANZ Der Dschinn lässt selbst „Indy“ das Tanzbein schwingen.



MESAL GEAR SOLID Nach dem Durchspielen gibt's die Antwort auf Konamis Snake Escape.



VORSICHT! Die Affen können Ihre Gadgets Klauen und gegen Sie einsetzen!



GLEICH HAB ICH DICH! Diesen Affen wird auch das Krabbenkostüm nicht retten.

TEST APE ESCAPE 3

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	27 Levels

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	10. Mai
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Unzählige witzige Ideen
- Neues Verwandlungs-Feature
- Vieles ist wie im (tollen) Vorgänger
- Gelegentliche Ruckeleinlagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera zentrieren	R1: Springen (+R2: Verwandeln)	Gadget 1 (frei belegbar)
L2: Affenkamera (mit Radar)	R2: Springen (+R1: Verwandeln)	Gadget 2 (frei belegbar)
Start: Pause-Menü	X: Gadget 3 (frei belegbar)	Gadget 3 (frei belegbar)
Select: Gadget auswählen	O: Gadget 4 (frei belegbar)	Gadget 4 (frei belegbar)
Steuerkreuz: Kamera	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Gadget benutzen

Die Steuerung spricht super an, nur das häufig nötige Zentrieren der Kamera per L1-Taste nervt.

STEUERUNG
84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	85%
75%	77%	—	

Genauso witzig-schräg wie der Vorgänger, aber technisch schwächer und mit vielen recycelten Ideen.

ALLE PLATTFORMEN, ALLE SPIELE!



- Alle Plattformen
- Alle Spiele
- Stündlich aktualisierte News
- Tests
- Vorschauen
- Komplettlösungen und Cheats
- Community & Foren



www.videogameszone.de

Die offizielle Website der Magazine:



Sword of Etheria

In **Konami Action-Titel** zählt Teamwork!

In *Sword of Etheria* kämpfen Sie sich in Begleitung zweier KI-Teamgefährten durch die Reihen Ihrer Gegner. Das Besondere dabei ist das Kampfsystem, das es Ihnen erlaubt, Team-Attacken auszuführen, mit denen Sie Ihre Widersacher wie einen Ball hin- und herschleudern. Je länger und aufwendiger Ihre Moves sind, desto schneller lädt sich eine Energieleiste auf, dank der Sie spektakuläre Spezial-Attacken ausführen. Doch leider bietet dieses Feature nicht genug, um den Spieler dauerhaft zu motivieren – das Gameplay ist hierfür insgesamt zu flach. In grafischer Hinsicht ist der Titel leider auch nur Durchschnitt, akustisch können weder die Japano-Pop-Musik noch die drittklassige Sprachausgabe überzeugen.

THOMAS EDER



COMBOS ... am laufenden Band!

Ford Street Racing

Unspektakulär, **aber gut!**

Unter der Vielzahl an „Ford“-Spielen finden sich eine Menge unterdurchschnittliche Titel – ganz im Gegenteil zum neuen *Ford Street Racing*, das sowohl technisch als auch in Hinsicht auf das Gameplay ein gutes Spiel ist. In Ihren Karossen bestreiten Sie Einzel- oder Teamrennen; in Letzteren können Sie zwischen Ihren beiden Fahrzeugen hin- und herwechseln und Taktiken kommunizieren. Der gesamte Fuhrpark besteht aus 18 Ford-Vehikeln, z. B. neuen und alten Mustangs und sogar dem legendären Capri. Doch insgesamt fehlt dem Spiel das gewisse Etwas, durch das es sich aus der Masse an durchschnittlichen und guten Rennspielen hervorhebt. Trotzdem können Ford-Fanatiker und Hardcore-Rennspieler bedenkenlos zugreifen.

THOMAS EDER



FORD-FANS ... werden selig.

Atelier Iris Eternal Mana

Der **Underdog** unter den PS2-Rollenspielen.

Hinter seinem veralteten 2D-Gewand verbirgt *Atelier Iris* ein umfangreiches und intelligentes Mana-System. Zahlreiche Objekte der Spielwelt können absorbiert und die Energie dann in die Erstellung neuer Items investiert werden. So meistert man nach und nach die immer kniffligeren Rätsel und Labyrinth. Ein Schmankerl für Puristen gibt's obendrauf: die Sprachausgabe darf wahlweise auf Englisch oder Japanisch gestellt werden. Obendrein unterstützt der Titel Dolby Pro Logic II und macht die altbackene Grafik so durch den Sound wieder wett. Nur erscheint der Titel zu einem denkbar schlechten Zeitpunkt und dürfte im Schatten des kürzlich erschienenen *Dragon Quest* wohl etwas untergehen. Und das hat er eigentlich nicht verdient.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



OBJEKTE ... werden absorbiert.

Gauntlet Seven Sorrows

Ordentliche Neuauflage des **Arcade-Klassikers**

Mit dem neuen *Gauntlet* erfüllt Midway treuen Fans der Serie einen Herzenswunsch. In puncto Gameplay beschränkten sich die Entwickler auf das, für was die Serie seit Jahren steht: unkompliziertes Metzeln durch gewaltige Gegnerhorden. Dabei sammeln Sie Power-ups und verschiedene andere Items wie zum Beispiel Gold ein, das Sie nach jedem Abschnitt gegen neue Fähigkeiten und Attacken eintauschen können. Für den Durchschnittsspieler mag es etwas zu flach sein, sich stundenlang mit Button-Gehämmern voranzukämpfen, trotzdem hat das Spiel seinen Reiz. Dieser liegt in den Mehrspieler-Modi, vor allem dem Online-Coop-Modus. Fans der Reihe und gesellige Spielernaturen sollten einen Blick riskieren.

THOMAS EDER



ZU VIERT ... macht's richtig Spaß.

TEST	SWORD OF ETHERIA
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	20 Levels
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-
➤ Innovatives Kampfsystem ➤ Ordentliche Technik ➤ Wenig Abwechslung ➤ Geringer Umfang	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
67%	63%
MULTI	64%
Unspektakuläre Metzel-Action mit interessantem Kampfsystem, aber geringer Langzeitmotivation.	

TEST	FORD STREET RACING
Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Razorworks
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	24 Strecken
Internet: www.fordstreetracing.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 25,-
➤ Gute Technik ➤ Unterhaltsame Team-Rennen ➤ Wenig Tiefgang ➤ Nur eine Fahrzeug-Marke	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
74%	66%
EINZEL	71%
Sehr ordentliches Rennspiel ohne nennenswerte Macken, aber insgesamt wenig aufsehenerregend.	

TEST	ATELIER IRIS: E. M.
Hersteller:	THQ/Koei
Entwickler:	Gust
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 40 Stunden
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 50,-
➤ Gelungenes Alchemie-System ➤ Wählbare Sprachausgabe ➤ Gute Lernkurve ➤ Veraltete Präsentation	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
40%	75%
MULTI	80%
Intelligentes Old-School-Rollenspiel, das im Schatten von Dragon Quest wohl leider untergehen wird.	

TEST	GAUNTLET SEVEN SORROWS
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	4 Charaktere
Internet: www.midway.com	
Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-
➤ Solide Technik ➤ Spaßiger Coop-Modus ➤ Wenig Spieltiefe ➤ Etwas knapper Umfang	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
73%	74%
EINZEL	71%
Leicht angestaubtes Remake, das besonders für Fans und Koop-Spieler interessant sein dürfte.	

Taito Legends 2

Taitos Spiele-Sammlung geht in **die zweite Runde.**

Heutzutage gibt es nur noch selten Spiele, in denen Sie alle Pixel einzeln zählen können. *Taito Legends 2* ist eines davon – genauer: eine ganze Sammlung solcher Titel, für die man früher eine Münze nach der anderen in Spielhallen verbraten hat. Heute lässt die Taito-Sammlung zu Hause alte Zeiten wieder aufleben. *Legends 2* bietet zeitgenössische Grafik und eben solchen Sound. Die Regeln jedes Spiels werden am Screen erklärt, zur Steuerung genügen wenige Knöpfe. Ob Titel wie *Chuck'n Pop* oder *Don Doko Don* wirklich legendär sind, darf jeder selbst entscheiden. Vielleicht finden Retro-Fans ihre Lieblinge von früher wieder. Alle anderen freuen sich über eine Doku in Sachen Spiele-Geschichte zum Budget-Preis – oder auch nicht.

THOMAS SCHREINER

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare

Cowabunga! Die Prügel-Kröten sind zurück.

Auch im neuesten *Turtles*-Spiel für die PS2 lassen Sie mit den smarten Schildkröten die Fäuste fliegen. Dabei sind Sie immer zu viert unterwegs – egal ob Sie alleine mit KI-Gefährten oder via Multipad mit bis zu drei Mitspielern antreten. In den Missionen sammeln Sie Erfahrungspunkte ein, mit denen Sie Ihren Kampfkröten neue Fähigkeiten und Moves kaufen. Während es meistens nur um stumpfsinniges Prügeln geht, sorgen Aufgaben, in denen Sie zum Beispiel Geschütze bedienen, für Abwechslung, auch wenn diese Mini-Spiele nicht wirklich gelungen sind. Jüngere Semester und gesellige Spielernaturen mit Sympathien für die prügelnden Schildkröten greifen trotz altbackener Optik und flachen Gameplay zu.

THOMAS EDER



KEINE HEXEREI! *The Fairyland Story.*



GEKLOPPE ... für jüngere Semester.

TEST	TAITO LEGENDS 2
Hersteller:	dtp Entertainment
Entwickler:	Empire Interactive
Genre:	Spiele-Sammlung
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	39 Spiele
Internet:	www.dtp-ag.com
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 25,-
- Retrospektive pur - Einfaches Gameplay - Klötzchen-Grafik - Pieps-Sound	

GRAFIK	SOUND	MULTI	55%
54%	47%	—	
Hartgesottene und Retro-Fans schwelgen in Erinnerungen an den „Charme“ vergangener Zeiten.			

TEST	TMNT 3
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3 50/60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	3 Episoden
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	Termin:
1-4	30. April
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-
4 Spieler - Nette Extras - Technisch schwach - Unpräzise Steuerung	

GRAFIK	SOUND	MULTI	64%	EINZEL
60%	65%			61%
Simple Kloperei mit ordentlichem Mehrspieler-Modus für Turtles-Fans und jüngere Semester.				

BEREIT MACHEN!



... FÜR ECHTE DSCHUNGELKÄMPFE



UND EXPLOSIVE ACTION FÜR ALLE EGO-SHOOTER-FANS.



MACHEN SIE SICH BEREIT FÜR WAR IN COLOMBIA.

**TERRORIST
TAKEDOWN**

Ab Mai für nur 19.99 Euro
im Handel erhältlich.

WAR IN COLOMBIA



Daxter



VIERBEINER Daxter kann im Kriechmodus Wände erklimmen und durch Röhren krabbeln.

Der pelzige Held besteht sein erstes Solo-Abenteuer

Freunde des gepflegten Jump & Run erinnern sich bestimmt noch an *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* auf der PS2, das vor etwa fünf Jahren mit blitzsauberer Optik und hervorragender Spielbarkeit begeistern konnte. Die nachfolgenden Teile rückten dann eher den zweibeinigen Hauptdarsteller Jak in den Vordergrund, während Daxter als niedlicher Gehilfe weiterhin

für die Lacher und Gags zuständig war. Nun bekam der so genannte Ottsel (eine fiktive Mischung aus Wiesel und Otter) tatsächlich sein eigenes Spiel spendiert – und zwar exklusiv für die PSP!

HELD SUCHT JOB

Die Hintergrundgeschichte des Spiels macht die Ereignisse zwischen den Titeln *Jak and Daxter* und *Jak II* zum Thema. Jak ist verschollen und Daxter befin-



INSEKTIZID-KANONE Größere Gegner werden durch die praktische Waffe betäubt und können dann wesentlich leichter ausgeschaltet werden.



det sich auf der Suche nach ihm. Ganze zwei Jahre verbringt der einsame Fellhaufen dabei in Haven City und um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten, nimmt er einen Job als Kammerjäger an. Prompt bekommt Dexter zu Beginn des Spiels seine erste Waffe in die Pfote gedrückt: Eine elektrisch geladene Fliegenklatsche. Im späteren Verlauf gerät er sogar an eine Kanone, die ein wirksames Insektizid verschießt. Ein Flammenwerfermodus sorgt dafür, dass die freche Schädlingsplage dem süßen Helden nicht zu nahe kommt. Die Waffe bietet darüber hinaus mit der Hoverfunktion ein weiteres innovatives Feature: Dexter kann das Teil auf Knopfdruck als Fluggerät missbrauchen, um Abgründe zu überwinden.

UMFANGREICHES ABENTEUER

Im Kriechmodus krabbelt Dexter auf allen Vieren und kann beispielsweise durch kleine Lücken in den nächsten Levelabschnitt gelangen. An bestimmten Stellen ist es möglich, sich senkrecht die Wände hochzuhangeln und um die ausladenden Gebiete schneller zu durchqueren, stehen verschiedene Hovercrafts zur Verfügung. Während der Action sehen Sie Dexter über die Schulter, mit den Schultertasten dürfen Sie dabei die Kamera schwenken. Übrigens gibt es auch einen Ego-Modus, der allerdings nur zum Umschauen vorgesehen ist – der Held steht dabei nämlich still und kann lediglich die fantastische Umgebungs-Optik bewundern. Dexter läuft weitgehend stabil mit 30 Bildern pro Sekunde und bietet wunderschöne und abwechslungsreiche Jump&Run-Landschaften. Witzig animiert bewegt sich der geschickte Ottsel durch die Gegend und bezaubert durch beeindruckende Details, wie das realistisch dargestellte Fell. Dank der gelungenen Steuerung ist es eine wahre Freude, durch die Areale zu hüpfen und der Insektenhorde den Garaus zu machen. Ein launiger Zweispielermodus, bei dem Sie gefangene Bugs gegeneinander

antreten lassen können, rundet den glänzenden Gesamteindruck ab und macht das Game zum Pflichtkauf für alle Hüpfspielbegeisterten.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

ist völlig von den Socken.

Dexter auf der PSP konnte mich richtig begeistern! Der liebenswerte Hauptcharakter ist äußerst gut animiert und dank der tollen Spielbarkeit lässt sich das Pelzvieh akkurat durch die Gegend bewegen. Die abwechslungsreichen Hintergründe sehen ebenfalls fantastisch aus und durch das eingängige Combosystem macht es Riesenspaß, auch größere Grüppchen der teilweise fiesigen Bugs auszuschalten. Im Übrigen gibt es dank Streaming-Technologie nur geringe Ladezeiten während des Spiels.



TEST DAXTER

Hersteller: Sony
Entwickler: Ready At Dawn
Genre: Jump & Run
Sprache: Deutsch
Umfang: 15+ Stunden

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 50,-

- Tolle Optik
- Großer Umfang
- Gute Steuerung
- Witzige Story

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Kamera schwenken	R: Kamera schwenken	☐ Angriff
Steuerkreuz: Ego-Sicht		☐ Kriechmodus
Analogstick: Bewegen		X: Springen
Select: -	Start: Pause/Menü	O: Schießen

Dexter lässt sich problemlos durch die Gegend bewegen, während Angriffe und Combos leicht von der Hand gehen.

STEUERUNG
85%

GRAFIK 91% **SOUND** 89% **MULTI** 85% **90%**

Dexter stürmt die PSP mit einem hohen Niedlichkeitsfaktor und herrlicher Jump&Run-Unterhaltung.



TRAUMWELT Wenn Dexter einschläft, erlangt er Zugang zu sechs Bonus-Levels.



ZWEISPIELERMODUS Per WLAN dürfen Sie die gefangenen Kampfkäfer gegeneinander antreten lassen.



WUNDERSCHÖNE OPTIK Bei dieser Mission soll Dexter per Hovercraft von Schädlingen befallene Pflanzen mit grünem Insektizid besprühen.



RUTSCHPARTIE Das witzige Jump & Run strotzt vor Abwechslung und lässt sich prima steuern.

HELFE UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

unterstützt von

PLAYZONE



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Puyo Pop Fever

Holen Sie sich Blasen beim Spielen.

Der Ostblock-Charme des russischen Urahn *Tetris* war vorgestern. Statt Klötzchen fallen in *Puyo Pop Fever* bunte Blasen – die Puyos – im Stile von *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* nach unten. Sie müssen daraus gleichfarbige Ketten bilden, die dann zerplatzen. Neu ist das Spielprinzip nicht. Doch die – von uns leider nicht testbaren – WLAN-Mehrspieler-Duelle sollten für ausreichend Frische sorgen. Eine Besonderheit bietet der Splitscreen-Modus, in dem Sie zu zweit auf einer PSP gegeneinander antreten. Dabei lenkt der Herausforderer seine Blasen mit Steuerkreuz und L-Button, der Gegner nimmt die Symbol-Tasten und den R-Knopf zur Hand. Die unterschiedlich geformten Tropfen hinterlassen beim Herabsinken keine Löcher, dafür stellen so genannte Stör-Puyos eine neue Herausforderung dar.

THOMAS SCHREINER



BLASEN Bilden Sie farbige Ketten.

Tokobot

Puzzle-Action mit niedlichen Robotern

Tecmo bringt bei seinem ersten PSP-Ausflug für das Handheld ungewohnte Gameplay-Elemente auf den Screen. In Third-Person-Ansicht lotsen Sie kleine Roboter durch die *Tokobot*-Spielwelt, mit denen Sie Brücken und Leitern bauen oder schlagkräftige Formationen bilden. Auch wenn die Spielmechanik nicht bahnbrechend ist, glänzen die weitläufigen 3D-Umgebungen mit zahlreichen Hüpfpassagen. Leider ist *Tokobot* allzu linear aufgebaut. „Überraschung“ ist also ein Fremdwort auf Ihrem Weg durch die Ruinen von Moritari. Dafür können einen manche Gegner fast zur Verzweiflung bringen. Für den Spielverlauf ist es allerdings nicht zwingend notwendig, alle Widersacher zu besiegen. Somit platzt die niedlich aufgemachte Mixtur aus Puzzle- und Action-Spiel zwar nicht gerade vor Spannung, eine Zeit lang ist sie aber allemal unterhaltsam.

THOMAS SCHREINER



TOKOBOTS Niedlich und folgsam.

Mega Man Maverick Hunter X

Zurück zu den Wurzeln der Serie!

Nach den grandios-kul-tigen und ultraschwierigen Teilen für Game Boy und NES gab es kaum Fortsetzungen, die wirklich begeistern konnten. *Maverick Hunter X* wirkt da wie Balsam auf die *Mega-Fan*-Seele. Capcom sei Dank wird wieder ein astreines Action-Jump&Run in 2D geboten, das seine Faszination insbesondere dem hohen Schwierigkeitsgrad verdankt. Nach jeder hübschen, frei anwählbaren und mit Gegnern voll gepackten Stage wartet ein Bosskampf auf den Helden X, der sowohl die Roboter als auch die Menschheit vor dem verrückt gewordenen Sigma und seinen Schergen retten muss. Hier wird die jeweilige Waffe des Besiegten erworben und kann gegen den nächsten Endgegner angewendet werden – denn jeder Boss hat einen individuellen Schwachpunkt. Leider ist das spannende Abenteuer etwas zu kurz geraten.

MARIUS WALLAT



EXPLOSIV X – hier in der Mitte

Me & My Katamari

Geben Sie Ihrer PSP die Kugel.

Auf der PlayStation 2 war *We ♥ Katamari* ein abgefahrenes Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Nur mit den Analogsticks steuert man hier eine Kugel, an der Gegenstände haften bleiben. Das gleiche Prinzip liegt der PSP-Version zugrunde. Nur wurde aufgrund des fehlenden zweiten Analogsticks die Steuerung kurzerhand auf die Symboltasten gelegt, was aber leider nicht so recht funktioniert. Bis man sich an die Steuerung gewöhnt hat, hat man das kurze Abenteuer schon halb durch. Viel Abwechslung bekommt man dabei aber auch nicht geboten. Die Spielwelt ist kleiner als beim großen PS2-Bruder, weswegen man sie nach den ersten paar Levels bereits in- und auswendig kennt. Was bleibt, ist die gewohnt witzige Präsentation und der geniale Soundtrack.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DER KATAMARI ... rollt und rollt.

TEST	PUYO POP FEVER
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Sega
Genre:	Denkspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	Unendlich
Internet: www.flashpoint.de	
Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-
➤ Bewährtes Spielprinzip ➤ Großer Umfang ➤ Knallige Bonbon-Optik ➤ Nerviger Sound	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
73%	65%
76%	
Mit bekanntem Spielprinzip und quetschbuntem Japano-Stil zielt Puyo Pop Fever auf jüngere Zocker.	

TEST	TOKOBOT
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Tecmo
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Deutsch
Umfang:	2 Modi
Internet: www.take2.de	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-
➤ Niedliche Optik ➤ Einfache Steuerung ➤ Linearer Aufbau ➤ Quassel-Assistentin Ruby	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
79%	75%
77%	
Jump&Run-Adventure für unterwegs, das vor allem mit seinem putzigen Charme punktet.	

TEST	MEGA MAN: M. H. X
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Umfang:	13 Levels
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 40,-
➤ Absolut Oldschool! ➤ Motivierender Schwierigkeitsgrad ➤ Kultige Bosskämpfe ➤ Kurze Levels	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
82%	79%
82%	
Forderndes Action-Jump&Run, das wieder die Klasse der ersten Mega-Man-Teile erreicht.	

TEST	ME & MY KATAMARI
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Englisch
Umfang:	24 Levels
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler:	Termin:
1-4	5. Mai
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 45,-
➤ Gewohnt witzige Präsentation ➤ Genialer Soundtrack ➤ Steuerung benötigt zwei Analogsticks ➤ Kleine Spielwelt	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
60%	85%
68%	
Auf der PSP geht das witzige Spielprinzip nicht auf und kann nur kurzfristig unterhalten.	

Samurai Warriors State of War

Hack&Slay im alten Japan

Asiaten sind nicht nur in der Küche mit dem Messer flink. In *Samurai Warriors: State of War* schneiden Sie sich in bekannter Hack&Slay-Manier durch ganze Gegnerhorden. Wer dahinter stumpfsinniges Tastenhauen vermutet, liegt gründlich daneben, da das Action-Gameplay mit einer gehörigen Prise Strategie gewürzt ist. Sie kämpfen im japanischen Bürgerkrieg des 16. Jahrhunderts. Historisch nicht ganz korrekt, planen Sie Ihre Angriffe strategisch anhand von Übersichtskarten. In den Kämpfen setzen Sie Zauber oder Gegenstände ein, die Sie auf den Schlachtfeldern finden. Zudem verbessern sich die Fähigkeiten Ihrer Figur nach jedem abgeschlossenen Abschnitt. Und bei drei Modi und fünf Schwierigkeitsgraden findet jeder die richtige Einstellung. Leider ließ sich der Mehrspieler-Modus für Kämpfe gegen Freunde nicht testen.

THOMAS SCHREINER

Street Riders

Action-Raserei im
Stile von 187: Ride or Die

Wie im PS2-Pendant müssen Sie auch in *Street Riders* das Viertel Ihres Bosses Dupree gegen den mexikanischen Mafioso Cortez und dessen fiese Gang verteidigen. Das Ganze ist angesiedelt in einer Welt voller Gangsta-Klischees, inklusive aufgemotzter Autos und scharfer Bräute. Dass dabei jede Menge F-Wörter fallen, versteht sich natürlich von selbst. In spielerischer Hinsicht hat sich auch nicht viel getan: Wie gewohnt schlittern Sie rasant durch Straßenschluchten und schalten Ihre Gegner durch Schießereien oder explodierende Gegenstände aus. Unterwegs sammeln Sie Power-ups wie neue Waffen, Boost oder Lebensenergie auf, die Sie bitter nötig haben. Dank abwechslungsreicher Spielmodi und zahlreicher Missionen ist zudem für ausreichend Langzeitmotivation gesorgt – leider konnten wir den obligatorischen Mehrspieler-Modus noch nicht testen.

THOMAS SCHREINER

Mega Man Powered Up

Achtung, jetzt
wird's knuffig!

Mit *Powered Up* landet in diesem Monat gleich das zweite *Mega Man*-Spiel in unserer Test-PSP. Erneut findet sich der Spieler in einem herrlichen Oldschool-Action-Jump&Run wieder. Der Held ist diesmal kein erwachsener Cyborg, sondern ein kindlicher Kampfroboter, der gegen ebenso kindliche Gegner in kultigen Bosskämpfen antritt. Ist der jeweilige Delinquent ausgeschaltet, steht er ab sofort als Charakter für den Story-Modus zur Verfügung. Capcom hat zusätzlich zum neuen Abenteuer auch das Ur-*Mega Man* in 4:3 neu aufgelegt und ins grafische Gewand des aktuellen Titels eingepasst. Wem das nicht reicht, der versucht sich in den 100 Geschicklichkeitsherausforderungen, die mit den *Mega Man*-Kids zu lösen sind. Obendrauf gibt es einen Stage Editor mit sauberer Onlineunterstützung.

MARIUS WALLAT

PoPoLoCrois

Typisch japanisches
Oldschool-RPG

Rollenspielfans wurden auf der PSP bisher nicht gerade mit Titeln überschüttet. Entsprechend groß ist das Interesse bei jedem neu erscheinenden Spiel – egal ob es nun sehr gut oder besonders schlecht ist. Glücklicherweise fällt das typisch japanische Oldschool-Rollenspiel *PoPoLoCrois* nicht unbedingt in letztere Kategorie. Story und Kampfsystem kann man zwar nicht gerade als innovativ oder besonders toll bezeichnen, das Gesamtpaket und der Spielumfang stimmen aber und sorgen für die gewohnte Langzeitmotivation beim Aufleveln der Charaktere. Was Grafik und Effekte angeht, wird die PSP zwar keineswegs voll ausgenutzt, dafür freuen sich Japanophile über typische Knuddeloit und Kulleraugen-Spielfiguren. Alles in allem nicht das beste Rollenspiel für die tragbare Konsole, aufgrund der geringen RPG-Auswahl auf der PSP für Fans aber auf jeden Fall einen Blick wert.

WOLFGANG FISCHER



VIELE FEINDE ... bedeuten viel Ehre.



ENG ... geht es auf den Straßen zu.



MEGA ... Kid in Action.



TAKTISCH Das Kampfsystem ist gut.

TEST	SAMURAI WARRIORS
Hersteller:	THQ Entertainment
Entwickler:	Koei
Genre:	Action-Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	22 Karten
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-
➤ Übersichtliche Karten ➤ Gute Optik, ... ➤ ... aber teils nervige Pop-ups ➤ Langatmige Textkommentare	
GRAFIK SOUND MULTI 80%	
Historisch angehauchte Haudrauf-Action mit einigen taktischen Spielelementen	

TEST	STREET RIDERS
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action-Rennspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	30 Autos, 14 Waffen
Internet: www.streetridersgame.com	
Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 50,-
➤ Großer Umfang ➤ Nette Optik ➤ Gute Steuerung ➤ Klischeehafte Story	
GRAFIK SOUND MULTI 83%	
Rasanter Ritt für Liebhaber von Renn- und Baller-Action ohne tiefeschürfende Story.	

TEST	MEGA MAN POWERED UP
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Umfang:	Old & New Style
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 40,-
➤ Knuddeliger Retrocharme ➤ Jeder besiegte Boss spielbar ➤ Stage Editor mit Onlinefunktion ➤ Frustige Momente	
GRAFIK SOUND MULTI 84%	
Der klassische <i>Mega Man</i> in tollem neuen Gewand. Und endlich stimmt auch der Umfang!	

TEST	POPOLOCROIS
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Agetec
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	20+ Stunden
Internet: www.agetec.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-
➤ Hohe Langzeitmotivation ➤ Niedliche Optik, ... ➤ ... die aber recht altbacken wirkt ➤ Klischeehafte Story	
GRAFIK SOUND MULTI 72%	
Ordentliche Rollenspielkost ohne größere Schwächen, aber auch ohne echte Highlights.	



Final Fantasy XII

Teil 12 der unendlichen Rollenspielgeschichte ist **ein Meilenstein des Genres.**

Die Japaner haben es gut. Denn im Land der aufgehenden Sonne erschien *Final Fantasy XII* bereits vor ein paar Wochen. Natürlich haben auch wir uns eine Version geschnappt und sie dank zahlreicher Übersetzungen, japanischer Wörterbücher und der tatkräftigen Hilfe unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod gespielt. Und obwohl es ein beschwerlicher Weg war, haben wir das zwölf-



RESISTENZ Kann man dem vermeintlichen Vaterlandsverräter Basch trauen?

te Abenteuer der Saga gemeistert und können Ihnen versichern, dass es sich hier um den besten Teil der Serie handelt!

NIX VERSTEHE JAPANISCH?

Square Enix hat besonders das Gameplay stark verändert, blieb der Serie im Kern aber treu. Die Spielwelt ist ein gelungener Mix aus Fantasy und Science-Fiction, die Charaktere sind so zahlreich wie unterschiedlich und die Story komplexer und überraschender denn je. Grundsätzlich geht es um einen Krieg zwischen zwei verfeindeten Königreichen. Rozarria unterliegt im Krieg und muss das hart umkämpfte Dalmasca den feindlichen Eroberern von Archadia überlassen. Doch selbst nach dem offiziellen Ende des Krieges will eine wackere, selbst ernannte Befreiungsarmee ihr geliebtes Land nicht aufgeben und sorgt für Aufsehen hinter den feindlichen Linien. Durch Zufall stolpert Vaan, ein Waisenjunge, der gerne Luftpirat werden möchte, zu dieser Gruppe und somit mitten in den Konflikt, der dank jüngster Ereignisse wieder an Brisanz gewinnt. Natürlich möchten wir Ihnen über die Story nicht zu viel verraten, neugierigen Lesern haben wir aber einen Extrakasten über die wichtigsten Charaktere und ihre grundlegenden Positionen in der Geschichte zusammengestellt. Dieser Kasten enthält übrigens keine Spoiler und fasst lediglich die Grundzüge der Geschichte zusammen.

INFO DIE LIZENZEN

Bürokratie für alle

Wie im echten Leben läuft auch in *Final Fantasy XII* nichts ohne die richtige Lizenz.

Wenn Sie sich einen neuen Waffentyp oder eine bessere Rüstung zulegen, neue Magie erlernen oder Ihre Gambits aufstocken wollen, müssen Sie dafür erst Lizenzen erwerben. Diese erhalten Sie auf einem schachbrettähnlichen Feld, das Sie jederzeit über das Hauptmenü aufrufen können. Jede Lizenz kostet Punkte, die Sie durch das Besiegen von Monstern erhalten. Haben Sie sich durch die Investition der Punkte eine neue Lizenz erworben, werden die Felder oben, unten, links und rechts dieser freigelegt und können dann ebenfalls gekauft werden. Grundsätzlich funktionieren die Lizenzen also ähnlich wie das Sphärobrett aus *Final Fantasy X*, sind aber weitaus komplexer und erlauben ein viel gezielteres Entwickeln der Recken. Hardcore-Zocker können natürlich das komplette Lizenzbrett für jeden einzelnen Charakter freilegen. Doch dafür werden Sie massig Monsterkämpfe bestreiten müssen, was die Spielzeit deutlich erhöht.

BÜROKRATISCH Damit Fran bessere Bögen und Pfeile bekommt, legen wir uns die entsprechenden Lizenzen zu. Denn erst mit der richtigen Lizenz können die Figuren gekaufte Waffen benutzen. Ein gelber Kreis zeigt, dass ein Charakter die richtige Lizenz besitzt. Da Fran sich soeben eine Lizenz für einen Bogen gekauft hat, kann Sie mit einem Gewehr also nicht anfangen.



men. Die zahlreichen Ereignisse, Charaktere und Wendungen im Detail zu beschreiben, würde sowieso den Rahmen des Heftes sprengen.

DAHEIM BEI FREUNDEN

Angesiedelt ist das Abenteuer in der Welt von Ivalice, die Serienfans bereits aus dem Taktik-Ableger *Final Fantasy Tactics Advance* für den GBA kennen. Ivalice zeichnet sich

besonders durch seine orientalisches anmutende Architektur aus, die einen sehr fantasy-lastigen Kontrast zu den zahlreichen Luftschiffen und Schlachtszenen bietet. Hier liegt sogar ein Vergleich zu *Star Wars* nahe. Raumschiffe düsen durch den Luftraum, es gibt massig Explosionen zu bestaunen und selbst die Cha-

aktere erinnern an Han Solo & Co. wenn Sie sich in der Uniform der Gegner in deren Luftschiffe schleichen um ihren Freunden zu Hilfe zu eilen. Fans werden sich zudem darüber freuen, dass viele dieser Zwischensequenzen wieder gerendert präsentiert werden. Boten besonders *Final Fantasy X* und *X-2* nur



ALLES KAPUTT Spezialattacken sind wieder besonders imposant in Szene gesetzt.

INFO GAMBIT

Volle Kontrolle

Mit dem neuen Gambit-System haben Sie indirekte und doch volle Kontrolle über Ihre Mitstreiter.



LERNFÄHIG Auf dem Lizenzbrett kaufen Sie sich zusätzliche Slots für Gambits.

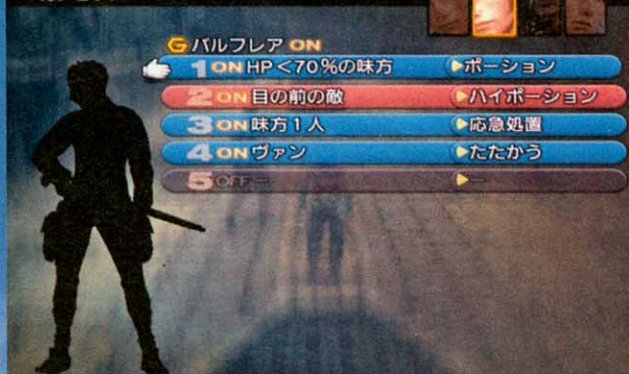
REAKTION Neue Auslöser- und Aktionsparameter können in Shops gekauft werden.

In *Final Fantasy XII* steuern Sie in Kämpfen nicht mehr alle Charaktere reihum, sondern übernehmen hauptsächlich die Steuerung eines Helden, während die anderen Gruppenmitglieder selbstständig agieren. Zwar können Sie jederzeit Ihren Recken wechseln, dennoch werden Sie nie die aktive Kontrolle über alle Mitstreiter haben. Deswegen können Sie ihnen jederzeit so genannte Gambits auf den Leib schreiben. Gambit ist ein Oberbegriff für eine Reihe von Verhaltensweisen im Kampf. Sie können einer Figur beispielsweise sagen, dass sie sich auf den stärksten Gegner konzentrieren oder die Teamkollegen heilen soll. Jede einzelne Verhaltensweise funktioniert nach einem Auslöser-Aktion-Verhältnis. Unsere beiden Beispiele würden in die Sprache von *Final Fantasy XII* übersetzt folgendermaßen lauten:

Wenn Gegnergruppe — Dann stärksten Gegner bekämpfen
und
Wenn Energie fällt auf X% — Dann heilen.

Diese Gambits sind zudem nach Prioritäten geordnet. Würden Sie also das Attackieren der Gegner als ersten Gambit und das Heilen als zweiten festlegen, würde sich Ihr Teamkollege erst dann um Verwundete kümmern, wenn alle Feinde beseitigt sind. Drehen Sie die Prioritäten herum, würde der Charakter heilen, sobald die Energie einer Figur auf ein bestimmtes Niveau abfällt und erst dann weiterprügeln. Insgesamt stehen Ihnen 12 solcher Gambits pro Charakter zur Verfügung, die natürlich auch erst wieder über das Lizenzbrett erstanden werden müssen. In Gambit-Läden können Sie sich zudem neue Auslöser- und Aktionsparameter kaufen. Für unser Beispiel mit dem Heilen wären verschiedene Auslöserparameter beispielsweise „Wenn Energie auf 30% fällt“ oder „Wenn Energie auf unter 100 fällt“ usw., die Aktionsparameter „Setze Heilmagie ein“ oder „Setze Potion ein“ usw.

■ スロットの ON/OFF を変更します。(SELECT ボタンではがす) ガンビット



GUTMENSCH Ändern wir die Prioritäten der Parameter, würde Balthier heilen, sobald die Gesundheit eines Mitstreiters auf unter 70% fallen würde. Erst dann nimmt er den Kampf wieder auf.

STADT, LAND, FLUSS Die Umgebungen sind so weitläufig wie hübsch.



noch eine Hand voll solch aufwendiger Videos, gibt es sie im zwölften Teil an allen Ecken und Enden zu bewundern. Aber auch die Sequenzen in Spielgrafik sind ein echter Hingucker. Besonders die Charaktermodelle der Hauptfiguren sehen dank der aufwendigen Gesichtsschattierungen sehr plastisch und ausdrucksstark aus und unterstreichen das neue, westlichere Design. Und obwohl es das erste Mal eine frei drehbare Kamera gibt und somit die gesamte Spielwelt in Echtzeit berechnet werden muss, ist sie wunderschön und detailliert. Da können selbst die Umgebungen aus dem zehnten Teil nicht mithalten. Für den Soundtrack hat man wieder Stammkomponist Nobuo Uematsu an Bord geholt, der seiner Musik mit orchestralen Gesängen und anderen liebevollen Details den letzten Feinschliff verlieh.

DAS DRECKIGE DUTZEND

So weit erfüllt *Final Fantasy XII* also alle Erwartungen. Aber das neue Gameplay übertrifft sie! Wie bereits in unseren Previews beschrieben, gehören Zufallskämpfe der Vergangenheit an. Monster sind stets auf der Landkarte zu sehen und die Farbe ihres Energiebalkens verrät, ob sie die Gruppe von selbst angreifen oder eher neutral ge-



GROSS UND BUNT Bildschirmfüllende Endbosse dürfen natürlich nicht fehlen.



sinnig sind. Steht eine Auseinandersetzung ins Haus, kommt das neue Kampfsystem zum Zuge, das dem des Online-Ablegers *Final Fantasy XI* ähnelt. Ihre Charaktere greifen den Gegner dabei so lange an, bis dieser besiegt ist oder bis sie aktiv ins Geschehen eingreifen und gesonderte Befehle erteilen. Damit Sie dazu nicht permanent zwischen den Charakteren hin- und herspringen müssen, hat sich Square Enix das Gambit-System einfällen lassen. Damit schreiben Sie der KI der Mitstreiter von vornherein detaillierte Kampfhandlungen vor. Ebenfalls neu ist das Lizenzsystem. Zwar gleicht es dem Sphärobrett aus *Final Fantasy X*, ist aber viel komplexer und erlaubt ein gezielteres Leveln der Heldengruppe (siehe Extrakästen).

FREIZEIT

Dank all dieser neuen Kniffe können Hardcore-Spieler, die ihre gesamte Heldengruppe gerne bis zum Maximum aufleveln, wieder über 100 Stunden mit dem Spiel verbringen. Zwar ist es möglich, den Abspann nach gut 50 Stunden zu sehen, doch dann entgehen Ihnen nicht nur die besten Fähigkeiten der Charaktere, sondern auch wieder etliche Nebenaufgaben. Diese sind zwar nicht mehr so zahlreich wie in *Final Fantasy X-2*, dafür haben die Entwickler das vorhandene Angebot sehr herausfordernd

ALLESKÖNNER Die Richter sind Legislative, Judikative und Exekutive in einem.



装備している武器で攻撃します。

INFORMATION

帝国軍剣士 D は体当たりを構えた!

DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK Balthier und Fran geraten unfreiwillig in den Kampf zwischen Imperium und Befreiungsarmee.



HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

装備している武器で攻撃します。



SCHARF Mit einem Grafikfilter können Sie das Bild schärfer stellen. Besonders an der Schrift ist der Unterschied gut erkennbar. Dafür flimmert das Bild dann mehr.

gestaltet. In Kneipen können Sie sich beispielsweise zu so genannten Mob Hunts bereit erklären. Bei diesen müssen Sie bestimmte Monster ausfindig machen und töten. Zu Beginn des Spiels ist dies sehr einfach, doch besonders die letzten Mobs übertreffen in ihrer Stärke sogar den finalen Endboss! Zudem können Sie sich bei einer Gilde anmelden. Für jeden erfolgreich absolvierten Mob Hunt kassiert diese dann Gildepunkte und steigt im Rang. Davon profitieren Sie wiederum, indem Sie nicht nur von der Gilde eine zusätzliche Belohnung erhalten, sondern in den Gildenshops neue Items freischalten, die es sonst nirgends im Spiel zu finden gibt. Darüber hinaus gibt es insgesamt 13 beschwörbare Dämonenwesen, von denen

Sie aber gerade mal fünf erhalten, wenn Sie lediglich dem Hauptplot folgen.

EINFACH NUR „WOW!“

Mit *Final Fantasy X-2* trauten sich die Entwickler bereits, außergewöhnliche Änderungen in die Serie einzuführen, eckten aber wegen des arg knuffigen Settings bei vielen Fans an. Mit *Final Fantasy XII* findet Square Enix endlich die Balance. Das Gameplay wurde konsequent weiterentwickelt, die von den Fans liebgewonnenen Stärken wie Story und Setting wurden hingegen „nur“ ausgebaut, ohne dabei unnötige Experimente einzugehen. Damit bedeutet *Final Fantasy XII* nicht nur ein Riesenschritt nach vorne für die Serie selbst, sondern für das gesamte Genre japanischer Rollenspiele. Es

INFO DIE STORY UND CHARAKTERE

Die Hintergrundgeschichte

Hier geben wir Ihnen schon einmal einen Überblick über die Rollen, die einige der wichtigsten Charaktere spielen.

2. Penelo

Auch Penelo ist ein Waisenkind. Obwohl sie und Vaan nicht verwandt sind, sind beide füreinander wie Geschwister. Allerdings bringt Vaan sie in Schwierigkeiten, als er sich mit Balthier zusammentut. Geldgierige Kopfgeldjäger entführen Penelo und wollen Balthier so zu sich locken. Dem Luftpiraten ist das zwar egal, doch Vaan überredet ihn, sich auf die Rettungsaktion einzulassen. Nach all dem Trubel wird Penelo zum Mitglied der Heldengruppe.



1. Vaan

Waisenjunge Vaan möchte gerne Luftpirat werden. Seine Familie kam im großen Krieg um. Für den Tod seines Bruders macht er Basch verantwortlich, der an dessen Seite kämpfte. Um sich seinen Traum vom eigenen Luftschiff zu verwirklichen, klaut Vaan einen Stein aus der Schatzkammer des Palastes von Dalmasca. Dieser Stein ist allerdings ein magisches Artefakt, das ihn zu einer Schlüsselperson für Prinzessin Ashe macht.



Imperium



Befreiungs-armee



5. König Raminas

König Raminas von Dalmasca sah die drohende Niederlage und ließ sich dazu überreden, einen Vertrag mit dem Königreich Archadia zu unterzeichnen, der offiziell als Friedensvertrag galt. Tatsächlich unterwarf er sich mit seiner Unterschrift lediglich dem Feind und öffnete die Tore von Dalmasca. Eine Rebellenarmee betrachtete diesen Akt als Vaterlandsverrat und übte ein Attentat auf König Raminas aus. Als Rädelsführer dieser Gruppe gilt Basch.

12. Larsa

Larsa ist der kleine Bruder von Vayne und sieht die Welt, trotz seines umfangreichen Wissens über politische Weltgeschehnisse, mit den Augen eines Kindes. Dadurch ist er, was die Pläne seiner Familie betrifft, im Zwiespalt. Er ist eher von den Idealen der Befreiungsarmee angetan und unterstützt sie heimlich bei der Befreiung von Prinzessin Ashe.

LECKERBISSEN Gerenderte Zwischensequenzen treten wieder häufiger auf.



scheint fast so, als wollten die Entwickler zum nahenden Ende der PS2 nochmal alles aus der Kiste rausholen, was in ihr steckt und eines der schönsten Rollenspiele aller

Zeiten entwickeln. Gratulation, Square Enix, das ist euch gelungen! Bleibt nur zu hoffen, dass der Titel eine ähnlich gute PAL-Anpassung wie *Dragon Quest* spendiert bekommt.

Zu diesem Thema rückte Square Enix aber noch keine Informationen heraus. Genau so wenig wie einen festen Release-Termin für Europa.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SUPER



Christian Schönlein

ist im Rollenspiel-Paradies.

Im Test zu *Dragon Quest* habe ich geschrieben, dass ich mich auf diesen Titel mehr gefreut hatte. Das stimmt auch, aber von *Final Fantasy XII* wurde ich ungleich mehr überrascht. Nachdem ich ja bereits die neuen Elemente von *Final Fantasy X-2* sehr gut fand, hatte ich hohe Erwartungen, als Square Enix von einem komplett neuen Gameplay für den zwölften Teil sprach. Aber was ich dann vorgesetzt bekam, hat alle Erwartungen übertraffen. Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, all die guten Ideen aus den Vorgängern zu kombinieren und weiterzuentwickeln. Das Kampfsystem aus *Final Fantasy XI* sorgt zusammen mit einem extrem verbesserten Sphärobrett aus *Final Fantasy X* für ein perfekt balanciertes Rollenspiel. Wie das jetzt noch getoppt werden soll, ist mir schleierhaft.

3. Reks Reks ist der ältere Bruder von Vaan und kam im großen Krieg um. Ihn steuern Sie in der ersten Stunde des Spiels in einem Tutorial, in dem Ihnen nicht nur das neue Gameplay näher gebracht wird, sondern in dem Sie auch die verfeindeten Parteien von Ivalice kennen lernen.

4. Basch Basch wurde nach dem Mord an Vaans Bruder und König Raminas zum Tode verurteilt. Das Urteil wurde allerdings nie vollzogen und so vegetiert Basch in einem Kerker vor sich hin, bis er von Vaan und Balthier aufgegebelt wird. Besonders zwischen Basch, Vaan und Ashe herrscht viel Spannung – glauben Sie doch, er hätte ihre Familienmitglieder auf dem Gewissen.

6. Ashe Eigentlich kursiert das Gerücht, dass sich Prinzessin Ashe nach dem Tod ihres frisch Vermählten selbst umgebracht hatte. Tatsächlich hat sie sich aber der Befreiungsarmee angeschlossen, die gegen das Imperium kämpft. Doch selbst wenn sie den Feind besiegen könnte, hätte Sie ein Problem. Nachdem das Imperium die Macht übernommen und alle Artefakte des alten Königshauses beseitigt hat, kann sie ihr königliches Blut nicht nachweisen und hätte so keinen Anspruch auf den Thron.

7. Vossler Vossler ist einer der führenden Köpfe der Rebellengruppe und der einzige, dem Prinzessin Ashe vertraut. Er versucht sie davon zu überzeugen, dass auch Basch auf der Seite der guten Sache steht.

8. Balthier Balthier ist ein Luftpirat, wie er im Buche steht. Er trifft auf Vaan, als er ebenfalls in die Schatzkammer des Palastes von Dalmasca einbricht, um sich dort ein wenig zu bereichern. Als die Wachen davon Wind bekommen, werden sie zu einer gemeinsamen Flucht gezwungen. Doch dabei taumeln sie Hals über Kopf in den Konflikt zwischen Imperium und Befreiungsarmee.

9. Fran Fran gehört der Rasse der Viera an, verführerische weibliche Wesen, die einige „animalische“ Züge tragen. Charakteristisch für die Viera sind besonders die großen Hasenohren, ihre Menschenkenntnis und ihr hervorragender Geruchssinn. Besonders letzterer erweist sich für Vaan und Balthier als sehr hilfreich. Zum Beispiel beim Ausbruch aus einem Kerker.

10. Richter Die Richter gehören zu den mächtigsten Befehlshabern der Archadischen Armee und vereinen Legislative, Judikative und Exekutive in einem. In ihrer Gewalt unterstehen Sie lediglich den Königen. Einer dieser Richter verbirgt ein Geheimnis, das Basch zu seinen Gunsten nutzen will.

11. Vayne Vayne ist der Sohn des Königs von Archadia und wurde nach dem Krieg als Thronfolger in Dalmasca eingesetzt. Dank seiner Redegewandtheit gelingt es ihm sogar, das unterworfen Volk für sich zu gewinnen. Nur die Befreiungsarmee will ihr kleines Königreich nicht dem Tyrannen überlassen.

MEIN FAZIT SUPER



Warren Harrod

levelt noch immer.

Wenn Sie *Final Fantasy XI* nicht kennen, werden Sie wohl zunächst einmal von den vielen Unterschieden zwischen dem zehnten und zwölften Teil erschlagen, denn viele Elemente aus dem Online-Ableger wurden hier wieder verwendet. Das wurde allerdings so gut verpackt, dass sich selbst Spieler, die den elften Teil nicht kennen, sofort in das neue Gameplay einfinden. Dieser Titel ist wohl das stressfreieste Rollenspiel, das ich je gezoxt habe! Sicher, die spannenden Storys, die farbenfrohen Settings und die abwechslungsreichen Monster gab's auch zuvor schon, aber die nervigen Zufallskämpfe zehrten des Öfteren an meinen Nerven. *Final Fantasy XII* beseitigt diese lästige Routine nicht nur, sondern macht das Leveln zu einem der interessantesten Elemente des Spiels. Da ich jetzt zu jeder Zeit in andere Gebiete reisen und mir dort aussuchen kann, welche Monster ich wie bekämpfen möchte, sitze ich ganze Nächte lang vor der Glotze und beschäftige mich mit nichts anderem als dem Aufbau meiner Figuren. Wen kümmert schon, dass man dafür über 100 Stunden vor der Glotze verbringen muss, wenn die Zeit so unglaublich viel Spaß macht und das sogar lohnender ausfällt, als endlich den Abspann zu sehen?!

IMPORTTEST JAPAN

Final Fantasy XII

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Japanisch
Video:	4:3, Grafikfilter
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 70-100 Stunden
Termin:	1. Quartal 2007

Internet: www.square-enix.com

Spieler: 1 Xbox Live: Nicht bekannt

- Komplexes Aufleveln dank Lizenzen
- Kontrolle über Mitstreiter-KI
- Technisch makellos
- Spannende Geschichte

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Charaktere wechseln (Menu)	R1: Charaktere wechseln (Menu)	□: Kampfmenü
L2: -	R2: Flucht	△: Hauptmenü
Start: Pause		X: Abbrechen
Select: Karte		○: Aktion / Kampfmenü
Steuerkreuz: Menüsteuerung	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

In die neuen Menüs, das neue Kampfsystem und die Kameraführung hat man sich blitzschnell eingefunden.

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	93%
88%	89%	-	

Final Fantasy XII ist nicht nur der beste Teil der Serie, sondern das beste Rollenspiel für die PS2!

HARDWARE

4-in-1 Leather Power Feedback Wheel

LENKRAD Das bekannte Lenkrad kommt nun mit echter Lederummantelung!

Wirklich viel hat Hersteller Jöllenbeck an dieser Leder-Edition nicht geändert: Die Ausstattung ist nach wie vor über alle Zweifel erhaben: Es gibt Beinhalter für den Schoßbetrieb und eine Schraubmechanik zur Montage an Tischen sowie ein Controller-Adapter bringen dem Lenkrad verdienterweise eine überdurchschnittliche hohe Ausstattungswertung. Aber wie gut ist eigentlich das Gerät selbst?

VERNÄHT

Der Name verrät es bereits: Das Lenkrad arbeitet nicht nur mit der PlayStation 2, sondern auch mit dem PC, Nintendos GameCube und Microsofts Xbox zusammen. Darüber hinaus wurde der Lenkradkranz sehr geschickt in eine Lederhülle verpackt. Selbst die Nähte sind hervorragend verarbeitet – der Eindruck ist wirklich gut, das Griffgefühl ebenfalls. Etwas weniger beeindruckend ist die chaotische Beschriftung der Tasten, denn die muss schließlich für alle vier Systeme funktionieren – und wurde neben den Tasten aufge-

druckt. Die eingebauten Force-Feedback-Motoren arbeiten enorm intensiv, sodass die Rückstellkräfte sehr stark sind. Besonders gut gefallen hat uns die LED-Anzeige auf dem Lenkrad, denn die zeigt an, wie fest das Gaspedal gerade gedrückt wird. Im Schoßbetrieb mit den aufsteckbaren Beinhaltern konnte uns das Lenkrad voll überzeugen, wobei der Betrieb mit den beigelegten Tischschrauben ebenso gut funktioniert.

PEDALE SIND WICHTIG

Die Pedalerie ist die größte, die uns bisher unter die Augen gekommen ist. Eine umklappbare Fußablage verhindert, dass die Pedale bei starken Brems- und Beschleunigungsaktionen nach vorne geschoben werden. Die Federung ist außerdem angenehm hart, sodass Sie Ihre Füße ohne Probleme auf die Pedale legen können. Im Praxistest mit *World Racing 2*, *Burnout Revenge* und dem aktuellen *NASCAR-Spiel*

VIER IN EINEM
Dieses Lenkrad funktioniert mit PS2, Xbox, GameCube und PC.



ZWEI ACHSEN Die Pedalerie ist die größte, die je einem Lenkrad beilag.

funktionierten die Pedale zwar nahezu perfekt, die Steuerung konfrontierte uns aber mit einem Problem: Kleinere Lenkbewegungen wurden kaum bis gar nicht an die Konsole weitergeleitet, sodass man das Lenkrad schon etwas weiter einschlagen musste, damit sich die virtuellen Räder bewegen. Fazit: Für 80 Euro ist dieses Lenkrad sicherlich kein Schnäppchen, aber immer noch die einzige lohnenswerte Wahl für Rennfahrer. Schade nur, dass sich die Lenkempfindlichkeit nicht manuell regeln lässt – das hätte die Wertung deutlich nach oben verschoben.



TEST 4-IN-1 WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 80,-	Gut

- Vernähter Lederbezug
- Für vier Systeme geeignet
- Schenkel- und Schraubadapter liegen bei
- ➖ Keine Programmiermöglichkeit

GESAMTWERTUNG

85%

Driving Force EX

LENKRAD Robustes und schmackes Einsteigerlenkrad mit kleinen Macken.

Rennspiele zählen zu den beliebtesten Konsolenspielen. Es ist also nicht verwunderlich, dass neben dem 4-in-1-Lenkrad von Jöllenbeck diesen Monat auch ein zweites Lenkrad mit Force-Feedback-Unterstützung in die Läden kommt. Das Driving Force EX macht nicht nur äußerlich einen robusten Eindruck. Die Lenkradstange sitzt fest und mithilfe der drei beigelegten Gummipoppen lässt sich das kleine Lenkradgehäuse sehr gut auf glatten Oberflächen befestigen. Das Nachsehen haben Spieler, die es sich auf dem Sofa gemütlich machen wollen, denn auf Beinklemmen wurde verzichtet. Der Lenkradrahmen besteht aus rauem Hartplastik, das sich zwar nicht angenehm anfühlt, aber immerhin ausreichend rutschfest ist.

SCHWEIZER FACHARBEIT Die schwarzen Feuertasten sind – wie auch die übrigen Tasten –

sehr übersichtlich an der Front verbaut. Mit Ausnahme der Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz arbeiten alle Feuertasten komplett analog. Das heißt: Je fester Sie drücken, desto stärker ist auch das Signal, das an die Konsole weitergeleitet wird. Der Drehradius des Lenkrades selbst beträgt rund 180 Grad, wobei es keine ungenutzte Todeszone gibt: Jede Bewegung wird gleich weitergegeben. Im Praxistest ließen sich *Burnout Revenge*, das aktuelle *NASCAR* und *World Racing 2* so präzise steuern, dass es eine Freude war.

EIN KRAMPF: DIE PEDALE Wer sich statt auf die digitalen Schaltwippen auf die beigelegten Pedale verlassen möchte, hat auf lange Sicht auf falsche Pferd gesetzt: Die kleinen Pedale bieten keine Fußablage und sind nur sehr, sehr leicht gefedert. Das Ergebnis sind er-



SCHICK Das Driving Force EX ist eines der hübschesten Lenkräder für die PS2.

müdete Beine, denn Sie müssen die Füße stets vom Pedal nehmen, um nicht permanent zu beschleunigen oder zu bremsen. Allerdings gibt es auch einen Pluspunkt: Beim Gaspedal wird fast der gesamte Pedalweg ausgenutzt – lediglich die Bremse reagiert sehr empfindlich. Fazit: Das Driving Force EX ist ein sehr gut verarbeitetes Einsteiger-Lenkrad, dessen größte Mankos die fehlende Programmierfunktion und die Schoßklemmen sind.

TEST DRIVING FORCE EX

Typ: Lenkrad

Hersteller: Logitech

Info-Telefon: 089-894670

Internet: www.logitech.com

Preis: Preis-Leistung:

Ca. € 35,-

Gut

180 Grad voll genutzter Lenkradius

Sehr gut verarbeitet

Pedale ohne Fußablage

Keine Programmiermöglichkeit

GESAMTWERTUNG

82%

On the Go Pack

ZUBEHÖR Kabel, Schutzhülle und Video-Software im Test

Dass die Schutzhülle eine dreiste Kopie von Logitechs PlayGear Pocket ist, stört uns kaum – denn die Madrics-Variante hat einen Vorteil: Ein Guckfenster auf der Oberseite zum Filmeschauen. Darüber hinaus gibt es sinnvolles Zubehör, wie ein Daten- und

Ladekabel und ein Y-Kabel, damit man zwei Kopfhörer in die PSP stöpseln kann. Nicht so gut: die etwas umständliche Video-Software und der klobige, dumpf klingende Stereo-Ohrhörer. Fazit: Gute Zubehörmischung, jedem PSP-Neuling zu empfehlen!

EMPFEHLENSWERT Allein die Plastikhülle verdient eine Kaufempfehlung.

TEST ON THE GO PACK

Typ: Zubehör

Hersteller: Madrics

Info-Telefon: 01805-62444533

Internet: www.madrics.com

Preis: Preis-Leistung:

Ca. € 25,-

Okay

1 Schutzhülle mit Sichtfenster

Sehr gutes Zubehör

Schlecht klingender Ohrhörer

Mäßige Videokodierungssoftware

GESAMTWERTUNG

80%



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,-	–

LESERBRIEF

**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



Im November erscheint die PlayStation 3 und tagtäglich trudeln unzählige Fragen zur Konsole bei uns ein. Wir geben die Antworten, halten uns einen Sklaven und opfern uns als Abladestelle für Spielefrust. Denn auch die neueste Episode von **Driver treibt einige Spieler in den Wahnsinn!**

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: 0900700800,
€ 0,50/SMS

VERFAHREN

Hallo PLAYZONE-Team, bisher war ich mit euren Tests eigentlich meistens zufrieden und die Testberichte enthielten alle wichtigen Infos. Als ich nun aber das Spiel *Driver: Parallel Lines* gespielt habe und euren Test dazu gelesen habe, muss ich doch sagen, dass einige wichtige Faktoren, die den Spielspaß negativ beeinträchtigen, einfach nicht erwähnt wurden.

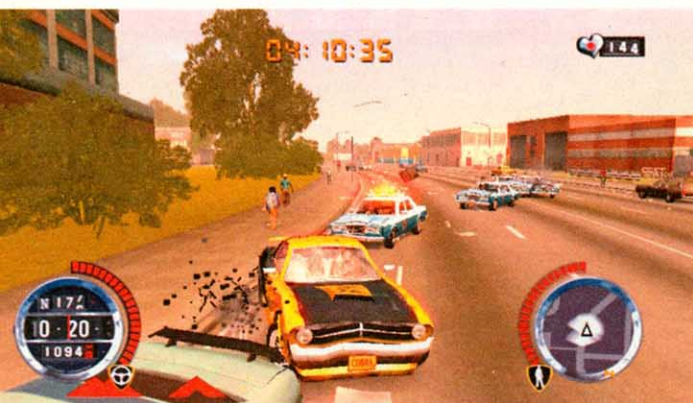
1. Der Verkehr. Was die alten *Driver*-Teile ausgemacht hat, waren Vollgasjagen mit der Polizei, was in diesem Teil aber absolut unmöglich ist. Das Verkehrsaufkommen ist dermaßen dicht, das man keine 100 Meter ohne Blebschäden fahren kann. Häufig sind sogar alle Fahrspuren komplett befahren und man findet kaum Lücken zum Überholen.

PLAYZONE: Es gibt sicher eine ganze Reihe Straßen, die mit viel Verkehr zugestopft sind. Aber zum einen findet sich auch dort immer ein Weg (beispielsweise über den Bürgersteig) und zum anderen sollte man generell seine Route sorgfältig wählen und allzu dicht befahrene Strecken meiden. Hier zahlt es sich aus, wenn man vor den Missionen erst einmal ein wenig die Straßen von New York erkundet.

2. Die Polizei. Wegen Punkt 1 kracht man des Öfteren in andere Autos, was die Cops sofort zum Anlass nehmen, den Spieler zu verfolgen. Man hat den Eindruck, die Polizei fährt wie an der Schnur gezogen hinter einem her. Waghalsige Manöver durch kleinste Lücken im Verkehr, die Polizei bleibt bis auf wenige Meter am Heck dran. Oder man biegt ohne Vorwarnung in einen Hinterhof ab (die

Cops kleben dabei fast an der Stoßstange), trotzdem kann man sie nicht abhängen. Im richtigen Leben wären die Cops mit Vollgas an der Seitengasse vorbeigerast. Nicht so die Cops aus *Driver*. Reaktionszeit? So was kennen die nicht.

PLAYZONE: Ganz ehrlich, unsere Erfahrungen waren andere. Bei uns rasten die Cops sehr wohl an Seitengassen vorbei, wenn man überraschend abgebogen ist. Auch das Abhängen der Cops gestaltet sich nicht zuletzt aufgrund des neuen Fahndungslevel-Systems einfacher als in jedem anderen *Driver* zuvor. Die Polizei ist sicherlich etwas pingelig was die Einhaltung der Verkehrsregeln angeht und es erscheint etwas übertrieben, den Spieler direkt zusammenzuschießen, nur weil er eine rote Ampel überfahren hat. Doch ansonsten können wir deine Kritik nicht nachvollziehen.



DRIVER: PARALLEL LINES Im Vergleich zu Driv3r wurde vieles verbessert.

3. Die Nebenmissionen. In einigen dieser Aufgaben treten Bugs auf, die den Spielspaß nicht unbedingt fördern. Zum Beispiel bei den Taximissionen. Man muss nicht nur mit dem teilweise knappen Zeitlimit und dem dichten Verkehr kämpfen, sondern auch mit absolut dämlichen Fahrgästen. Man kann direkt neben der Zielperson anhalten, diese hält es aber nicht für nötig, in das Taxi einzusteigen oder stellt sich dermaßen beschauert an, dass fast 15 Sekunden vergehen, bis der Gast den einen Meter zum Taxi zurückgelegt hat und eingestiegen ist. Die Zeit läuft wohlgemerkt weiter.

PLAYZONE: Bugs sind uns wirklich nur sehr selten untergekommen und die Situation mit dem trantütigen Fahrgast ist wohl eher die Ausnahme. Solche Macken gibt es auch in vergleichbaren Spielen wie GTA San Andreas oder True Crime: New York City zuhauf und wir sind angesichts der Komplexität der Spiele bereit, diese zu akzeptieren. Im Vergleich zum Vorgänger und den besagten Konkurrenten schlägt sich Driver: Parallel Lines jedenfalls sehr ordentlich.

4. Zwar kann man sich von jedem Auto ein Exemplar in die Garage stellen, aber es wird nicht (wie bei GTA) angezeigt, in welchem Auto man gerade sitzt. Da sich viele der über 70 Wagen auch noch optisch ziemlich gleichen, kann man nur probieren, ob man das Auto nun schon hat oder nicht.

PLAYZONE: Na, jetzt wird's aber etwas abwegig. Wir konnten absolut jeden Wagen vom anderen unterscheiden und hatten auch keinerlei Probleme damit, die Fahrzeuge in unserer Garage zu identifizieren.

5. Diese Punkte habt ihr zwar im Test erwähnt und sie sind wahrscheinlich

Geschmackssache, aber wenn ich ein Driver spielen will, dann möchte ich auch mit Tanner spielen und nicht mit irgend so einem Hippie. Außerdem möchte ich meine Replays aufzeichnen, was ich im neuesten Driver nicht mehr machen kann. Des Weiteren ist die Musik (in beiden Abschnitten) eine Folter für die Ohren. Die ewig lange Fahrzeit zu den Auftraggebern nervt einfach nur und es kommt kaum Spielspaß auf. Im Großen und Ganzen gefällt mir dieser Driver-Teil nicht wirklich gut und durch die, aus meiner Sicht genannten Mängel kommt einfach kein Spielspaß auf. Driv3r fand ich im Gegensatz zum aktuellen Teil um Längen besser. Letzteren werde ich nun auch wieder spielen.

MARTIN PER E-MAIL

PLAYZONE: Nun, wenn dir Driv3r wirklich besser gefällt, dann greife auf den Vorgänger zurück. Allerdings hat Driv3r nun mal schwerwiegende Bugs und der eigentliche Kern des Spiels, der Story-Modus, ist alles andere als ein ausgewogenes Spielerlebnis. Gerade in diesem Punkt ist Parallel Lines ein echter Schritt nach vorne! Hoffen wir einfach mal, dass der nächste Teil auf der PlayStation 3 wieder einen Film-Director-Modus und Tanner als Hauptcharakter hat, dann ist das doch schon die halbe Miete.

FAULER ZAUBER

Hallo, liebes PLAYZONE-Team, ich lasse dass ganze Lob und komme gleich zu meinen Fragen: Ich fand den Trailer von MotorStorm super, aber ich will nicht so lange auf die nächste Generation warten. Gibt es ein Spiel das so ähnlich ist?

PLAYZONE: Es gibt zumindest schon ein paar Spiele, die eine offene Landschaft bieten, durch die man relativ frei rasen darf. Rockstars Smuggler's-Run-

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 das Rollenspiel-Duell zwischen Final Fantasy XII und Dragon Quest.

mikeplay Rang: ★ Mitglied seit: 19.12.05 IP: 195.93.60.7 Datum: 20.01.06 21:14	Final Fantasy oder Dragon Quest B? Welcher dieser beiden Rollenspielkrieger wird wohl mehr ankommen? Ich finde beide genial, doch Final Fantasy ist immer noch eine Klasse für sich. Bin ich mit meiner Meinung alleine? Dragon Quest ist auch ein Spiel das locker in den 90 Prozent Bereich landen wird. Für wen entscheidet ihr euch?
blausblau-hippen Rang: ★ Mitglied seit: 28.06.04 IP: 85.178.63.244 Datum: 20.01.06 23:14	AW: Final Fantasy oder Dragon Quest B? Ich hab vor mir beide zu holen, hoffe nur das sie nicht gleichzeitig veröffentlicht werden. Wenn dein Blick sich trübt, Wenn Kälte in dich kriecht Wenn die Muskeln erstarren, Wenn die Lider verkleben Wenn dich der Schmerz verliert, Dann lieb ich dich Und ich beachte nicht, Den Hass auf deinem Gesicht So ist das Leben, So ist der Tod, So ist das Leid, Und Glückseligkeit (Eisregen)
STV Rang: ★ Mitglied seit: 11.07.05 IP: 87.123.128.250 Datum: 21.01.06 00:22	AW: Final Fantasy oder Dragon Quest B? Klar ist FF eine Klasse für sich, aber Dragon Quest doch eigentlich auch. Wer durch Spiele zum Mörder wird ist schon vorher gestört!
pliskin Rang: ★ Mitglied seit: 16.01.06 IP: 84.147.15.107 Datum: 21.01.06 20:51	FFvsDQ Ich denk in Europa wird Final Fantasy mehr anklang finden als Dragon Quest VIII. In Japan bin ich mir da nicht so sicher aber ich würd Dragon Quest VIII dem jetzigen Final Fantasy vorziehen, irgendwie hat mich momentan der Trailer usw. nicht so umgehauen wie der vom X.
crackout Rang: ★★ Mitglied seit: 29.12.01 IP: 84.155.96.4 Datum: 21.01.06 20:59	AW: FFvsDQ Ich bin eigentlich kein Rollenspieler, aber DQVIII sieht echt sehr interessant aus. Werde ich mir, eine annehmbare PAL-Anpassung vorausgesetzt, gleich zum Release kaufen.
foleykitano Rang: ★ Mitglied seit: 22.12.04 Autorenkonto: 22 Lesezeit: 10 IP: 62.214.248.76 Datum: 22.01.06 10:10	AW: FFvsDQ Ich werde mir auch beide Games kaufen, schließlich kommen sie nicht zur gleichen Zeit. Für DQ8 steht übrigens, wenn auch ein recht ungenauer, Termin: April! FF12 kommt wahrscheinlich erst im Herbst/ Winter. In Japan kommt es im März in die Läden, glaub ich.
Solidus_Dave Rang: ★ Mitglied seit: 19.09.01 Autorenkonto: 10 Lesezeit: 10 IP: 172.181.211.63 Datum: 22.01.06 20:14	AW: FFvsDQ Ich hab mir jetzt den Trailer, ein Video-Review angeschaut und mich spricht an DQ8 (leider) gar nichts an. Ich denke, es ist bestimmt ein gutes Spiel, auch vom Kampfsystem, zig Charaktere usw. Aber ich mag den Stil einfach nicht (und ich meine net mal das Cell-shading) und die Story sagt mir auch nicht zu. Wegen diesen Dingen würde einfach die Atmosphäre bei mir leiden. Daher bleib ich bei FFXII



FREIE FAHRT Schon in Smuggler's Run 2 durfte man nach Herzenslust mit Buggys durch weite Landschaften rasen.

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

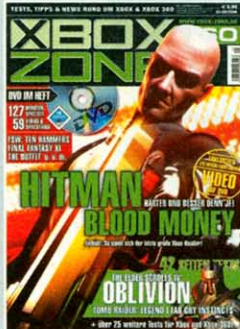
unterstützt von



GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!



Hart, härter, Hitman. Der neueste Teil der populären Action-Reihe wird in der neuen XBOX-ZONE ausführlich vorgestellt. Im Test finden Sie mit Tomb Raider: Legends, The Elder Scrolls IV: Oblivion und Burnout Revenge echte 360-Kraller. Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



Der Meister kam nach Europa und N-ZONE ließ sich die Gelegenheit nicht entgehen: Im exklusiv-Interview spricht Star-Designer Shigeru Miyamoto über aktuelle und kommende Highlights. Außerdem enthält: Zelda DS! Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



Die Far-Cry-Macher wagen den Sprung in die nächste Generation. Crysis soll die Grenzen des Genres sprengen. Außerdem: Ron Gilbert über Humor in Videospielen und der WoW-Konkurrent Dark Messiah. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Der Wheelman kehrt zurück. Driver: Parallel Lines macht den Vorgänger vergessen. Noch besser gelingt die Rückkehr von Lara Croft, denn Tomb Raider: Legend überzeugt auf ganzer Linie. Außerdem: Onimusha: Dawn of Dreams im Test. Jetzt im Handel!

Serie dürfte dir gefallen, auch wenn du nicht mehr die prächtigste Optik erwarten darfst. Ansonsten gibt es natürlich schon unzählige ATV- und Motocross-Titel, die spielerisch ähnlich sind.

Ich besitze *Need for Speed Most Wanted* und die Grafik ist, na ja, nicht so gut. Da die PlayStation 3 abwärtskompatibel sein soll, stellt sich mir die Frage, ob sich die Grafik sichtbar auf der PS3 verbessert.

PLAYZONE: Zunächst einmal steht noch nicht fest, ob alte Spiele auf der PlayStation 3 optisch aufgemöbelt werden (wie es bei der PS2 der Fall war). Doch selbst wenn es dieses Feature geben sollte, würden wir mal nicht zu viel davon erwarten. Um aus dem ursprünglichen *Need for Speed Most Wanted* ein richtig hübsches Spiel zu machen, bräuhete es komplett neue Texturen und die müssten sich dann ja bereits auf der DVD des Originalspiels befinden. Davon abgesehen dürfte es eher im Interesse von Electronic Arts sein, bis zum Start der PS3 schon ein komplett neues *Need for Speed* auf die Beine zu stellen, das die technischen Fähigkeiten der neuen Konsole ausnutzt.

Letzte Frage: Wie kann ich beim PS3-Controller die Position der einzelnen Spieler einstellen?

MISTERXMITX PER E-MAIL

PLAYZONE: Du brauchst eine EyeToy-Kamera, die anschließend die Positionen der Spieler auf der Couch einscannert und ins Spiel überträgt. Alternativ kann man aber auch die Sing-Star-Mikrofone anschließen und jeden Spieler einzeln ganz laut eine Nummer hineinbrüllen lassen. Okay, Spaß beiseite. Wir haben keine Ahnung, wie das läuft, und können das wohl auch erst beantworten, wenn wir die Konsole endlich in der Redaktion haben.

FRUST-VERDRUSS

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich schreibe euch in der Hoffnung, dass ihr mir einigen Fragen zu unserem so geliebten Hobby beantworten könnt. Zuerst einmal würde mich interessieren, ob ihr die Leserbriefe und E-Mails, die ihr bekommt, wirklich so, wie sie der Verfasser geschrieben hat, im Heft abdruckt. Kann es sein, dass fast jeder Brief den Anfang mit einer Lobeshymne auf euer Mag beginnt und manch einer geradezu widerlich schleimt, wie gut und toll ihr seid? Bitte versteht das nicht falsch, auch ich kaufe euer Magazin regelmäßig und bin voll zufrieden! Nur fällt mir dieser Umstand halt immer wieder auf und bringt mich zum Schmunzeln.

PLAYSCHMEO PER E-MAIL



ANSTRENGENDE ACTION?
Ist Criterion's Shooter-Debut zu schwer geworden?

PLAYZONE: Nun, wie du an deinem eigenen Leserbrief vielleicht ganz gut erkennen kannst, kümmern wir uns lediglich um die Rechtschreibfehler und kürzen hier und dort etwas raus. Für die Lobeshymnen am Anfang können wir auch nix, die kommen wirklich bei den meisten Zuschriften ganz von selbst. Aber wir werden uns bemühen, in Zukunft allzu übertriebene Schleimereien ebenfalls der Schere zum Opfer fallen zu lassen.

Meine eigentliche Frage bezieht sich aber auf den Schwierigkeitsgrad in manchen Games, wie zum Beispiel in *GTA San Andreas*. Ich habe leider meist nur am Wochenende Zeit zum Zocken und hatte am Anfang viel Spaß mit dem Game. Bis ich an eine Stelle kam, wo man mit einem kleinen Flugzeug Drogendealer abbarnen musste. Ansich sehr spaßig, bis auf die Tatsache, dass ich die Steuerung sauschwer fand und mir ständig der Sprit ausging, bevor alle bösen Jungs erledigt waren. Nach dem zwanzigsten Versuch habe ich mir gesagt, dass die Jungs von Rockstar Games mich direkt am Arsch lecken können! Seitdem habe ich das Spiel nie wieder angefasst und neulich bei Ebay verschauert. Warum kaufe ich so ein Spiel, fragt ihr dann? Weil es wirklich gute Games sind, nur dass sie kein flexibles Speichersystem haben, was meiner Meinung nach eine sinnvolle Neuerung wäre! Wenn das Spiel mir wenigstens gestatten würde, nach dem zehnten Scheitern einfach mit der nächsten Mission weitermachen zu können, bei solchen Sachen krieg ich echt nen Hals! Dasselbe bei *Black*; so cool das Spiel auch ist (bis auf die Zwischensequenzen), finde ich es echt zu schwer an manchen Stellen. Kann es sein, dass ich auch einfach nur kein sonderlich begabter Zocker bin, was meint ihr denn zu dem Thema?

PLAYZONE: Bei *San Andreas* hast du wirklich die schwierigste Mission des gesamten Spiels erwisch. Hättest du uns mal vorher gefragt, dann hätten wir dir sagen können, dass dieser Auftrag fürs Fortkommen im Spiel lediglich optional ist. Grundsätzlich hast du aber natürlich trotzdem Recht und *Grand Theft Auto San Andreas* ist nicht gerade ein perfekt ausbalanciertes Spiel und könnte ein flexibleres Speichersystem sehr gut vertragen. Auch *Black* ist an manchen Stellen etwas knifflig, aber wir wollen uns gar nicht ausmalen, wie du in den letzten Levels von wirklich schweren Spielen wie *Stuntman* oder *Fire Warrior* verzweifeln würdest. Letzten Endes sollte es dir immer um den Spaß am Spielen gehen. Und wenn das bedeutet, dass du ein Spiel nicht durchspielen kannst, dann zwingt dich ja niemand dazu. Schnapp dir ein paar Cheats, wenn du unbedingt den Abspann sehen willst, und alles ist gut.

SKLAVEREI

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich lebe nur für eure Zeitschrift! Sauerstoff und Wasser? Wer braucht das schon, wenn er monatlich die PLAYZONE bekommt? Euer Sklave hat allerdings eine Frage an seine Götter, wenn er sie stellen darf:

PLAYZONE: Ja, auch hier handelt es sich um fast schon absurde und abstoßende Schleimereien, die wir eigentlich löschen sollten, aber es liest sich schon irgendwie toll, oder?

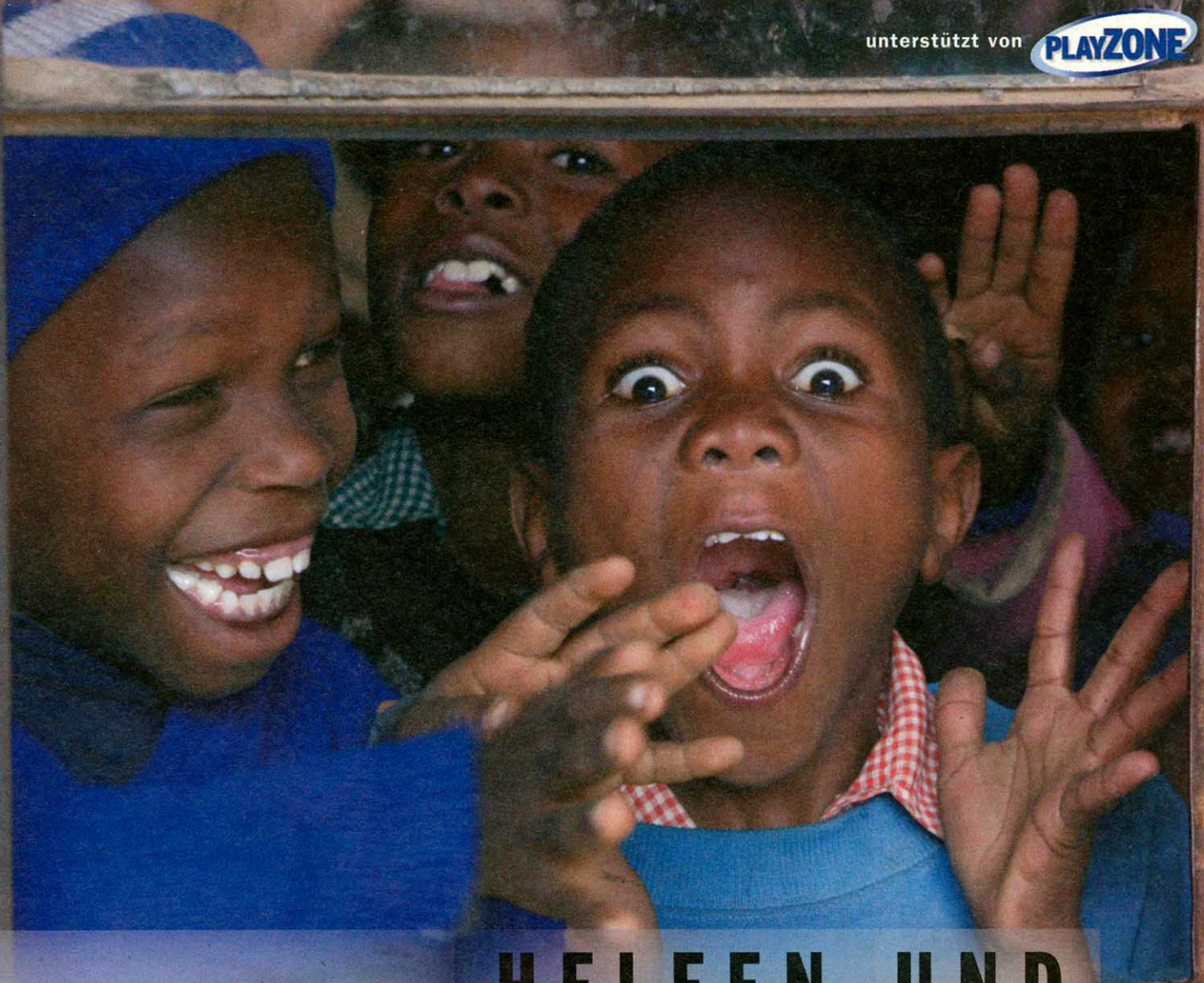
Gibt es in *Midnight Club 3: DUB Edition Remix* endlich einen 6er- oder 7er-BMW zum Tunen?

FALCO „FAZE“ LANGE PER E-MAIL

PLAYZONE: Leider nicht, aber es sind eine ganze Reihe anderer heißer Schlitten dazugekommen. Auf der offiziellen Seite <http://www.midnightclub3.de/remix> gibt es die komplette Liste und viele weitere Informationen zum Spiel.

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von



UNITED FOR AFRICA

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED**
PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN
UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE
MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA
GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA



CHEATS & CODES



Thomas Schreiner
32, Redakteur

Polizisten müssen
abgehängt,
Terroristen
bekämpft und
Invasoren zurück-
geschlagen
werden. **Diese
Cheats helfen
Ihnen dabei.**

Driver: Parallel Lines

CHEAT Unbegrenzter Fahrspaß in New York

Pausieren Sie das Spiel und wechseln Sie auf die Option „Einstellungen“. Wählen Sie dort den Menüpunkt „Cheats“ und danach „Cheatcode eingeben“ aus. Anhand unserer Cheats aus der Tabelle erzielen Sie folgende Effekte, mit denen Sie garantiert besser fahren.

Unbesiegbarkeit
IRONMAN
Unzerstörbare Wagen
ROLLBAR
Alle Fahrzeuge
CARSHOW
Keine Kosten
TOOLEDUP
Unbeschränktes Nitro
ZOOMZOOM
Alle Waffen
GUNRANGE
Unbeschränkte Munition
GUNBELT
Schwache Polizeiwagen
KEYSTONE



VORBEREITUNG Das Leben auf der Straße kann sehr hart sein.



FRONTAL Auch Geisterfahrer kommen mühelos durch den Verkehr.

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:

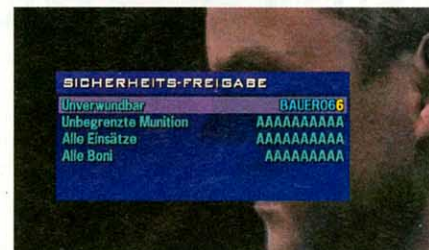
0900/1 101 891
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

24: The Game

CHEAT Greifen Sie Jack Bauer unter die Arme.

Entscheiden Sie sich im Hauptmenü für den Unterpunkt „Optionen“. Halten Sie daraufhin L1 + L2 + R1 + R2 so lange gleichzeitig gedrückt, bis sich ein Fenster zur Passwort-Eingabe öffnet. Mit ← und → wechseln Sie zwischen den einzelnen Buchstabenpositionen hin und her. Drücken Sie X und zugleich ← oder →, um auf einer Position einen Buchstaben auszusuchen. Wenn Sie fertig sind, schließen Sie die Cheat-Eingabe mit ■ ab. Drücken Sie dann noch ▲ und laden Sie eine Mission.



FAST WIE SIEGFRIED Rüsten Sie Jack Bauer für den Kampf gegen den Terror.

Unverwundbar	Alle Missionen
BAUER066	DESSLER072
Unbegrenzt Munition	Alle Belohnungen
ALMEIDA062	PALMER054

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare

CHEAT Unterstützung gegen die Invasoren

Gehen Sie ins Optionsmenü und wählen Sie dort den Punkt „Passwort“ aus. Geben Sie dann in die Felder unsere Cheats ein und entdecken Sie die Möglichkeiten. Jeder Buchstabe steht für eine dieser Figuren: L = Leonardo, M = Michaelangelo, D = Donatello, R = Raphael, S = Shredder.



EINGEKREIST Angesichts einer solchen Übermacht tut die Panzerung gut.

Unzerstörbar
MDLDSSLR
Unbegrenzte Shuriken
LMDRRMSR
Maximal Ougi
RRDMLSDL
Ohne Shuriken
LLMSRDMS
Leidensfähigkeit
DMLDMRLD
Sushi-Party
SLLMRSLD
Sofort-Tod
LDMSLRDD
Feinde 2x Angriff
MSRLSMML
Feinde 2x Verteidigung
SLRMLSSM



ÜBERLEBEN Mit Cheat kein Problem.

NBA 2K6

CHEAT Neue Klamotten und Teams

Im Hauptmenü wählen Sie den Unterpunkt „Features“ und unter den daraufhin erscheinenden Optionen „Codes“ aus. Dann öffnet sich ein Fenster, in dem Sie über einen Tastatur-Bildschirm Ihre Codes eingeben. Auf diese Weise fügen Sie Ihrer Liste freischaltbare Gegenstände hinzu. Vergessen Sie aber nicht, nach der Eingabe Ihre Einstellungsdaten zu speichern, damit die freischaltbaren Gegenstände nicht verloren gehen.

NIKE Zoom Kobe 1 (Schuhe)
kobe
NIKE Up Tempo Pro (Schuhe)
anklebreakers

2005/06 Pacers-Trikot
3londonly
Streetball-Berühmtheit
ballers

2KSports-Team
2ksports
2K6-Team
nba2k6
Visual-Concepts-Team
vcteam

NBA 2K6 Codes

Hiermit können Sie als eine der Berühmtheiten am Streetball-Modus teilnehmen. Spielen Sie als Common, Method Man, Redman, Flavor Play und 2uestlove und viele andere. Rufen Sie einfach den Streetball-Modus auf und ändern Sie die Einstellung für den 'Spieler-Pool' auf 'Berühmtheiten'. Viel Spaß!

GEGENSTAND	STATUS
Code eingeben	
2K6-Team	Freigesch...
2KSports-Team	Freigesch...
YC-Team	Freigesch...
2005-06 Pacers-Trikot	Freigesch...
Streetball - Berühmtheit	Freigesch...
Nike® Zoom Kobe 1	Ein
Nike® Up Tempo Pro	Ein

Drücke Löschen

SCHRITT 1 Geben Sie einen Code ein. Wir haben uns hier für „ballers“ entschieden.



SCHRITT 2 Folgen Sie der Anweisung vom Screen vorher.



SCHRITT 3 Unser Favorit ist ganz klar der coole Redman.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
24: The Game	06/2006
Alien Hominid	09/2005
ATV Offroad Fury 3	05/2006
ATV Offroad Fury Blazin' Trails (PSP)	05/2006
Black	05/2006
Brothers in Arms: Earned in Blood	03/2006
Brothers in Arms: Road to Hill 30	07/2005
Call of Duty 2: Big Red One	03/2006
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	07/2005
Destroy All Humans!	09/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Sims 2	02/2006
Die Unglaublichen: Der Angriff des T.	04/2006
Die Urbz: Sims in the City	06/2005
Driver: Parallel Lines	06/2006
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street	07/2005
Full Spectrum Warrior	09/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto Liberty City Stories (PSP)	02/2006
Heroes of the Pacific	01/2006
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
L.A. Rush	02/2006
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2006	12/2005
Marc Ecko's Getting Up	05/2006
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
Medal of Honor: European Assault	09/2005
Metal Gear Acid (PSP)	04/2006
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NanoBreaker	09/2005
NBA 2K6	06/2006
Need for Speed Most Wanted	03/2006
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP)	04/2006
Onimusha: Dawn of Dreams	05/2006
Prince of Persia: The Two Thrones	03/2006
Robots	07/2005
Rumble Roses	06/2005
Scaler	08/2005
Shrek Superslam	03/2006
Sniper Elite	04/2006
Spartan: Total Warrior	01/2006
SSX on Tour	01/2006
Star Wars Battlefront II (PS2 + PSP)	02/2006
Star Wars Episode III – Rache der Sith	08/2005
Street Racing Syndicate	08/2005
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	06/2006
Tekken 5	08/2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	12/2005
Tiger Woods PGA Tour 06	04/2006
Tony Hawk's American Wasteland	02/2006
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
True Crime New York City	02/2006
Twisted Metal: Head-On (PSP)	04/2006
Ultimate Spider-Man	01/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	01/2006
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PSP)	03/2006

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.

Allgemeines

DEUTLICH

Ob es nun an den Preisen oder an der Auswahl liegt – knapp die Hälfte der Teilnehmer unserer Umfrage kauft ihre Spiele im Elektrofachmarkt. Hoffentlich ist das kein schlechtes Zeichen für all die kleinen Spielereien mit dem weniger alltäglichen Angebot!



BLACK

MEHR FÜRS GELD!

Für ein Drittel unserer Umfrageteilnehmer sind 6 bis 8 Stunden Unterhaltung für 60 Euro zu wenig. Knapp die Hälfte kann mit dem geringen Umfang leben – für sie zählt eben nur die Qualität.



PS3-LAUNCH

GEDULDIG

Wer hätte das gedacht? Die meisten PlayStation-Fans nehmen es Sony nicht übel, dass sie nun noch etwas länger auf die PS3 warten müssen. Stattdessen freuen sie sich über guten Support für die PS2. Zur Konkurrenz zu wechseln, kommt für fast niemanden infrage.



Der Pate

GETEILTE MEINUNG

Hier spalten sich die Lager, doch insgesamt kann EA zufrieden sein. Um den Genre-König GTA vom Thron zu stürzen, bedarf es wohl doch mehr als einer spannenden Story und starken Lizenz.



INSEKTENTVERZEICHNIS

Atari	41
COMPUTEC MEDIA AG	28-31, 44-45, 73, 91, 97
DTP	53, 75
Eastbeam	37
Eidos	100
Jüllenbeck	2
Jamba	99
Take 2	3

SPIELE-HOTLINES

Activision (spielersche Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielersche Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielersche Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielersche Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de	Sa. 11-17 Uhr		
Konami (Tips & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
de.gs.konami-europe.com			
Sony Powerline	0900/1 558 801	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
de.playstation.com			
ony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,12/Min.
playstation.com			
WV 2 (Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
take2.de			
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Mo.-Sa. 11-21 Uhr	0900/1 505 511		€ 0,62/Min.
Mo.-So. 9-24 Uhr	0900/1 824 847		€ 1,86/Min.
Mo.-Sa. 9-21 Uhr	151 200		€ 0,62/Min.



26% Macht nix, so dringend brauch
ich das Teil auch nicht.
15% Schade, ich wollte mir
sofort eine kaufen.
4% Nicht mit mir, ich werde ein-
fach zur Xbox 360 greifen.
55% Mir Recht! Dann kommen noch
genug Spiele für die PS2.

Die PS3 kommt erst im
November. Enttäuscht?
sein, kommt für fast niemanden infrage.
Support für die PS2. Zur Konkurrenz zu wech-
slen, müssen. Stattdessen treuen sie sich über guten
sie hat, noch etwas länger auf die PS3 warten
müssen. Ich nicht übel, dass
ich nicht übel, dass

23% Ein sehr
gutes Spiel
– mit G7A kann es sich
jedoch nicht messen.
11% Die Atmosphäre ist super,
insgesamt jedoch kein Hit!
41% Ist EA mit dem Paten-
auf dem richtigen Weg?

25% Der Pate braucht sich nicht
mit der G7A-Konkurrenz ver-
gleichen. Der Pate braucht sich nicht
mit der G7A-Konkurrenz ver-
gleichen. Der Pate braucht sich nicht
mit der G7A-Konkurrenz ver-

Verfasser
ge bzw. Datenträger sind
schaft der vorherigen
Verfasser
GmbH, Annett Heinze,
ne und der Seitennummer,
die herausgegeben
werden. Die schriftlich
ste bitten, uns die schriftlich
ste bitten, uns die schriftlich
ste bitten, uns die schriftlich

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Gaming with Style!

für 9,90 Euro



Holen Sie sich das Miniabo von **PLAYZONE** – 3 Ausgaben plus ein StormTrooper Silver Touch Edition Gamepad für nur € 9,90!

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 Angebote von **PLAYZONE** und weiterer **COMPUTEC** Magazine.

PLAYZONE

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der **PLAYZONE** und die Prämie für € 9,90!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun, ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg.; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir **PLAYZONE** wieder. Bescheid, Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Gamedad StormTrooper Silver Touch Edition (Art.-Nr. 002897)
Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gamedad StormTrooper Silver Touch Edition In glänzendem Silber gestylt, bietet das StormTrooper-Pad ein Höchstmaß an Spielspaß. Analoge Tasten und Ministicks sorgen für eine präzise Steuerung. Die Dauerfeuer-Funktion ist in brenzligen Spielsituationen ein echter Vorteil. Dual Vibration setzt die virtuelle Spielwelt in spürbare Effekte um. Die Form des PlayStation-2-Controllers orientiert sich am Original-Sony-Controller, ist aber ein wenig kleiner.

Prämien-Nr.: 002897

PRÄMIENWERBUNG ANGEBOT

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 _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 06, 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: 06/06)

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:

8. Welche Schulnoten erhalten Sie?
 Hätten Sie gerne mehr, genau

- Reportage Die 100 besten PS2
 Reportage GDC 2006
 Brothers in Arms: Hell's Highway
 WWE SmackDown! vs. RAW
 Just Cause
 God of War
 Full Spectrum Warrior
 T. Daxter
 Dragon Quest: Die Reise
 FIFA Fußball Weltmeisterschaft
 Final Fantasy XII

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE?

- ☐ Kann sie leider nicht
☐ Verwende normale
☐ Ich sehe sie mir bei

10. Welche Schulnoten erhalten Sie?

Schulnote gesamt:

Thema des Monats:

Spiel-Trailer:

Berichte, Tests, Bilder, Games

Das sehen Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE

Prämie für € 9,90!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalten das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Was hat Ihnen an PLAYZONE gefallen?

Was hat Ihnen an PLAYZONE gefallen?
Netpad StormTrooper
Silver Touch Edition (Art.-Nr. 002897)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

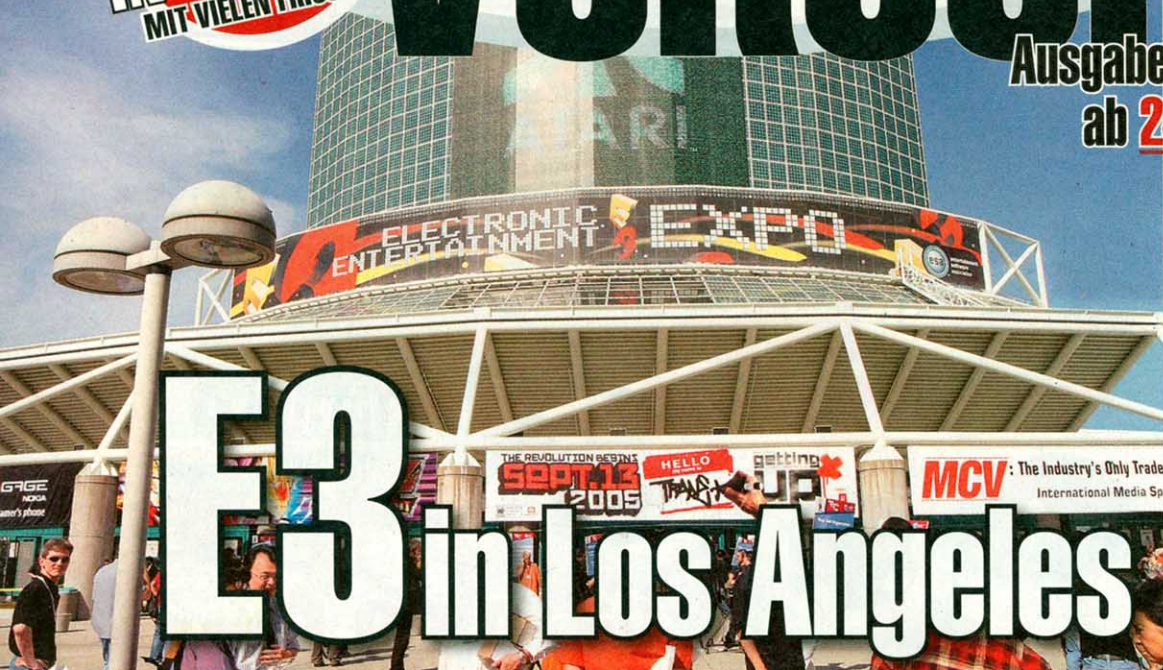
- ☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

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

Ab nächster Ausgabe:
PLAYZONE
 IN NEUEM LOOK!
 MIT VIELEN FRISCHEN IDEEN!

VORSCHAU

Ausgabe 07/2006

ab **24.05.06** am Kiosk!

Die weltgrößte Spielemesse öffnet wieder ihre Pforten: Vom 10.-12. Mai präsentieren alle wichtigen Hard- und Software-Hersteller in L.A. die

neuesten Entwicklungen auf dem Spielesektor und wir sind natürlich für Sie vor Ort. Freuen Sie sich auf einen umfangreichen Messebericht mit allen PS2-, PSP- und PS3-Highlights!



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
Aeon Flux	Mai
And 1 Streetball	Mai
Evolution GT	April
Football Generation	5. Mai
Rampage: Total Destruction	28. April
Rogue Trooper	21. April
State of Emergency 2	April
Swords of Destiny	30. April
Urban Chaos: Riot Response	Mai
WWII: Tank Battles	28. April
Titel	Termin
Ape Escape	10. Mai
Bubble Bobble Evolution	April
Dragon Ball Z: Shin Budokai	20. April
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	27. April
Metal Gear Acid 2	18. Mai
NBA Ballers Rebound	Mai
Pac-Man World 3	4. Mai
SOCOM: Fireteam Bravo	19. April
Space Invaders Evolution	April
Street Supremacy	Mai
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Mai
World Poker Tour 2K6	15. Mai
Ys: The Ark of Napishtim	18. Mai



Tourist Trophy

Wenn die *Gran Turismo*-Macher ein Motorrad-Rennspiel kann es doch nur gut werden! Oder doch nicht? Unser ausführlicher Test in der nächsten PLAYZONE verrät es!



Hitman

Blood Money

Bis zuletzt hatten wir gehofft, dass die Testversion zum vierten *Hitman*-Abenteuer noch rechtzeitig bei uns eintrifft. Ein zweites Mal wird sich Eidos' Killer nicht verspäten!

WEITERE THEMEN

GTA Liberty City Stories

Wirklich so gut wie die PSP-Vorlage?

The Silent Hill ... (PSP)

... Experience: Horror-Comic im Miniformat

The Da Vinci Code

Spiele-Sakrileg oder heiliger Adventure-Grail?

Tomb Raider: Legend (PSP)

Die Handheld-Fassung im Intensivtest!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

REALCHARTS

1	MUNDSTUHL - MECKERTASSEN	SING3920
2	TOBIAS REGNER - I STILL BURN	SING3921
3	GR. TEKKAN - WO BIST DU, MEIN SONNENLICHT?	SING3922
4	BOB SINCLAR - LOVE GENERATION	SING3923
5	MADONNA - SORRY	SING3924

FUNSOUNDS

ABHEBEN, ZIPFLKLATSCHER!	HIT3050
AUF DIE FRESSE	HIT3051
EROTISCH	HIT3052
JUCKIGE MÄUSE	HIT3053
WACH AUF, DU KLEINE MISTRATTE!	HIT3054

EROTIKDOWNLOADS

Cute Girlfriends 2 EROTIK1045	SEX Machine EROTIK1046
Handyluder EROTIK1047	Beach Girls EROTIK1048
Big Boobs EROTIK1049	X-Poker EROTIK1050
Kamasutra 69 EROTIK1051	Bowling XXX EROTIK1052

HANDYVIDEOS

VIDEO1752	VIDEO1753	VIDEO1754
VIDEO1755	VIDEO1756	VIDEO1757
VIDEO1758	VIDEO1759	VIDEO1760
VIDEO1761	VIDEO1762	VIDEO1763

VIDEOKLINGELTÖNE

Mundstahl Meckertassen VIDEO1745	1
Tobias Regner I Still Burn VIDEO1746	2
Grup Tekkan Wo Bist Du Mein... VIDEO1747	3
Seed Ding VIDEO1748	4
Flipsyde Ft. T.A.T.U. Happy Birthday VIDEO1749	5
50 Cent Hustler's Ambition VIDEO1750	6
Sido/G-Hot Wahlkampf VIDEO1751	7

HANDYSPIELE

FLIPPY'S FLYING FRENZY Fliege mit Flippy in seinem Hubschrauber durch den Wald und nimm so viele tödliche Hindernisse wie nur möglich mit. SPIEL2605	SEXY POOL Erwecke deine tiefsten Phantasien zum Leben SPIEL2606	CALL OF DUTY 2 Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy SPIEL2607	RACING FEVER GT Absoluter Rennwahnsinn - fantastisch neu in 3D SPIEL2608	CIVILIZATION 3 Spiel das legendäre Strategiespiel auf dem Handy SPIEL2609	SUDOKU Der beste Ein-Daumen-Puzzle-Zeitvertreiber fürs Handy SPIEL2610
---	--	---	---	--	---

ANIMIERTEFARBLOGOS

MOBIL6660	MOBIL6661	MOBIL6662
MOBIL6663	MOBIL6664	MOBIL6665

HANDYTHEMEN

THEME1590	THEME1591	THEME1592	THEME1593
THEME1594	THEME1595	THEME1596	THEME1597

FARBIGELOGOS

BILD9910	BILD9911	BILD9912	BILD9913	BILD9914	BILD9915	BILD9916	BILD9917	BILD9918	BILD9919	BILD9920
BILD9921	BILD9922	BILD9923	BILD9924	BILD9925	BILD9926	BILD9927	BILD9928			

SOFTWARE

HANDY-UHR FUSSBALL HANDY3660 Hol dir deine persönliche FUSSBALL-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven	HANDY-UHR DEATH HANDY3661 Düstere DEATH-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven
HANDY-UHR HEARTS HANDY3662 Deine LOVE-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven	

SMS KOMPRESSOR



Lade Dir den **TRIMS - SMS KOMPRESSOR** auf Dein Handy und versende eine einzige SMS mit bis zu 500 Zeichen in Form einer einzigen ganz normalen SMS bei gleichem Preis.

3 Produkte deiner Wahl als Guthaben im Jamba! Flexi Sparabo für nur €2,99/Woche, zzgl. 1 SMS/Produkt (+ Transport). Es gelten die gültigen Transportkosten (WAP, GPRS) deines Mobilfunkanbieters. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5/Produkt. Guthabennutzung: SMS (Bestellwort: „Liste“), www.play-zone.de oder wap.jamba.de. Jederzeit Kündigung: STOPFLEXI an 33333 (€0,20/SMS). Hilfe? 0180-5554890 (€0,12/Min). Handytypen & AGB: www.play-zone.de. Mindestalter 16 Jahre.

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, 0750i
Videoklingeltöne Handyinfo: Nokia: 3230, 3660, 6260, 6681, 7610, 7650, N-Gagel(QD) Farblogos Handyinfo: LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65
Animierte Farblogos Handyinfo: Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i
Themen Handyinfo: Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i
Siele Handyinfo: Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gagel(QD); Sony Ericsson: K700i, 21010i
Erotik Downloads Handyinfo: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, 21010i
Videos Handyinfo: Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800
Software Handyinfo: Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 8800, N-Gagel(QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720; Sharp: GX30, TM200; Siemens: C65, S65; Sony Ericsson: K300i; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

DIE STADT BRAUCHT EINEN HELDEN



**URBAN
CHAOS**
RIOT RESPONSE™

rocksteady™

PlayStation.2

XBOX LIVE

eidos

© 2006 SCI Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCI Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.