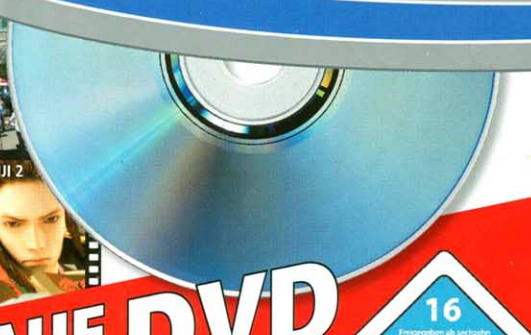


PLAYZONE



**AUF DVD
DOPPELT
IM HEFT:**

**Über 100 Minuten
3-VIDEO**

**Großer Showdown:
PlayStation 3
Nintendo Wii & Xbox 360**

16
Freigegeben ab 16 Jahren
keine Gewalt & 14 Jahre

GENJI 2

TUROK

LIVE VON DER GRÖSSTEN
SPIELEMESSE DER WELT:

50 SEITEN E3

ÜBER 200 SPIELE • ALLE HIGHLIGHTS FÜR PS3, PS2 & PSP



FINAL FANTASY XIII



GRAN TURISMO HD



METAL GEAR SOLID 4



NEUER (ALTER) CONTROLLER, NEUES DESIGN, ZWEI VARIANTEN

PlayStation 3 im Test

AB 17. NOVEMBER FÜR 499 EURO





WELCOME TO THE REAL WORLD

IN TOUCH WITH NATURE
Erlebe den einzigartigen Luxus
von echtem Leder



P. Kaph

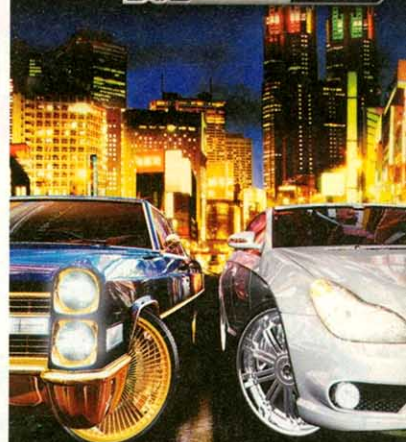
4in1 Leather Power Feedback Wheel

WWW.SPEED-LINK.COM



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

灣岸
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**



**ERHÄLTICH 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. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Corporation. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (Xbox). (Midnight Club 3 Dub Edition) (each 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. *unverbindliche Preisempfehlung

E3! PlayStation 3!! PLAYZONE Version 3!!!

Pünktlich zum E3-Showdown: Die runderneuerte PLAYZONE

Die spannendste PLAYZONE des Jahres – so wird seit vielen, vielen Jahren die Ausgabe bezeichnet, die im Anschluss an die Electronic Entertainment Expo (kurz E3) in Los Angeles erscheint. Kein Wunder, denn keine andere PLAYZONE bietet derart viele Neuvorstellungen, spannende Nachrichten und spektakuläre Videos wie die E3-Nummer – doch das ist nicht der einzige Grund, wieso das vorliegende Heft besonders spannend ist ...

DER SHOWDOWN DES JAHRZEHNTS

Auf der diesjährigen E3 (vom 10. bis 13. Mai im Convention Center in Los Angeles) kam es endlich zum lange erwarteten Showdown zwischen Microsoft, Nintendo und Sony. Microsoft glänzte mit den bislang erreichten Xbox-360-Absatzzahlen und spektakulären 2nd-Generation-Spielen, Nintendo mit innovativen Wii-Features und günstigem Preis, Sony mit grandioser Technik und exklusiven Lizenzen – sowie erstmals mit eindrucksvollen spielbaren PlayStation-3-Titeln. Wer letztendlich das Rennen machen wird, ist wahrlich offen. Alle drei Systeme haben ihren Reiz und echten Spielern kann man eigentlich nur empfehlen, dass sie sich mit allen Geräten mal befassen sollten. Übrigens, damit Sie sich schon jetzt, nur wenige Tage nach der E3, ein Bild von der Messe machen können, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut: Wir mieteten ein Büro in L.A. an und verlegten die DVD-Prüf- und Produktionszeiten an die Grenze des Machbaren, um schneller als jedes andere Magazin in Deutschland umfassend in Wort, Bild und auf Video über die weltgrößte Spielemesse berichten zu können.

GARANTIERT RUNDERNEUERT: DIE PLAYZONE DES JAHRZEHNTS

Neues Design und überarbeitete Heftstruktur sind lediglich Randerscheinungen der größten Innovation seit der Erstausgabe im Jahre 1998. Ab sofort gibt es von uns die PLAYZONE-Redaktionsgarantie – Unabhängigkeit, Ehrlichkeit und Kompetenz aus Liebe zum Spiel. Wir sind von keinem Hersteller abhängig und lassen uns nicht vorschreiben, was wir wann wie zu schreiben haben. Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft – so wissen Sie stets, ob die Videos und Bilder wirklich dem tatsächlichen Spiel entstammen oder möglicherweise aus geschönten, nicht spielbaren Vorabversionen. Und zu guter Letzt dürfen Sie auf die Kompetenz von Computec Media vertrauen. Wir haben seit 1991 über 10.000 Spiele getestet und veröffentlicht seit vielen Jahren als einziger Verlag Deutschlands mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE Special-Interest-Titel für jedes relevante Videospielsystem. Wir heben nicht die PlayStation 3 in PLAYZONE in den Himmel, um sie in XBOX-ZONE und N-ZONE schlecht zu machen – wir sprechen eine Sprache in allen drei Magazinen. Last, but not least kommen ab sofort alle Abonnenten in den Genuss dieser Multiplattform-Kompetenz – sie erhalten im Rahmen des Plus-Abos beginnend mit dieser Ausgabe ab sofort Doppel-DVDs. Auf der einen Seite gibt es wie gewohnt die PLAYZONE-Show, auf der Rückseite diesmal die E3-Show sowie ab der kommenden Ausgabe zusätzliche Videos zu den Themen Xbox und Nintendo. Ich würde mich freuen, wenn Ihnen die neue PLAYZONE gefällt! Schreiben Sie mir einfach (hans.ippisch@computec.de), was Sie davon halten!



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Jetzt noch
fetter: **Das
PLAYZONE
Plus-Abo**

PLAYZONE

Viele exklusive Vorteile für unsere Abonnenten!
Tolle Gratis-Prämien für den Werber!



Prall gefüllte **Doppel-DVD** mit
Videoinhalten zu **allen Konsolen**.
Die ganze Welt der Videospiele erleben!



Exklusive **DVD-Box mit Inlay** und
Inhaltsbeschreibung!

Preiswerter als am Kiosk –
mehr bekommen für weniger Geld!



Pünktlich und bequem frei Haus –
noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Sichern Sie sich Ihr lückenloses PLAYZONE-
Plus-Abo-Archiv! Alle Leser, deren Bestellung
bis zum 05.06.2006 bei uns eingeht, erhalten
bereits die nächste Ausgabe im Abo.

Plus-Abo

Mehr Infos, mehr Konsolen, mehr Spiele!
Der komplette Überblick über alle Highlights
der Videospielwelt!



Hitman: Blood Money (PS2)*

Der glatzköpfige Profikiller Hitman kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück – und dieses Mal wird er mit kalter und knallharter Währung bezahlt.

Prämien-Nr.: 002986



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (PS2)

Im Detail deutlich verbessert und mit mehr Multiplayer-Optionen ausgestattet – ein Muss für Taktik-Fans!

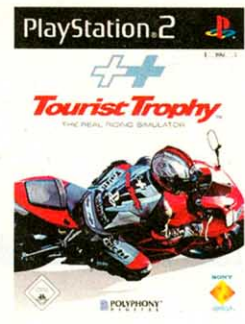
Prämien-Nr.: 002987



FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2006 (PS2)

Einziges offiziell lizenziertes Videospiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 2006. Emotionen und Leidenschaft pur!

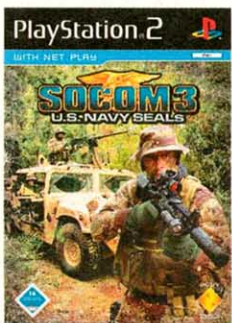
Prämien-Nr.: 002983



Tourist Trophy (PS2)

Auf insgesamt 35 verschiedenen Strecken wie Nürburgring oder Valencia können Sie den ultimativen Adrenalkick auf zwei Rädern erleben.

Prämien-Nr.: 002988



SOCOM U.S. Navy SEALs 3 (PS2)

Knallharter Taktik-Shooter. Machen Sie sich bereit für die ultimative Online-Schlacht und erleben Sie hautnah die 32-Spieler-Action der SEALs.

Prämien-Nr.: 002991



SingStar Rocks inkl. Mikro (PS2)

Es gibt wieder einen Grund, das Mikrofon in die Hand zu nehmen! Mit neuen Liedern gibt es Karaoke Spaß bis zum Abwinken.

Prämien-Nr.: 002990



Tomb Raider: Legend (PSP)

Als ob das grandiose PS2-Comeback nicht schon genug wäre, beehrt Lara auch bald die PSP und hat dabei nichts von ihrem Reiz eingebüßt.

Prämien-Nr.: 002915



50-Euro-Gutschein

Die aktuelle Auswahl ist nichts für Sie? Dann wählen Sie einfach den Gutschein von Playcom und gehen Sie nach Lust und Laune shoppen!

Prämien-Nr.: 002918

Einfach und bequem
online abonnieren:

Weitere Abo-Angebote und noch
mehr Prämien finden Sie unter

abo.play-zone.de

PLAYZONE

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (0) 6246 8825277

☒ JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

(* Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 12 Japan-News

REPORTAGE

- 14 E3 2006 – Die Messe
- 16 PlayStation 3 im Test
- 20 Alle Spiele der E3

JEDEN MONAT

- 90 Feedback
- 96 Impressum
- 62 Info-Center: Most Wanted
- 64 Info-Center: Termine
- 65 Info-Center: Charts
- 66 Info-Center: Die besten Spiele
- 70 Info-Center: Die Redaktion
- 91 Leser werben Leser-Abo
- 94 Mini-Abo
- 97 Nachspiel
- 04 Plus-Abo
- 95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

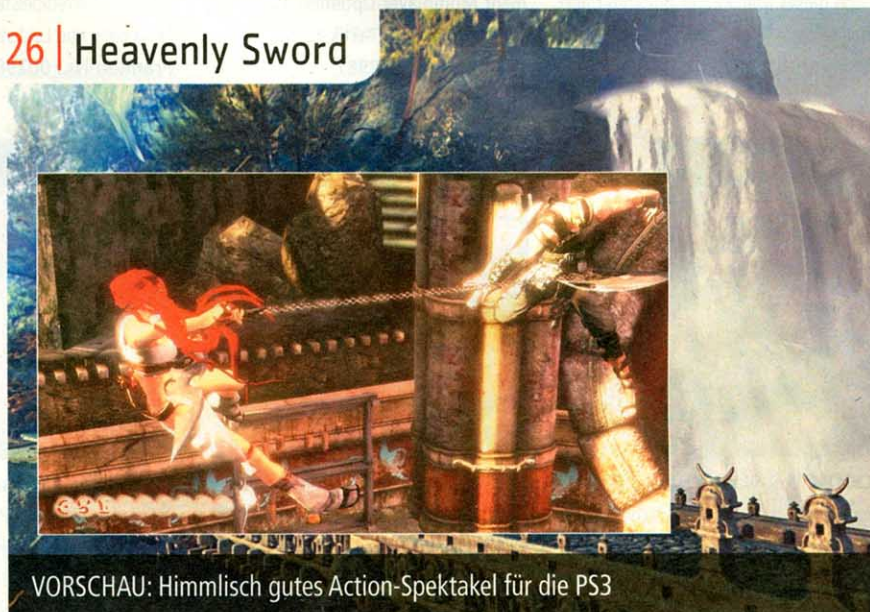
Ace Combat X: Skies of Deception	60	Leaderboard Golf	85
Alone in the Dark 5	29	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	51
Assassin's Creed	30	LocoRoco	61
BattleZone	60	Lumines II	61
B-Boy	50	Medal of Honor: Airborne	33
Brothers in Arms: Hell's Highway	33	Mercenaries 2: World in Flames	30
Coded Arms Assault	31	Metal Gear Acid 2	10
Coded Arms Contagion	56	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	24
Colin McRae Rally 2007	38	Metal Gear Solid: Portable Ops	55
Crisis Core: Final Fantasy VII	58	Motorstorm	38
Daemon Summoner	85	MX vs. ATV: On the Edge	93
Dawn of Mana	48	Pro Evolution Soccer 6	50
Death Jr.	93	Ratchet & Clank: Size Matters	59
Def Jam FFFY: The Takeover	10	Reservoir Dogs	47
Der Pate	92	Resistance: Fall of Man	32
Destroy All Humans! 2	46	Rogue Galaxy	49
Dungeons & Dragons Tactics	58	Rogue Trooper	84
Dungeon Siege: Throne of Agony	58	Scarface: The World is Yours	47
Every Extend Extra	61	Silent Hill Origins	56
Evolution GT	80	SingStar	39
EyeToy Kinetic Combat	50	SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	82
Final Fantasy XIII	34	SOCOM: U.S. NAVY SEALs – Fireteam Bravo	86
Formel Eins 2006	38	Sonic Rivals	59
Full Auto 2: Battlegrounds	29	Splinter Cell Double Agent	46
FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2006	87	Stranglehold	31
FIFA Street 2	92	Syphon Filter: Dark Mirror	57
G1 Jockey 4	85	Tekken: Dark Resurrection	57
Gangs of London	56	The Darkness	29
Genji 2	30	The Da Vinci Code – Sakrileg	76
God Hand	47	The Plan	85
God of War II	44	Thrillville	51
Gran Turismo HD	36	Tony Hawk's Project 8	39
Haze	32	Turok	32
Heavenly Sword	26	Ultimate Ghost'n Goblins	57
Hitman: Blood Money	72	Unreal Tournament 2007	33
Indiana Jones 2007	28	Urban Chaos: Riot Response	84
Juiced: Eliminator	60	Valkyrie Profile 2: Silmeria	48
Just Cause	46	Virtua Fighter 5	35
Justice League Heroes	51	Warhawk	31
Killzone Liberation	54	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	39

14 | E3 2006



REPORTAGE: Wir bringen die weltgrößte Spiele-Messe zu Ihnen nach Hause!

26 | Heavenly Sword



VORSCHAU: Himmlisch gutes Action-Spektakel für die PS3

24 | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



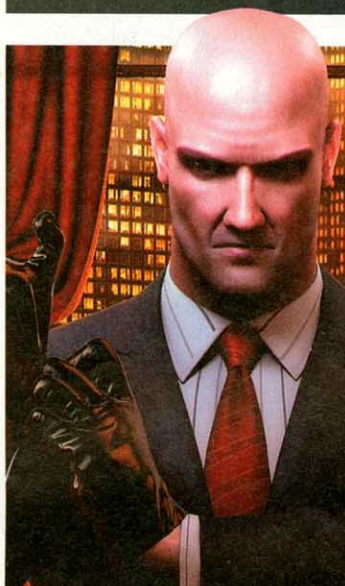
VORSCHAU: Endlich neue Infos zum schönsten Metal Gear aller Zeiten!



PlayStation 3 im Test | 16



REPORTAGE: Brandheiße Infos zu Sonys neuem Flaggschiff von der E3!



Hitman: Blood Money | 72



TEST: Die triumphale und äußerst blutige Rückkehr von Eidos' Killer!

The Da Vinci Code – Sakrileg | 76



TEST: Das offizielle Spiel zum Religionsthiller von Kultschriftsteller Dan Brown

VORSCHAU

PlayStation 3

- 29 Alone in the Dark 5
- 30 Assassin's Creed
- 33 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 31 Coded Arms Assault
- 38 Colin McRae Rally 2007
- 34 Final Fantasy XIII
- 38 Formel Eins 2006
- 29 Full Auto 2: Battlelines
- 30 Genji 2
- 36 Gran Turismo HD
- 32 Haze
- 26 Heavenly Sword
- 28 Indiana Jones 2007
- 33 Medal of Honor: Airborne
- 30 Mercenaries 2: World in Flames
- 24 Metal Gear Solid 4
- 38 Motorstorm
- 32 Resistance: Fall of Man
- 39 SingStar
- 31 Stranglehold
- 29 The Darkness
- 39 Tony Hawk's Project 8
- 32 Turok
- 33 Unreal Tournament 2007
- 35 Virtua Fighter 5
- 31 Warhawk
- 39 WWE SmackDown! 2007

PlayStation 2

- 50 B-Boy
- 48 Dawn of Mana
- 46 Destroy All Humans! 2
- 50 EyeToy Kinetic Combat
- 47 God Hand
- 44 God of War II
- 46 Just Cause
- 51 Justice League Heroes
- 51 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- 50 Pro Evolution Soccer 6
- 47 Reservoir Dogs
- 49 Rogue Galaxy
- 47 Scarface: The World is Yours
- 46 Splinter Cell Double Agent
- 51 Thrillville
- 48 Valkyrie Profile 2: Silmeria
- 49 Xenosaga III

PSP

- 60 Ace Combat X: Skies of Deception
- 60 BattleZone
- 56 Coded Arms Contagion
- 58 Crisis Core: Final Fantasy VII
- 58 Dungeons & Dragons Tactics
- 58 Dungeon Siege: Throne of Agony
- 61 Every Extend Extra
- 56 Gangs of London
- 60 Juiced: Eliminator
- 54 Killzone Liberation
- 61 LocoRoco
- 61 Lumines II
- 55 Metal Gear Solid: Portable Ops
- 59 Ratchet & Clank: Size Matters
- 56 Silent Hill Origins
- 59 Sonic Rivals
- 57 Syphon Filter: Dark Mirror
- 57 Tekken: Dark Resurrection
- 57 Ultimate Ghost'n Goblins

TEST

PlayStation 2

- 85 Daemon Summoner
- 80 Evolution GT
- 85 G1 Jockey 4
- 72 Hitman: Blood Money
- 85 Leaderboard Golf
- 84 Rogue Trooper
- 82 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs
- 76 The Da Vinci Code – Sakrileg
- 85 The Plan
- 84 Urban Chaos: Riot Response
- 78 X-Men: The Official Game

PSP

- 87 FIFA Fussball WM 2006
- 86 SOCOM – Fireteam Bravo

TIPPS

PlayStation 2

- 92 Der Pate
- 92 FIFA Street 2

PSP

- 93 Death Jr.
- 93 MX vs. ATV: On the Edge

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

Final Fantasy XII



VORSCHAU

Forbidden Siren 2 (PS2)
Micro Machines V4 (PS2)
Sensible Soccer (PS2)
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)
Talkman (PSP)
Yakuza (PS2)

TEST

Atelier Iris: Eternal Mana (PS2)
Daxter (PSP)
Evolution GT (PS2)
FIFA Fußball-
Weltmeisterschaft 2006 (PSP)
Ghost Recon
Advanced Warfighter (PS2)
Hitman: Blood Money (PS2)
Rogue Trooper (PS2)
Samurai Warriors: State of War (PSP)
Street Riders (PSP)

Tokobot (PSP)
Urban Chaos: Riot Response (PS2)

BONUS

Destroy All Humans! 2 (PS2)
Silent Hill (Film-Trailer)

SPIEL-TRAILER

NBA Ballers Rebound (PSP)
Okami (PS2)
Power Stone Collection (PSP)
Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
Street Fighter Alpha Anthology (PS2)
Tomb Raider: Legend

FILM-TRAILER

Ab durch die Hecke
Olga
The Fast and the Furious: Tokyo Drift

X-PORT-SAVEGAMES

Kingdom Hearts
Midnight Club 2
Tomb Raider: Legend

MAX-DRIVE

Der Pate
Driver: Parallel Lines
Metal Gear Solid 3
Tomb Raider: Legend
u. v. m.

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 07/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die PLAYZONE-DVD ist in der „Magazin“-Variante nicht enthalten!

Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS DER E3 2006 FÜR ALLE KONSOLEN:

SONY

Metal Gear Solid 4	Resistance: Fall of Man
Final Fantasy XIII /	Genji 2
Final Fantasy Versus XIII	Silent Hill Origins (Arbeitstitel)
Gran Turismo HD (Prototyp-	Juiced: Eliminator
Version)	Monster Hunter Freedom
Heavenly Sword	Viewtiful Joe Red Hot Rumble
Eight Days	u. v. m.

NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl	Donkey Kong Bongo Blast
Metroid Prime 3: Corruption	Super Paper Mario
The Legend of Zelda:	Castlevania: Portrait of Ruin
Twilight Princess	Yoshi's Island 2
Wii Sports	Big Brain Academy
Super Mario Galaxy	u. v. m.

MICROSOFT

Halo 3	Alan Wake
Der Herr der Ringe:	Fable 2
Schlacht um Mittelerde II	Prey
Lost Planet	Saint's Row
NBA 2K7	MotoGP 2006
Forza Motorsport 2	u. v. m.

Ab der nächsten Ausgabe: Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS,
PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die PLAYZONE-DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel!
Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

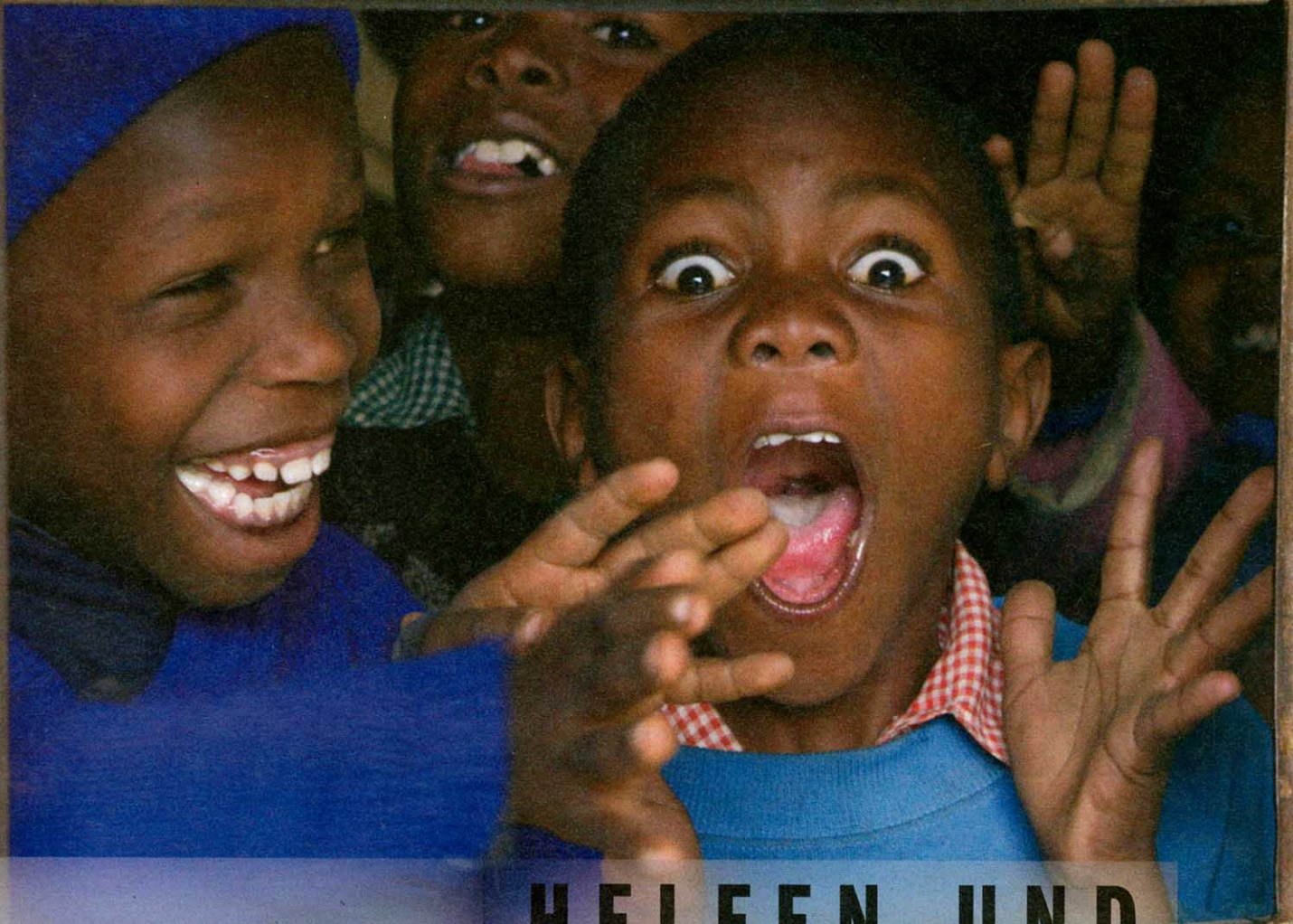
Für Österreich: Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif,
Österreich; Tel: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem
online bestellen unter
<http://abo.play-zone.de>



SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von



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



IN/OUT

Wir verraten Ihnen, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.



BILD: SONY

TERMIN BESTÄTIGT!

Die PlayStation 3 erscheint bei uns am 17. November dieses Jahres in zwei Versionen.



BILD: SQUARE ENIX

NEUES FINAL FANTASY

Square Enix kündigte auf der E3 überraschend zwei FFXIII-Spiele für PS3 an.



BILD: ROCKSTAR

GTA IV OFFIZIELL ANGEGÜNDIGT

Rockstar gab bekannt, dass GTA IV am 19. Oktober 2007 für PS3 kommen soll.



BILD: KONAMI

PRO EVO SOCCER 6 NICHT FÜR PS3
PES6 wird sein Next-Gen-Debüt erst einmal nur auf der Xbox 360 feiern.



BILD: GUERRILLA

KEINE SPUR VON KILLZONE

Der PS3-Shooter von Guerrilla glänzte auf der E3 leider mit Abwesenheit.



AUTSCH Mit spektakulären Finishing-Moves sorgen Sie für Ruhe im Ring. BILD: PLAYZONE

Def Jam: Fight for NY: The Takeover

Electronic Arts lässt auf dem Handheld die Fäuste fliegen.



ACTION | Hersteller: Electronic Arts, Termin: 20. Juli, Web: www.electronic-arts.de

Nach mehreren Auftritten auf Heimkonsolen feiern die raubeinigen Jungs der beliebten Prügelserie ihr Debüt auf der PSP. Wie gewohnt sind dabei eine Menge Berühmtheiten wie Ice-T, Warren G. oder Henry Rollins mit von der Partie, die Sie in knallharten Kämpfen aufeinander loslassen. Ob in Nachtclubs, Parkhäusern, dunkeln Gassen oder richtigen Kampfringen – zimperlich geht's im Def Jam für die PSP zu keiner Zeit zur Sache.

Herzstück wird wieder der Einzelspieler-Story-Modus, in dem Sie sich vom unbekannten Underdog zur geachteten Kampfmaschine mausern. Wie wir uns bei einer kurzen Proberunde überzeugen konnten, macht das Spiel technisch eine gute Figur und dazu jede Menge Spaß – daher sollte dieser Titel auf den Wunschzetteln prügelstiller Spieler ganz weit oben stehen. (te)



SUPERSTAR Im Ring treffen Sie auf bekannte Gesichter wie Method Man oder Ice-T. BILD: PLAYZONE

Metal Gear Ac!d 2

Die deutsche Version ist fertig!



STRATEGIE | Hersteller: Konami, Termin: Erhältlich, Web: www.konami.de



SCHLEICHBARBEIT Selbst durch den Einsatz von Karten ist lautloses Vorgehen möglich. BILD: PLAYZONE

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die fertige deutsche Version von Metal Gear Ac!d 2, dem zweiten Taktik-Kartenspiel der Metal Gear Solid-Serie, bei uns ein. Für einen Test war es leider schon zu spät, aber bereits beim ersten Anspielen erhöhte sich der Eindruck, den die japanische Fassung (Vorschau in Ausgabe 03/2006) bei uns hinterließ: Ac!d 2 spielt sich direkter als der Vorgänger und macht dementsprechend mehr Spaß. Negativ fielen uns aber bereits ein paar mau übersetzte Texte auf. Wie sehr sich das auf den Spielspaß auswirkt, lesen Sie im Test in der nächsten Ausgabe. Übrigens: Das coole „Solid Eye“, ein Aufsatz, mit dem sich das gesamte Spiel in 3D spielen lässt, wird auch in der deutschen Version enthalten sein. (cs)

PlayStation LIGA Masters in Berlin

Die Sieger stehen fest!

 **TURNIER** | Hersteller: Sony, Termin: 6. Mai, Web: www.playstationliga.de

Nach monatelangen Ausscheidungskämpfen war es endlich so weit. Am 6. Mai trafen sich im Sony Center Berlin die Finalisten und kämpften um die Krone der PlayStation LIGA. Nach spannenden Wettkämpfen siegten die nervenstärksten Zocker und sahten attraktive Preise von Sony ab. Doch damit nicht genug des Lohns. Auf der neu eingeführten Wall of Fame verewigten sich die Gewinner und reihten sich damit in die Who-is-who-Liste der Gamerszene ein. Die komplette Übersicht der Masters-Sieger und Platzierten finden Sie im Internet unter www.playstationliga.de. Ein besonderes Highlight der von Charlotte Engelhardt moderierten Veranstaltung war der vor allem bei den anwesenden Promis wie Nilz Bokelberg sehr gefragte Real Driving Simulator von *Gran Turismo 4*, an dem den ganzen Tag über Racing Competitions stattfanden. (ts)



BILD: SONY

Largest Online Stadium

Das größte Online-Stadion der Welt

INTERNET | Web: www.largestonlinestadium.com

Mit anderen Fans feiern und Stadion-Stimmung ohne eigenes WM-Ticket miterleben – das weltweit größte Online-Stadion macht's möglich. Unter www.largestonlinestadium.com feuern schon heute fast 40.000 Fußballfans ihr Team an. Als kostenlos registrierter Stadionbesucher erschaffen Sie einen eigenen Fan – in verschiedenen Haut- und Haarfarben, in Nationaltrikots oder anderer Kleidung – und platzieren ihn auf einer beliebigen Tribüne, um sich mit anderen auszutauschen, Kontaktlisten zu erstellen oder in Spielen um Punkte zu konkurrieren. Der Clou ist die visuell ausgedrückte Meinung: Halten Sie die Daumen für Klinsis Kicker, sieht das sofort jeder andere Stadionbesucher, der Ihre Tribüne betrachtet – viel schneller als in jedem Forum. Das Online-Stadion ist eine nichtkommerzielle Community, ins Leben gerufen von engagierten, unabhängigen Web-Designern. Wir unterstützen den internationalen Gemeinschaftsgedanken und den Rekordversuch. (js)



GRATIS Der Eintritt in das Online-Stadion ist kostenlos! BILD: L.O.S.



FREIE AUSWAHL Bei der Charaktergestaltung sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. BILD: L.O.S.

KURZNEWS



LARRY-ERFINDER IST ZURÜCK Al Lowe, der Erfinder des Adventure-Schwerenöters Leisure Suit Larry, hat sich nach längerer Auszeit mit dem Titel *Sam Suede: Undercover Exposure* zurückgemeldet. Das Adventure soll für PC und diverse Konsolen erscheinen. Nähere Details gibt es noch nicht.

SÜNDENPFUHL FÜR PSP *Grand Theft Auto Vice City Stories* erscheint noch dieses Jahr für PSP in Deutschland, voraussichtlicher Termin ist der 20. Oktober. Ebenfalls im Rahmen der E3 gab Rockstar bekannt, dass man das Studio Rockstar Vienna, das vor allem für Portierungen zuständig war, geschlossen hat.

BOND ERMITTELT FÜR ACTIVISION Der amerikanische Software-Hersteller gab bekannt, dass man ab September dieses Jahres für sieben Jahre die Lizenz erworben hat, Videospiele herzustellen, in deren Mittelpunkt der Geheimagent steht.

Jetzt noch fetter:
Das PLAYZONE Plus-Abo!

Ab der nächsten Ausgabe: Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als am Kiosk – mehr bekommen für weniger Geld!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Neugierig geworden? Dann blättern Sie schnell auf Seite 4, dort erfahren Sie noch mehr über das attraktive PLAYZONE-PLUS-ABO.

... oder bestellen Sie Ihr Abo einfach und bequem online unter:
<http://abo.play-zone.de/>



AKTUELLES AUS JAPAN



WARREN
HARROD
berichtet.

Das Dilemma mit dem PS3-Preis

Während ich diese monatlich erscheinende Kolumne schreibe, richten sich alle Augen auf die E3, wo Sony die neuesten Informationen über die PS3 veröffentlicht hat. Hier in Japan haben begeisterte Spieler mit Spannung auf die Enthüllung der letzten Details über die neue Hardware gewartet – und natürlich auf die glänzenden Spiele, die dafür zu erwarten sind. Doch niemand wird wohl damit gerechnet haben, dass der Preis von Sonys neuer Konsole für den größten Schock der Show sorgen würde. Wir wussten alle vorher, dass die PS3 nicht billig wird. Aber selbst für den harten Kern der japanischen Spieler waren die schwindelerregenden Zahlen ein herber Schlag. Die umgerechnet etwa 444 Euro (62.790 Yen) für das günstigste Modell überschreiten deutlich die in Japan psychologisch bedeutsame Marke von 50.000 Yen (etwa 350 Euro). Ob Sony die PS3 zu den bekannt gegebenen Konditionen erfolgreich verkaufen kann, hängt einzig und allein davon ab, ob es gelingt, die Hardware mehr als herausragende Entertainment-Konsole statt nur als Spielmaschine zu bewerben. Das Problem dabei ist, dass in den Köpfen der meisten Japaner die PS3 ein reines Spielgerät ist. So gesehen sind die umgerechnet etwa 530 bis 570 Euro (75.000 – 80.000 Yen) für eine PS3 mit 60 GByte einfach zu viel. Obwohl die Marke PlayStation wahrscheinlich stark genug sein sollte, um die Verkaufszahlen zur nächsten Weihnachtszeit in die Höhe zu treiben, wird der durchschnittliche Spieler wohl eher auf eine Preissenkung warten. Das aber ist im Grunde eine Schande, denn Spieler sollten sich auf kommende, großartige Titel einfach nur freuen dürfen, statt sich darüber Gedanken machen zu müssen, ob sie sich das Ganze überhaupt noch leisten können.



BILD: PLAYZONE

Zu Hause bei Sonic

Die Japan-News in ungewohnter Form: statt vieler kleiner News-meldungen diesmal ein Mega-Bericht aus dem Sega-Hauptquartier.

AUTOR: CHRISTOPH HOLOWATY



KREATIVER KOPF Chef-Spieledesigner Toshihiro Nagoshi hat sich für die Levels in Yakuza an Original-Schauplätzen orientiert. BILD: PLAYZONE

Unermüdlich dreht sich in der Eingangshalle des Foyers im Tokioter Sega-Hauptquartier eine Statue des Firmenhelden Sonic, untermalt von ulkigen Videospielegeräuschen. Der Held und lange Zeit auch der Umsatzträger von Sega ist selbst 15 Jahre nach seinem Debüt im Juni 1991 auf dem Mega Drive immer noch Symbolfigur für das Unternehmen, das eine wechselvolle Geschichte hinter sich hat. An diesem Tag im April will Sega jedoch nach vorne schauen und einen

Ausblick auf die Spiele geben, die eigentlich erst in den USA auf der Spielemesse E3 präsentiert werden sollen. Ausgewählte Journalisten aus aller Welt tummeln sich daher an diesem warmen Tag in Sonics Eingangshalle, denn der japanische Software-Hersteller hat längst viel mehr zu bieten als nur simple Plattformspiele.

DER PATE LÄSST BITTEN

Im Konferenzzimmer von Segas Chefetage bittet Chefentwickler Toshihiro Nagoshi zur Audienz. Mit dem Gangster-Drama Yakuza, ein mit GTA San Andreas entfernt vergleichbares Action-Adventure, hat Nagoshi in Japan bereits einen Hit gelandet. Nach 200.000 verkauften Stück soll der Titel hierzulande im Sommer erscheinen. Der Spieler dirigiert dabei ein in Ungnade gefallenes Yakuza-Mitglied meist aus der



BIERKISTE Bei Kämpfen in Yakuza dürfen Sie herumliegende Gegenstände benutzen. BILD: SEGA



IM CASINO Mini-Games wie Black Jack sorgen für Abwechslung im Yakuza-Untergrund. BILD: SEGA



DESIGNER-HIMMEL Die Wände der Sega-Entwicklungsteams sind bedeckt von Konzeptzeichnungen verschiedener Charaktere. BILD: PLAYZONE



HEILIGTUM Eine Auswahl an Auszeichnungen weist den Weg zum legendären Sonic-Team. BILD: PLAYZONE



PRESSEKONFERENZ AUF JAPANISCH Die Entwickler empfangen die Presse in typisch fernöstlichem Stil. BILD: PLAYZONE

Verfolgerperspektive durch die nächtlichen Straßen von Shinjuku, wo die japanische Mafia ihr Unwesen treibt. Ein Ränkespiel hatte den Helden Kiryu Kazuma für 10 Jahre hinter Gitter gebracht. Nun sinnt Kazuma auf Rache und sucht in der Unterwelt nach Hinweisen auf eine immer umfassender werdende Intrige. „Anders als in GTA setzt Kazuma hauptsächlich seine Fäuste bei Kämpfen ein“, erklärt Toshihiro Nagoshi. „Um neben verschiedenen Kampfbewegungen möglichst viel Abwechslung zu garantieren, kann man im Kampf auch Gegenstände wie Stühle oder Laternenpfosten verwenden.“ Nagoshi belegt die Variabilität im Handgemachte eindrucksvoll: Einem unwirschigen Türsteher drischt der Japaner zunächst einen Hocker über den Schädel, greift sich dann blitzschnell ein in der Ecke stehendes Fahrrad, um den Gegner schließlich am Boden festzunageln. Insbesondere fasziniert die Umgebung, in der sich der Held bewegt: Scheinbar individuell gehen die Passanten im Rotlichtviertel ihren Zielen nach; die Straßenzüge wirken durch eine Vielzahl von Menschen und durch grelle Neonreklamen weitaus lebendiger als bei vielen

Spiele im Gangstermilieu. „Ich war vor der Produktion an den Originalschauplätzen, die wir so naturgetreu wie möglich nachgebildet haben“, erklärt Nagoshi.

WILLKOMMEN IM NÄCHSTEN LEVEL

Nicht gerade naturgetreu, aber dafür viel fantastischer und rasanter geht es dafür beim Sonic-Team zu. Die legendäre Entwicklungsabteilung hat dabei eine besondere Herausforderung zu meistern. Mit *Sonic Next* soll die Hardwareumgebung der PlayStation 3 voll ausgereizt werden. Im Klartext: Die irrsinnige Geschwindigkeit, mit der Sonic bekanntermaßen durch die Levels heizt, soll bei faszinierend detaillierter Grafik erhalten bleiben. Creative Producer Shun Nakamura sieht in *Sonic Next* eine Rückbesinnung auf Grundwerte, die Sonic berühmt gemacht haben. „Sonic wird erwachsener wirken“, erklärt Nakamura. „Vor 15 Jahren fanden die Leute Sonic einfach cool, und dies wollen

wir wieder erreichen. Ähnliches gilt für Bösewichter wie etwa Dr. Eggman. Wir haben ihn viel detaillierter ausgearbeitet, um ihn bedrohlicher und gefährlicher wirken zu lassen. Da Dr. Eggman aber auch böse Droiden und Roboter erfindet, wirken natürlich auch diese viel realistischer.“ Was das Sonic-Team an Grafikdetails und Farbenpracht auf den Bildschirm zaubert, kann sich wahrhaftig sehen lassen: Extrem detaillierte und animierte Comic-Landschaften ziehen fast schon zu schnell am Spieler vorbei, wenn Sonic zum Sprint ansetzt. „Unsere Grafiker beschwerten sich schon“, grinst Nakamura. „Sie haben sehr viel Arbeit mit der großartigen Grafik – und wir Designer rasen mit Sonic einfach daran vorbei.“ Dass es mit Sonic selbst jedoch längst nicht vorbei ist, scheint nach den ersten Szenen von *Sonic Next* auf der Hand zu liegen. Wann der Titel jedoch erscheint, bleibt noch das Geheimnis der Entwickler ... ■

» Vor 15 Jahren fanden die Leute Sonic einfach cool, und genau das wollen wir wieder erreichen «



HAVOK SEI DANK Umherfliegende Teile nach einer Explosion wirken viel realistischer. BILD: SEGA

HOCHDETAILLIERT Eine bisher ungekannte Fernsicht lädt fast schon zum Verweilen ein. BILD: SEGA



BIZARR Fast alles in *Sonic Next* wirkt realistischer und erwachsener. BILD: SEGA

E3 2006

Der neue Konsolenkrieg hat begonnen – und er wird spannender denn je!

AUTOR:
MICHAEL PRUCHNICKI

Die diesjährige Electronic Entertainment Expo in Los Angeles versprach Großes und enttäuschte nicht: Endlich kam es zur direkten Auseinandersetzung zwischen den drei neuen Konsolen – Sonys PlayStation 3, Nintendos nunmehr „Wii“ getauftem neuen Gerät und der schon letztes Jahr erschienenen Xbox 360 von Microsoft. Sony präsentierte erstmals spielbare PS3-Titel und enthüllte den

endgültigen Controller für das System, Nintendo demonstrierte der Öffentlichkeit zum ersten Mal überhaupt Wii-Spiele und wie man diese mit dem neuartigen Controller-Duo steuert. Als Einziger im Bunde hatte Microsoft in Sachen Hardware nichts mehr zu beweisen und

konzentrierte sich in erster Linie auf neue Xbox-360-Titel. Die alte Xbox 1 war kein Thema mehr, während Sony und Nintendo ihre bisherigen Heimsysteme weiterhin mit einigen hochwer-

INFO | Messe-Highlights

Unsere Top Ten der E3 2006

Welche Titel für Sony-Konsolen haben uns auf der Messe am meisten beeindruckt? Eine Umfrage innerhalb der Redaktion führte zu folgendem Ergebnis:

1. Heavenly Sword
3. Assassin's Creed
3. Stranglehold
4. The Darkness
5. God of War II
6. Brothers in Arms: Hell's Highway
7. Virtua Fighter 5
8. Splinter Cell Double Agent
9. Alone in the Dark
10. Metal Gear Solid 4

INFO | PlayStation-Klassiker für unterwegs

Sony kündigt PlayStation-Emulator für PSP an

PSone-Hits wie Ridge Racer demnächst auch unterwegs spielbar

Abgesehen vom neuen GTA-Ableger *Grand Theft Auto Vice City Stories*, das in Europa am 20. Oktober erscheinen soll, hielten sich wichtige PSP-Ankündigungen auf der E3 in Grenzen. Dafür kündigte Sony an, auf ganz andere Art zahlreiche Spielehighlights auf der PSP verfügbar zu machen: Mittels Emulation wird es in Zukunft möglich sein, ausgewählte PlayStation-Klassiker auf der tragbaren Konsole zu spielen. Ein Starttermin für den dafür vorgesehenen Online-Service oder Preise wurden vorerst nicht genannt. Zur Demonstration präsentierte man *Ridge Racer*, das direkt vom Memory Stick aus spielbar war. So verlockend die Idee zuerst auch klingen mag, so hat Sony bei der Ankündigung ein Problem unter den Tisch fallen lassen: Die PSP hat zwei Schultertasten weniger als ein normaler PlayStation-Controller und spätere Titel waren oft auf zwei Analogsticks ausgelegt, während die PSP nur einen hat. Ohne durchdachte Anpassung der Spielmechanik werden viele Titel gar nicht vernünftig spielbar sein, sodass es mit reiner Emulation des alten Programmcodes häufig nicht getan sein wird.



INFO | Blick über den Tellerrand: Microsofts Xbox 360

Microsoft sichert sich **Alan Wake** exklusiv

Nächstes Jahr wird Sony keinen Zeitvorteil beim neuen GTA haben.

In Ausgabe 09/2005 haben wir das neue Remedy-Spiel *Alan Wake* präsentiert, das damals für PCs und Next-Generation-Konsolen erscheinen sollte. Eine der größten Meldungen von Microsofts Pressekonferenz ist die Tatsache, dass das mit Spannung erwartete Abenteuer nun doch nur für Windows-PCs und die

here Infos oder gar Bilder gibt's leider noch keine. Auch zwei andere wichtige Neuankündigungen für die 360 sind noch in weiter Ferne: *Fable 2* und *Halo 3* erscheinen erst irgendwann nächstes Jahr.

Ein wichtiger Punkt beim Kampf der Konsolen wird die Möglichkeit, HD-Video abzuspielen. Während die PS3 vom Start weg auf Blu-ray-Video setzt, wird Microsoft für seine Xbox 360 noch dieses Jahr ein externes HD-DVD-Laufwerk veröffentlichen. Leider äußerte man sich noch nicht zum Preis, sodass faire Vergleiche zum „Komplettpaket“ PlayStation 3 noch nicht möglich sind – ein seit kurzem erhältlicher HD-DVD-Player von Toshiba kostet derzeit 500 US-\$.

ZUSATZ-HARDWARE
Der HD-DVD-Player für die Xbox 360 soll noch dieses Jahr erscheinen – Preis unbekannt.
BILD: MICROSOFT



tigen Titeln versorgten – auch wenn der Fokus speziell bei Sony ganz klar auf der nächsten Hardware-Generation lag. Auf der Rückseite der PLAYZONE-DVD finden Sie Videomaterial zu den Highlights für alle Konsolensysteme, sodass Sie sich selbst ein Bild von der Leistungsfähigkeit der Konkurrenten machen können. Die wichtigsten Titel für alle drei Sony-Systeme präsentieren wir Ihnen auf den folgenden 48 Seiten. ■

Xbox 360 erscheinen soll. Auch bei einem anderen wichtigen Titel hörte man Gerüchte über eine mögliche Xbox-360-Exklusivität, doch zur Freude aller Sony-Fans hatte Microsoft in dem Punkt „nur“ einen zeitgleichen Release für ihre Plattform und die PS3 als Erfolgsmeldung zu bieten: Die Rede ist von *Grand Theft Auto IV*. Xbox-360-exklusiv sollen allerdings zusätzliche Inhalte sein, die man über Xbox Live abrufen können wird. Am 16. Oktober 2007 soll das Spiel in den USA erscheinen, am 19. in Europa – nä-



ALAN WAKE Das neue Spiel der Max-Payne-Macher Remedy kommt nun doch nicht für die PS3. BILD: REMEDY

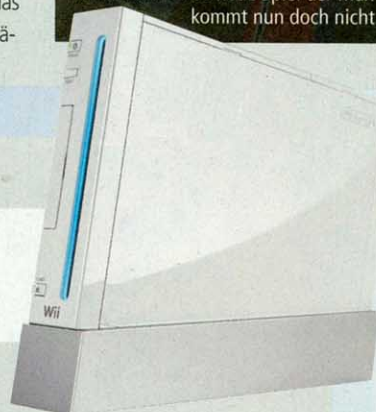
INFO | Blick über den Tellerrand: Nintendos Wii

Wii bitte?

Nintendos „Revolution“-Konsole erscheint unter dem endgültigen Namen **Wii** noch dieses Jahr.

Seit der letzten E3, auf der nur ein paar Daten und Bilder zur Konsole selbst gezeigt wurden, hat Nintendo noch den neuartigen Controller für seine neue Konsole enthüllt. Auf der E3 gab man den viel diskutierten endgültigen Namen für das Gerät – Wii – bekannt und präsentierte erstmals auch Spiele dafür – viele davon bereits in spielbarer Form. Nintendo setzt bewusst auf einen günstigen (noch nicht genannten) Preis, anstatt sich in die (sowohl für Hersteller als auch für die Spieler) teure Grafikpower-Schlacht mit Sony und Microsoft zu stürzen. Vielmehr soll der Controller für so neuartige Spielerlebnisse sorgen, dass die Spieler die hoch auf-

gelöste Next-Gen-Grafik von PS3 und Xbox 360 nicht vermissen. Der Clou liegt dabei in einer Kombination von vielen Ideen: Durch eine spezielle Sensorenleiste, die man auf oder unter den Fernseher legt, kann die Position des „Fernbedienung“-Controllers im Raum erfasst werden. Rumble-Effekte und ein in den Controller integrierter Lautsprecher sorgen für ein intensiveres Mitten-drin-Erlebnis und sowohl bei der Fernbedienung als auch bei der so genannten „Nunchaku“-Erweiterung erfassen Sensoren die Neigung. So können Sie ähnlich wie mit einer Lightgun direkt auf den Bildschirm zielen oder den Controller beim entsprechenden Spiel wie einen Tennisschläger schwingen. Es wird interessant, auf was für Ideen die Entwickler angesichts all der neuen Möglichkeiten kommen werden. Wii soll weltweit im vierten Quartal 2006 starten.



NICHT „NEXT-GEN“ Nintendos Baseball sah trist aus, Zelda ist eine GameCube-Umsetzung. BILDER: NINTENDO



CONTROLLER-DUO
Die „Nunchaku“-Erweiterung mit Analogstick wird mit der „Fernbedienung“ verbunden.
BILDER: NINTENDO





PlayStation 3 im Test!

Letztes Jahr ließ Sony die Katze aus dem Sack – diesmal konnten wir sie endlich in freier Wildbahn erleben!

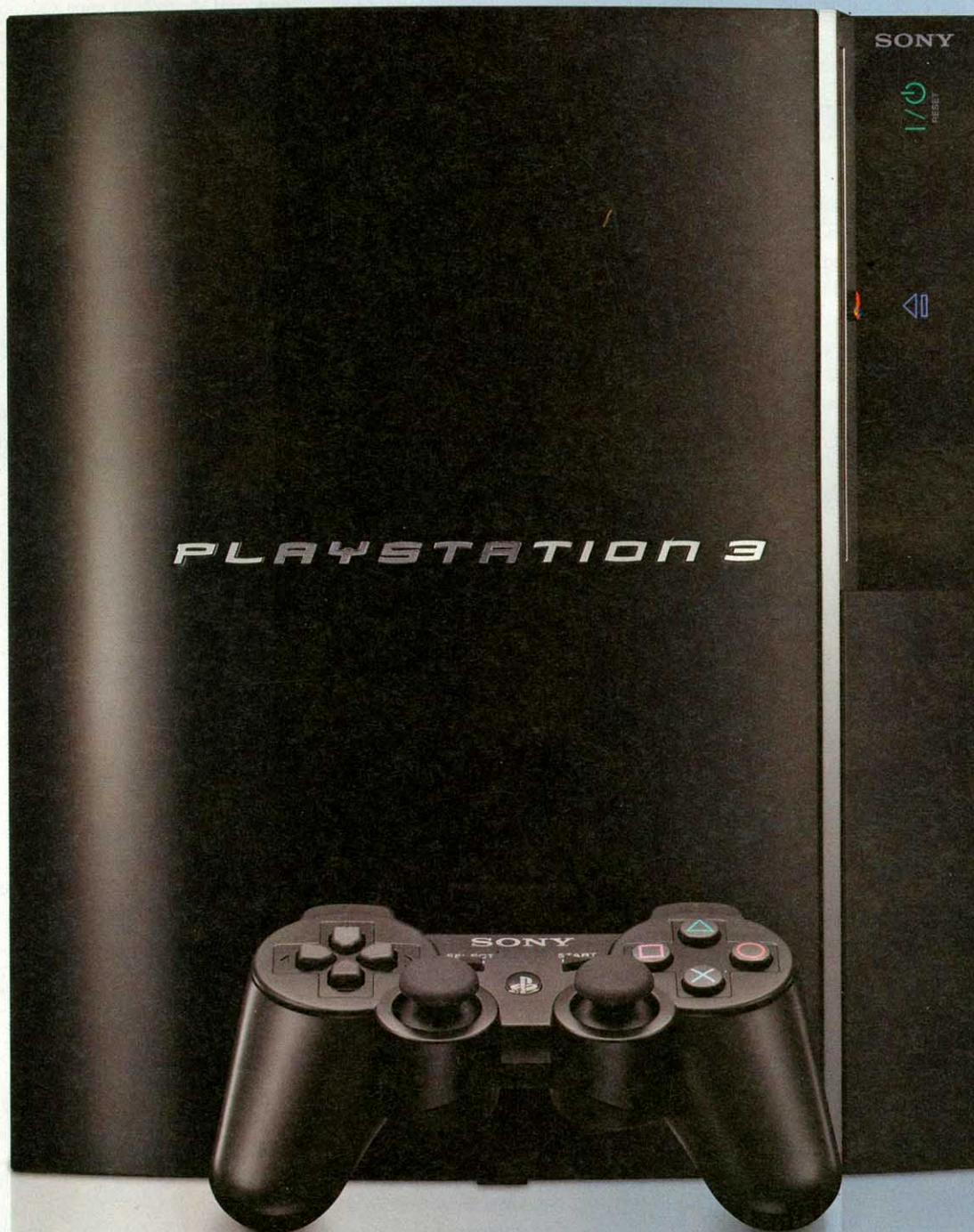


BILD: SONY

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Die Erwartungen waren groß, als am 8. Mai mit der Sony-Pressekonferenz der diesjährige E3-Reigen begann. Zwar hatte man die PlayStation 3 schon im Vorjahr enthüllt, doch wurden damals nur Technikdemos, kurze Spielvideos und das Konsolengehäuse samt Controller-Prototyp gezeigt – kein einziger der angekündigten Titel war in spielbarer Form präsentiert worden. Zudem waren zahlreiche Videos skeptisch aufgenommen worden – speziell die spektakulären Trailer zu *Killzone* und *Motorstorm* lösten große Diskussionen darüber aus, ob die Konsole die grafische Qualität dieser vorgerenderten Szenen erreichen würde, wie es Sony versprach. Auch zum Preis und Starttermin erwartete man sich endlich konkrete Angaben. Sony wurde den Erwartungen in den meisten Punkten gerecht und hatte sich für den Schluss sogar noch eine Überraschung aufgehoben.

GANZ AUF ONLINE-KURS

Während Sony den (nachgereichten) Online-Aspekt bei der PlayStation 2 ziemlich stiefmütterlich behandelt hat, war die Online-Funktionalität sehr wichtig beim Design der PlayStation 3. Jede PS3 wird mit einer Festplatte und einem Netzwerkanschluss ausgeliefert, um den Zugang zum Internet und das Ablegen von Online-Inhalten zu ermöglichen. Über einen speziellen Online-Shop wird man dann Features wie Zusatzlevels oder neue Waffen für Spiele erwerben können. Als Beispiel wurde das PS3-*SingStar* gezeigt, für das Sie online neue Songs dazukaufen können. Während das reine Online-Spielen kostenlos sein soll, äußerte sich Sony

vorerst noch nicht zur Preisgestaltung für solcherlei Extras. *SingStar* soll ein Beispiel dafür sein, wie Spiele vom größeren Speicherumfang des Blu-Ray-Mediums profitieren, mit dem die PS3 arbeiten wird. Die bis zu 54 Gigabyte an Daten sollen nicht nur beim Abspielen von Blu-Ray-Filmen in hoher Auflösung zum Tragen kommen (Sony setzt voll auf dieses Medium als DVD-Nachfolger), sondern gerade bei so speicherintensiven Spielen wie *SingStar* – diesmal natürlich mit hochauflösenden Videos – dafür sorgen, dass die Entwickler sich nicht unnötig einschränken müssen. Falls Sie die Konsole als Medienplayer nutzen wollen (auch DVD-Filme, SACDs und normale Audio-CDs werden unterstützt), können Sie sich auf ein System freuen, das auch bei leiseren Filmpassagen nicht negativ auffällt – laut Sony ist die PS3 in der Praxis genauso leise wie die kleine Slimline-PS2.

Auch die Verbindung von PS3 und PSP wurde erneut angesprochen. Das gewählte Beispiel wirkte allerdings ziemlich gimmickhaft: Das neue Formel-Eins-Spiel wird es ermöglichen, die PSP nach dem Herunterladen eines entsprechenden Programms als Rückspiegel für die PS3-Variante zu verwenden. Es wird aber interessant sein zu sehen, auf welche Ideen andere Entwickler kommen.

Ein teures Vergnügen

Die PlayStation 3 wird es zum Start in zwei Varianten geben. Der Knackpunkt: Selbst die günstigere Version ist teurer als jede andere Konsole zuvor!

Dem weltweit gleichzeitigen Launch der Xbox 360 will Sony mit der PlayStation 3 in nichts nachstehen und plant einen ebenso ambitionierten Konsolenstart: Am 17. November erscheint die neue Konsole in Europa und den USA, in Japan ist es schon sechs Tage früher so weit. Ein klares Bekenntnis zur Online-Funktionalität ist die Festplatte, die bei jeder Variante der Konsole integriert ist. Wer für sein HD-Heimkino-Erlebnis die optisch brillante digitale Signalübertragung über HDMI nutzen will, wird die teurere PS3-Fassung mit einer 60-GB-Byte-Festplatte benötigen – die kleinere Version mit einer 20-GB-Byte-Platte kommt ohne diesen Anschluss aus und muss zudem auch auf integrierte WLAN-Fähigkeiten und die Kartenlese-Slots an der Vorderseite verzichten. Möglicherweise wird man einen Kartenleser über USB anschließen können, doch hat sich Sony dazu noch nicht geäußert. Eine offizielle Bezeichnung für die beiden Konsolentypen gibt es ebenfalls noch nicht. Äußerlich unterscheiden sie sich durch eine teilweise versilberte Front bei der 60-GB-Byte-Variante, während die günstigere PS3 komplett in Schwarz gehalten sein wird.

PlayStation 3	Variante 1	Variante 2
Festplatten-Umfang	20 GByte	60 GByte
HDMI-Ausgang	Nein	Ja (1x)
Kartenslots	Nein	Memory Stick, CompactFlash, SD Card
WLAN-Funktionalität	Nein	Ja (IEEE 802.11 b/g)
Preis	€ 499,-	€ 599,-
Erscheinungstermin (Europa): 17. November		

DIE 60-GBYTE-VERSION Die teils versilberte Frontpartie unterscheidet sich optisch von der günstigeren PS3.
BILDER: SONY

GUT BELÜFTET
Gegenüber dem Prototypen ist die finale Konsole etwas „dicker“ und hat jede Menge Belüftungslöcher spendiert bekommen. Die silberne Fassung gibt's vorerst nicht zu kaufen. BILD: SONY



E3 2006

Den **Rotstift** angesetzt

Noch bevor die PlayStation 3 erschienen ist, hat Sony bereits erste geplante Schnittstellen wegrationalisiert.

Auf der letztjährigen E3 hatte Sony noch stolz vom 32:9-Modus in 1080p-Auflösung geschwärmt, den man auf der PlayStation 3 durch den Anschluss von zwei Fernsehern über HDMI realisieren könnte. Auf der 2006er-Presskonferenz war dies kein Thema mehr und ein Blick auf das Datenblatt machte später klar, was der Grund dafür war: Die PS3 wird nun doch nur einen HDMI-Ausgang bieten und den auch nur bei der teureren Variante der Konsole. Eine Variante mit zwei angeschlossenen Bildschirmen ist natürlich immer noch denkbar, da zusätzlich auch ein Multi-AV-Ausgang vorhanden ist. Ob die Konsole die gleichzeitige Ausgabe von unterschiedlichen Bildinformationen über diese Ports unterstützt, wurde bislang nicht angesprochen. Ein weiteres Feature, das sich auf dem 2005er-Datenblatt fand und dieses Jahr nicht mehr auftauchte, waren die zwei zusätzlichen Netzwerkanschlüsse an der Rückseite. Sony ist offensichtlich von dem Plan abgerückt, die PS3 zum zentralen Netzwerk-Hub in den Haushalten zu machen. Weniger bedeutend ist der Wegfall zweier USB-Ports an der Rückseite der Konsole – an der Vorderseite befinden sich schließlich immer noch vier.

SO SOLLTE SIE AUSSEHEN
Dieses an Anschlüssen reiche PS3-Gehäuse zeigte Sony auf der letztjährigen E3. BILD: SONY

DER ZWEITE HDMI-PORT
Letztes Jahr noch ein großes Thema, nun aber gestrichen.

DIE HINTEREN USB-PORTS
Ihr Verlust ist kein Beinbruch: Vorne hat die PS3 vier weitere.

NETZWERK-ANSCHLÜSSE
Die PS3 fungiert nun doch nicht als Hub, sodass nur ein einziger der drei übrig blieb.

VOM VORSCHAU-VIDEO ZU SPIELBARER SOFTWARE

Die größte Enttäuschung sei gleich vorweg angesprochen: Ausgerechnet *Killzone* war sowohl auf der Pressekonferenz als auch auf dem Sony-Stand auf der Messe nirgendwo zu sehen. Offenbar war Entwickler Guerrilla mit dem bisherigen Ergebnis noch nicht zufrieden, denn Vergleiche mit dem spektakulären Trailer von der E3 2005 wären unausweichlich gewesen. Zum Glück blieben am Schluss eher Zweifel an der Fähigkeit der Entwickler denn an der Leistung der Konsole selbst, denn die in spielbarer Form präsentierten PS3-Titel sahen zum großen Teil ganz hervorragend aus. Speziell *Heavenly Sword* beeindruckte mit großer Detailfülle und einem fantastischen Animationssystem. Zahlreiche PS3-Titel konnten wir auf der Messe bereits selbst spielen, denn erfreulicherweise hatte Sony den meisten Entwicklern bereits die finale Version des Entwicklungskits zur Verfügung gestellt – mit sechs Monaten vor dem Start des Systems ein neuer Rekord, wie man stolz verkündete.

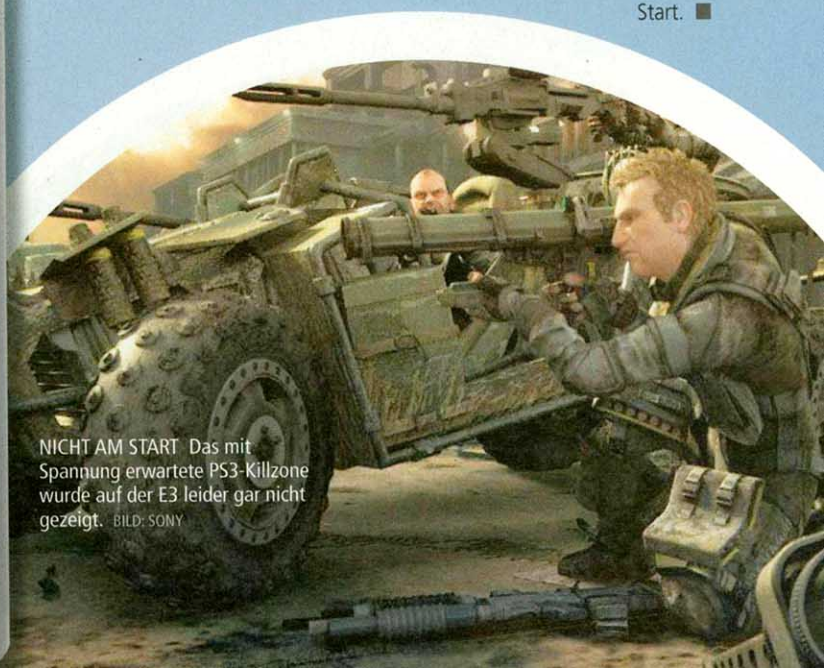
WO GEHT DIE ENTWICKLUNG HIN?

Generell war erfreulich, dass sich die Entwickler nicht nur damit zufrieden gaben, mehr Polygone, bessere Texturen und hübschere Effekte zu verwenden. Zwar waren die präsentierten Spielkonzepte alles andere als neu, doch gerade in Sachen Animationstechnik scheint sich beim Sprung auf die PS3 einiges zu tun. Sowohl die herrlich fließenden Animationen von *Heavenly Sword* als auch die extra im Detail präsentierten Bewegungsabläufe der Spieler bei Electronic Arts'

NBA Live 07 waren auf einem wesentlich höheren Niveau als bisher. Physikroutinen werden allmählich Standard und sorgen für merklich realistischere Interaktion mit der Umgebung und anderen Spielfiguren. Auch das neue Indiana-Jones-Spiel von LucasArts rühmte sich in erster Linie seines Animationssystems, das dafür sorgt, dass Indys Gegner nach einem Kinnhaken jedes Mal ganz individuell durch die Luft fliegen und physikalisch korrekt liegen bleiben.

WANN UND FÜR WIE VIEL?

Kurz vor Schluss enthüllte Sony den neuen PS3-Controller, der seinem PS2-Vorgänger auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich sieht, aber mit aufwendigen Bewegungssensoren ausgestattet ist (mehr dazu auf der Seite 19). Und auch zwei andere wichtige Fragen wurden endlich beantwortet, denn erstmals wurden konkrete Termine und Preise genannt: Am 17. November erscheint die PS3 in den USA und Europa, zur Wahl stehen zwei Varianten für 499 Euro und 599 Euro (mehr zu den Unterschieden zwischen den beiden finden Sie in unserem Extrakasten „Ein teures Vergnügen“). Hierzu sei zum Vergleich der Preis der ersten Blu-Ray-Player genannt, die ab Juli erhältlich sein werden: 1.000 US-Dollar. Die PS3 mag also die teuerste Konsole auf dem Markt werden, aber man kriegt auch eine Menge für sein Geld. Und das nicht nur in technischer Hinsicht: Angesichts des PS3-Gewichts von fünf Kilogramm wird so mancher Weihnachtsmann in diesem Jahr ganz schön ins Schwitzen geraten. Und wenn's nach Sony geht, wird das ziemlich viele der rauschebärtigen Herren betreffen, denn insgesamt vier Millionen PS3-Konsolen will man dieses Jahr ausliefern – die Hälfte davon bereits zum Start. ■



NICHT AM START Das mit Spannung erwartete PS3-Killzone wurde auf der E3 leider gar nicht gezeigt. BILD: SONY

Aus Alt mach Neu: Sony setzt auf innere Werte.

Der letztes Jahr enthüllte Bumerang-Controller ist schon wieder Geschichte: Der PS3-Controller ist fast identisch mit seinem Vorgänger.

Im Vorfeld der E3 hatten manche noch gewitzelt, Sony würde ganz dreist eine 1:1-Kopie von Nintendos Wii-Controller präsentieren, nachdem man sich in den Jahren zuvor schon Analogsticks und Rumble-Effekte vom Konkurrenten abgeschaut hatte. Ganz so einfach war die Geschichte dann doch nicht, aber alleine die Tatsache, dass man hier von einer Reaktion auf Nintendos Neuheit sprechen muss, zeigt schon deutlich, dass Nintendo seine Konkurrenz erfolgreich unter Druck gesetzt hat. Und so ist der auf einem 1999er Sony-Patent basierende PS3-Controller zwar kein Abklatsch des aufwendigeren Wii-Konzepts, geht aber prinzipiell ähnliche Wege: Durch entsprechende Sensoren werden Neigung (auf allen drei Achsen) und Bewegungen des Controllers (in drei Dimensionen) erfasst, was für eine intuitivere Steuerung sorgen soll. Sony spricht in dem Zusammenhang von „sechs Graden der Freiheit“. Demonstriert wurde das Ganze an einer frühen Demo von *Warhawk*, bei der man sein Flugzeug direkt durch Bewegungen des Controllers steuern konnte. Leider war dies das einzige PS3-Spiel, bei dem man

dieses Feature auf der Messe ausprobieren konnte – zu kurzfristig war die Hardware vor der Messe fertig geworden. Laut eigenen Aussagen hatte *Warhawk*-Entwickler Insomniac nur etwa zehn Tage, um sein Spiel an die neue Steuerung anzupassen – den fertigen Controller hielt man sogar erst am Tag vor der Pressekonferenz in der Hand!

DER „NEUE“ CONTROLLER Ken Kutaragi präsentiert das neue Eingabegerät. BILD: SONY

Vielleicht fragen

Sie sich jetzt, warum Sony den DualShock 3 getauft hat (bisher steht noch kein Name fest). Der Grund dafür liegt darin, dass diesmal keine Rumble-Funktion integriert ist. Laut offizieller Aussage von Sony hätte diese die Abfrage der 3D-Bewegungen gestört. Dadurch ist der neue Controller um einiges leichter als der DualShock 2. Noch nicht näher kommentiert wurde der neue Knopf in der Mitte, der die längst unnötige Analog-LED ersetzt. Vermutlich dient er dazu, während eines laufenden Spiels auf Online-Funktionen der Konsole zuzugreifen – ganz ähnlich, wie es bei der Xbox 360 der Fall ist. Wie angekündigt wird die PS3 bis zu sieben Spieler an einer Konsole unterstützen. Bis zu vier Pads können per USB-Kabel angeschlossen werden, was auch zum Aufladen der internen Akkus dient – Sony verspricht eine Akku-Laufzeit von zirka zehn Stunden. Bis zu sieben Controller können drahtlos über Bluetooth-Technologie mit der Konsole interagieren.



NEUE TASTE Damit greifen Sie voraussichtlich auf Online-Funktionen zu.

LED-ANZEIGE Hier sehen Sie sofort, wer Spieler 1 ist – im Funkbetrieb unerlässlich.

LÄNGERE WEGE Die hinteren Schultertasten ragen deutlich weiter aus dem Controller heraus.

DER „NEUE“ CONTROLLER Die Unterschiede zum DualShock 2 liegen im Detail. BILD: SONY

WARHAWK In nur wenigen Tagen haben die Entwickler die Steuerung an den neuen Controller angepasst. BILD: SONY



NUN DOCH NICHT Der alte Bumerang-Controller-Prototyp kam nicht gut an. BILD: SONY



E3 2006

Alle Spiele der E3

Die Hits für PlayStation 3, PS2 und PSP im Überblick

AUTOR: WOLFGANG FISCHER

W eit über 200 Titel wurden auf der diesjährigen Spielemesse E3 für die drei Sony-Plattformen gezeigt. Besonders gespannt waren die zahlreichen Fans natürlich auf die ersten spielbaren Fassungen der PS3-Titel. Allein für die Sony-Next-Generation-Konsole gab es knapp 70 Spiele zu begutachten, natürlich nicht alle für jedermann zugänglich. Aber auch PSP- und PS2-Anhänger dürfen sich freuen, denn auch diese beiden Plattformen werden weiterhin von den Software-Herstellern mit erstklassigen Spielen bedacht. Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie alle Spiele der Messe zusammengefasst und nach Genres geordnet. Viel Spaß beim Schmöckern!



VIRTUA TENNIS 3 Segas dritte Auflage des edlen Tennis-Klassikers wird für die PS3 veröffentlicht. BILD: SEGA

PlayStation 3

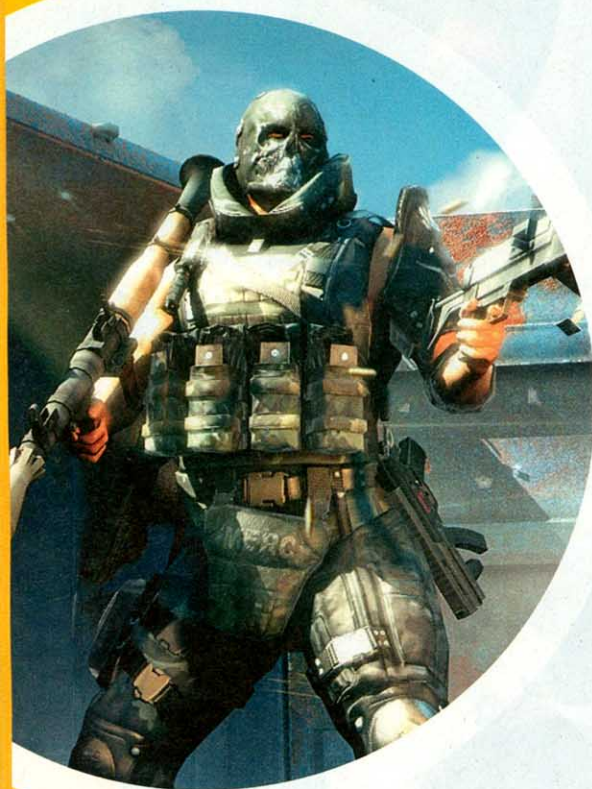
Titel	Genre	Hersteller
Action		
Armored Core 4	Action	From Software
Army of Two	Action	Electronic Arts
Assassin's Creed	Action	Ubisoft
Bladestorm: The Hundred Years War	Action	Koei
Devil May Cry 4	Action	Capcom
Eight Days	Action	Sony
Final Fantasy Versus XIII	Action	Square Enix
Genji 2	Action	Sony
Golden Axe	Action	Sega
Grand Theft Auto IV	Action	Take 2
Heavenly Sword	Action	Sony
Hellboy	Action	Konami
Indiana Jones	Action	LucasArts
Jagdfieber	Action	Ubisoft
Lair	Action	Sony
Marvel: Ultimate Alliance	Action	Activision
Mercenaries: World in Flames	Action	LucasArts
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action	Konami
Mobile Suit Gundam	Action	Bandai
Naughty-Dog-Projekt	Action	Sony
Stranglehold	Action	Midway
The Club	Action	Sega
The Darkness	Action	Take 2
The Eye of Judgment	Action	Sony
The Getaway 3	Action	Sony
The Outsider	Action	Frontier Developments
The Sopranos	Action	THQ
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Action	Ubisoft
Untold Legends: Dark Kingdom	Action	Sony Online Entertainment
Warhawk	Action	Sony
Spider-Man 3	Action	Activision

Action-Adventure

Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari
Heavy Rain	Action-Adventure	Atari
Monster Kingdom	Action-Adventure	Sony

Beat 'em Up

Tekken 6	Beat 'em Up	Namco
Virtua Fighter 5	Beat 'em Up	Sega
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Beat 'em Up	THQ



ARMY OF TWO Der PS3-Action-Kracher macht einen hervorragenden Eindruck. BILD: ELECTRONIC ARTS

Ego-Shooter

Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft
Call of Duty 3	Ego-Shooter	Activision
Coded Arms Assault	Ego-Shooter	Konami
Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	THQ
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft
Interstellar Marines	Ego-Shooter	Zero Point Software
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	Electronic Arts
Resistance: Fall of Man	Ego-Shooter	Sony
The Wall	Ego-Shooter	Play Ten Interactive
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista
Unreal Tournament 2007	Ego-Shooter	Midway

Entertainment

Afrika	Entertainment	Sony
Singstar	Entertainment	Sony
World Snooker Championship 2007	Entertainment	Sega

Geschicklichkeit

Rayman Raving Rabbids	Geschicklichkeit	Ubisoft
Sonic the Hedgehog	Geschicklichkeit	Sega

Rennspiel

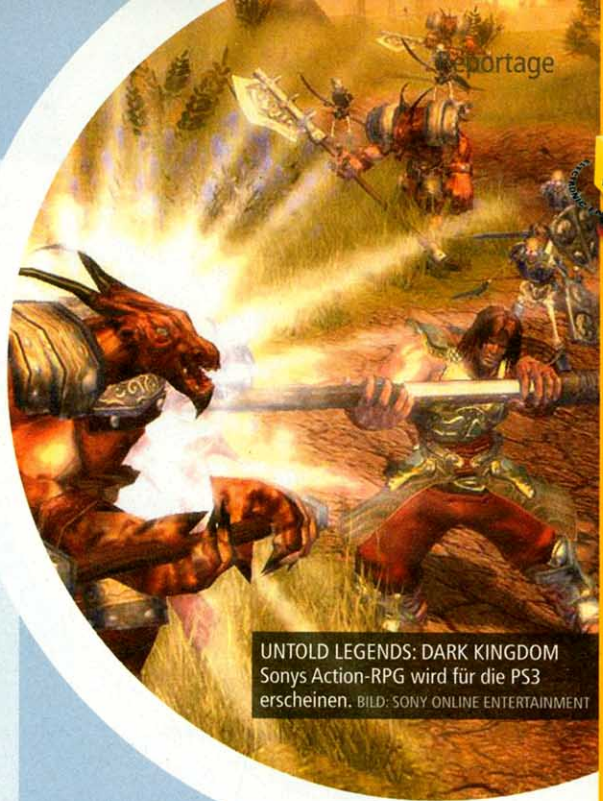
Colin McRae Rally 2007	Rennspiel	Codemasters
Fatal Inertia	Rennspiel	Koei
Formel Eins 2006	Rennspiel	Sony
Full Auto 2: Battlelines	Rennspiel	Sega
Gran Turismo HD (Prototype)	Rennspiel	Sony
MotorStorm	Rennspiel	Sony
Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts
Ridge Racer 7	Rennspiel	Namco
Sega Rally Revo	Rennspiel	Sega

Rollenspiel

Final Fantasy XIII	Rollenspiel	Square Enix
--------------------	-------------	-------------

Sport

College Hoops 2K7	Sport	Take 2
Hot Shots Golf 5	Sport	Sony
Madden NFL 07	Sport	Electronic Arts
NBA 2K7	Sport	Take 2
Tony Hawk's Project 8	Sport	Activision
Virtua Tennis 3	Sport	Sega



UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM
Sonsys Action-RPG wird für die PS3
erscheinen. BILD: SONY ONLINE ENTERTAINMENT



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
Activisions Superhelden-Spiel kommt
sowohl für aktuelle als auch für
Next-Gen-Systeme. BILD: ACTIVISION

PlayStation 2

Titel	Genre	Hersteller
<u>Action</u>		
Ab durch die Hecke	Action	Activision
Arthur and the Minimoys	Action	Atari
Avatar: The Last Airbender	Action	THQ
Barnyard	Action	THQ
Destroy all Humans! 2	Action	THQ
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Action	Square Enix
Disney's Chicken Little: Ace in Action	Action	Buena Vista
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Action	Atari
Eureka Seven New Vision	Action	Bandai
Eureka Seven Vol. 1: The New Wave	Action	Bandai
God Hand	Action	Capcom
Hitman: Blood Money	Action	Eidos
Jagdfieber	Action	Ubisoft
Just Cause	Action	Eidos
Justice League Heroes	Action	Eidos
LEGO Star Wars II: TOT	Action	LucasArts
Marvel: Ultimate Alliance	Action	Activision
Monster House	Action	THQ
Naruto: Ultimate Ninja	Action	Bandai
Okami	Action	Capcom
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Action	Buena Vista
Reservoir Dogs	Action	Eidos
Samurai Warriors 2	Action	Koei
Scarface: The World is Yours	Action	Vivendi
SOCOM U.S. NAVY SEALs – Combined Assault	Action	Sony
Splinter Cell Double Agent	Action	Ubisoft
Spy Hunter: Nowhere to Run	Action	Midway



E3 2006

Superman Returns	Action	Electronic Arts
The Sopranos	Action	THQ
Xiaolin Showdown	Action	Konami
X-Men: The Official Game	Action	Activision
Yakuza	Action	Sega
Zatch Bell!: Mamodo Fury	Action	Bandai
Black Buccaneer	Action	10Tacle
God of War II	Action	Sony
One Piece: Grand Adventure	Action	Bandai
Spider-Man 3	Action	Activision

Action-Adventure

Bratz: Forever Diamondz	Action-Adventure	THQ
Disney's Kim Possible: What's the Switch?	Action-Adventure	Buena Vista
Disney's Meet the Robinsons	Action-Adventure	Buena Vista
Eragon	Action-Adventure	Vivendi
Forbidden Siren 2	Action-Adventure	Sony
The DaVinci Code – Sakrileg	Action-Adventure	Take 2

Beat 'em Up

Mortal Kombat: Armageddon	Beat 'em Up	Midway
Street Fighter Alpha Anthology	Beat 'em Up	Capcom
Super DBZ	Beat 'em Up	Bandai
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Beat 'em Up	THQ

Entertainment

B-Boy	Entertainment	Sony
Buzz! Das Sport-Quiz	Entertainment	Sony
Buzz! Junior Jungle Party	Entertainment	Sony
Dancing Stage SuperNOVA	Entertainment	Konami
EyeToy Kinetic Combat	Entertainment	Sony
EyeToy Play Sports	Entertainment	Sony
Family Guy	Entertainment	Take 2
Guitar Hero II	Entertainment	Activision
Thrillville	Entertainment	LucasArts
World Series of Poker: Tournament of Champions	Entertainment	Activision
World Snooker Championship 2007	Entertainment	Sega

Geschicklichkeit

Lemmings	Geschicklichkeit	Sony
Lumines Plus	Geschicklichkeit	Buena Vista
Rayman Raving Rabbids	Geschicklichkeit	Ubisoft
SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe	Geschicklichkeit	THQ
Super Monkey Ball Adventure	Geschicklichkeit	Sega
The Legend of Spyro: A New Beginning	Geschicklichkeit	Vivendi
Tokobot Adventure	Geschicklichkeit	Tecmo

Rennspiel

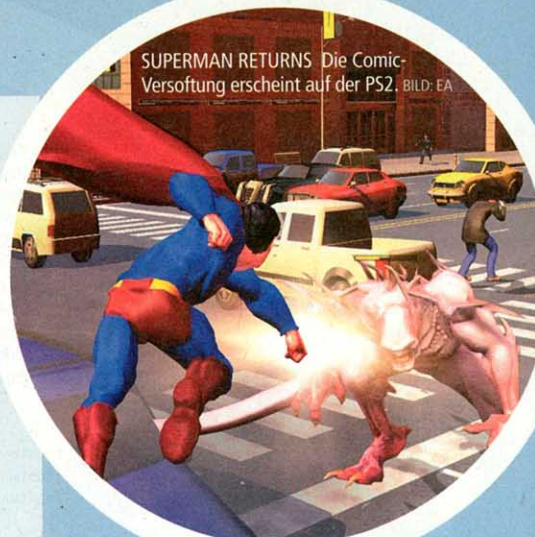
ATV Offroad Fury IV	Rennspiel	Sony
Cars	Rennspiel	THQ
FlatOut 2	Rennspiel	Bugbear
Formula One 2006	Rennspiel	Sony
IGPX	Rennspiel	Bandai
Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari
The Fast and the Furious	Rennspiel	Namco

Rollenspiel

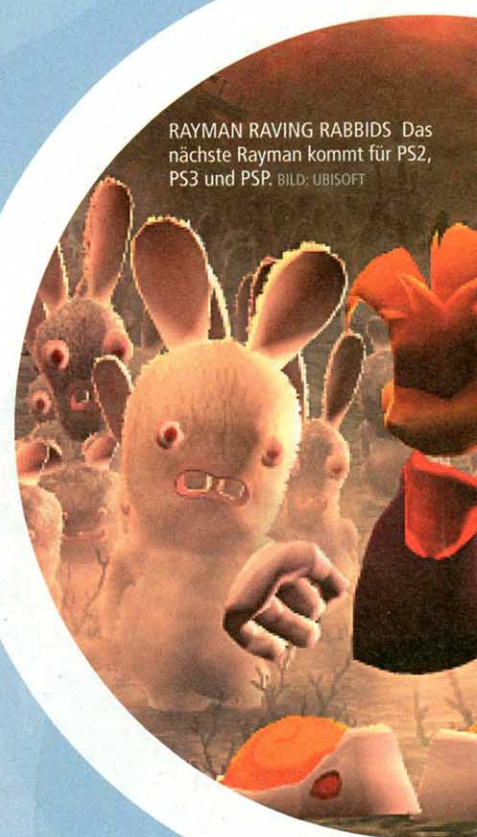
.hack//GU Part 1: Rebirth	Rollenspiel	Bandai
Dawn of Mana	Rollenspiel	Square Enix
Disgaea 2	Rollenspiel	Nippon Ichi Software
Persona 3	Rollenspiel	Atlus
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	Sega
Rogue Galaxy	Rollenspiel	Sony
Tales from the Abyss	Rollenspiel	Namco
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Rollenspiel	Square Enix
Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra	Rollenspiel	Namco

Sport

College Hoops 2K7	Sport	Take 2
Let's make a Soccer Team!	Sport	Sega
Madden NFL 07	Sport	Electronic Arts
NBA 2K7	Sport	Take 2
Pro Evolution Soccer 6	Sport	Konami
.Tony Hawk's Project 8	Sport	Activision



SUPERMAN RETURNS Die Comic-Versoftung erscheint auf der PS2. BILD: EA



RAYMAN RAVING RABBIDS Das nächste Rayman kommt für PS2, PS3 und PSP. BILD: UBISOFT

PSP

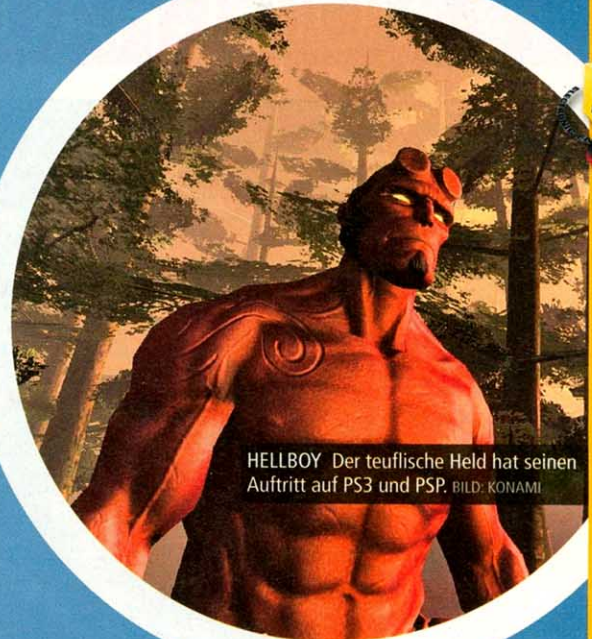
Titel Genre Hersteller

Action

50 Cent Bulletproof G Unit Edition	Action	Vivendi
Ace Combat X: Skies of Deception	Action	Namco
Arthur and the Minimoys	Action	Atari
Avatar: The Last Airbender	Action	THQ
Battlezone	Action	Atari
Bomberman	Action	Konami
Bounty Hounds	Action	Namco
Capcom Classics Collection Reloaded	Action	Capcom
Capcom Puzzle World	Action	Capcom
Cars	Action	THQ
Coded Arms Contagion	Action	Konami
Death, Jr. 2	Action	Konami
Def Jam FFFY: The Takeover	Action	Electronic Arts
Der Pate	Action	Electronic Arts
Every Extend Extra	Action	Buena Vista
Gangs of London	Action	Sony
Gradius Collection	Action	Konami
Grand Theft Auto Vice City Stories	Action	Take 2
Hellboy	Action	Konami
Jagdfieber	Action	Ubisoft
Justice League Heroes	Action	Eidos
Killzone Liberation	Action	Sony
LEGO Star Wars: TOT	Action	LucasArts
Metal Gear Solid: Portable Ops	Action	Konami
Metal Slug Anthology	Action	SNK Playmore
Miami Vice	Action	Vivendi
Monster Hunter Freedom	Action	Capcom
Power Stone Collection	Action	Capcom
Rengoku 2	Action	Konami
Snoopy vs. The Red Baron	Action	Namco
Syphon Filter Dark Mirror	Action	Sony
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Action	Capcom
Winx Club: Join the Club	Action	Konami
Xiaolin Showdown	Action	Konami
Spider-Man 3	Action	Activision

Action-Adventure

Pirates o. t. Caribbean: Dead Man's Chest	Action-Adventure	Buena Vista
Silent Hill Origins	Action-Adventure	Konami
Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos



HELLBOY Der teuflische Held hat seinen Auftritt auf PS3 und PSP. BILD: KONAMI

E3 2006

Beat 'em Up

Mortal Kombat: Deception Unchained	Beat 'em Up	Midway
Tekken: Dark Resurrection	Beat 'em Up	Namco
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	Beat 'em Up	THQ

Entertainment

B-Boy	Entertainment	Sony
Brooktown High: Senior Year	Entertainment	Konami
Family Guy	Entertainment	Take 2
HOT PXL	Entertainment	Atari
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	Entertainment	Konami
Online Chess Kingdoms	Entertainment	Konami
Talk Man	Entertainment	Sony
Thrillville	Entertainment	LucasArts
Traxion	Entertainment	LucasArts
World Snooker Championship 2007	Entertainment	Sega

Geschicklichkeit

LocoRoco	Geschicklichkeit	Sony
Lumines II	Geschicklichkeit	Buena Vista
Mercury Meltdown	Geschicklichkeit	Ignition Ent.
Ratchet & Clank: Size Matters	Geschicklichkeit	Sony
Rayman Raving Rabbids	Geschicklichkeit	Ubisoft
Sonic Rivals	Geschicklichkeit	Sega
Super Monkey Ball Adventure	Geschicklichkeit	Sega

Rennspiel

ATV Offroad Fury Pro	Rennspiel	Sony
Formula One 2006	Rennspiel	Sony
Juiced Eliminator	Rennspiel	THQ
Pac-Man World Rally	Rennspiel	Namco
Test Drive Unlimited	Rennspiel	Atari
The Fast and the Furious	Rennspiel	Namco

Rollenspiel

Blade Dancer: Lineage of Light	Rollenspiel	Sony
Crisis Core: Final Fantasy VII	Rollenspiel	Square Enix
Dungeon Siege: Throne of Agony	Rollenspiel	Take 2
The Legend of Heroes II	Rollenspiel	Bandai

Sport

Madden NFL 07	Sport	Electronic Arts
NBA Ballers Rebound	Sport	Midway
Pro Evolution Soccer 6	Sport	Konami
Tony Hawk's Project 8	Sport	Activision
World Tour Soccer 2	Sport	Sony

Strategie

Dungeons & Dragons: Tactics	Strategie	Atari
Marvel Trading Card Game	Strategie	Konami
Star Trek: Tactical Assault	Strategie	Take 2
Steel Horizon	Strategie	Konami
Yu-Gi-Oh! GX	Strategie	Konami

TEST DRIVE UNLIMITED Auf der E3 wurde angekündigt, dass das neue Test Drive nicht nur für Xbox 360, sondern auch für die PS2 und PSP veröffentlicht wird. BILD: ATARI



FANKURVE? Der Spieler kann aus drei verschiedenen Kampftechniken seinen Favoriten wählen. BILD: SONY

Fakten

- Exklusiv für PlayStation 3
- Physikengine beeinflusst Kämpfe
- Von den Machern von Kung Fu Chaos (Xbox)
- Schauspieler Andy Serkis (HdR, King Kong) spielt König Botan!

Heavenly Sword

Kratos bekommt Konkurrenz: Nariko ist die neue Kriegsgöttin!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Wer hätte das gedacht? Im Mittelpunkt der Sony-Pressekonferenz kurz vor der E3 standen nicht wie im Vorjahr die erwarteten Hammertitel *Killzone* und *Motorstorm*, sondern ein echter Überraschungstitel: *Heavenly Sword*, exklusiv für die PlayStation 3. Was die Entwickler den staunenden Journalisten aus aller Welt präsentierten, hinterließ einen bleibenden Eindruck und sorgte dafür, dass auf Sonys E3-Messestand durchgehend Hochbetrieb herrschte.

BITTERE RACHE

Die Story des Titels rankt sich um das Heavenly Sword, welches seit ewigen Zeiten von einem Kriegerclan bewacht wird. Nachdem die Gruppe von einem herrschsüchtigen König zerschlagen wurde, nimmt Nariko, die rothaarige und temperamentvolle Tochter des Clanlea-

ders, das himmlische Schwert an sich, um verhängnisvolle Rache am Diktator zu üben. Leider gibt es da ein nicht zu unterschätzendes Problem: Das Schwert entzieht jedem Menschen, der es in seinen Händen hält, fortwährend Lebensenergie, sodass nach wenigen Stunden der eigene Tod die unweigerliche Folge ist. Und so begibt sich Nariko auf ihren letzten Weg, um den Verlust zu rächen. Für viele war

die spielbare Demo die beste der gesamten E3 – und das nicht ohne Grund. Nariko befindet sich in einer antiken Arena und wird von unzähligen muskelbepackten und maskierten Gladiatoren umringt, die ihr ans spärlich vorhandene Leder wollen. Zum Glück weiß sie mit derartigen Draufgängern umzugehen und teilt ordentlich aus. So kann sie quasi fliegend zwischen diversen Stich- und Hieb Waffen wählen und



MARTIAL ARTS Nariko beherrscht auch exzellente Nahkampffähigkeiten! BILD: SONY



HAMMERWERFEN Die ausgeklügelte Physik lässt Gegner und Gegenstände realistisch durch die Luft fliegen. BILD: SONY



AM HAKEN Einmal aufgespießt, ist das Schicksal des Feindes besiegelt. BILD: SONY



sich ihrer Widersacher auf ziemlich brutale Weise entledigen. Die Kamera filmt das Ganze aus einer festen Perspektive, wirkt aber trotzdem sehr dynamisch und reagiert interaktiv auf die Aktionen:

TÖDLICHE NARIKO

Neben den Standardmoves wie Schwert-hieben und Martial-Arts-Bewegungen existieren spektakuläre Spezialmanöver, die von beeindruckenden Keraschwenks und -fahrten oder aus eigenen, stylischen Perspektiven eingefangen werden. Trotz der aufwendigen und wundervoll texturierten Umgebung und der Masse von

auf die Heldin einstürmenden Gladiatoren läuft die Action beeindruckend flüssig über den HD-Screen. Ebenfalls auffällig gut gelungen ist die Physikengine, die es Nariko erlaubt, mit vielen Gegenständen in der Umgebung zu interagieren, Gegner gegeneinander zu schleudern oder die fallen gelassenen Waffen gegen sie zu wenden. Besonders atemberaubend sind die Aktionen, in denen Nariko ihre klingenbesetzten Ketten schwingt, einen Kontrahenten damit aufspießt und schleudernd die Gegnermassen aufmischt. Das große Finale markiert endlich der Kampf gegen den letzten Gladiatoren, der durch

» Heavenly Sword hinterließ auf der E3 einen bleibenden Eindruck! «

spannende Quick-Time-Events inszeniert ist und so das i-Tüpfelchen auf den hervorragenden Gesamteindruck setzt. Actionbegeisterte Spieler, die auf perfekt inszenierte Fights vor mythologisch angehauchtem Hintergrund stehen, sollten sich Heavenly Sword mit einem ganz dicken Stift im Kalender vormerken! ■



EFFEKTREICH Treten ihr die bösen Jungs zu nahe, lässt die Heldin ihre Ketten fliegen! BILD: SONY



VORSCHAU

HEAVENLY SWORD

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Ninja Theory Ltd
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Ninja Theorys furioses Spektakel könnte dank perfekter Technik und mitreißender Action den Thron der Action-Adventures erklimmen!

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Solid Snake am Ende? Ein 15-minütiger Trailer heizt die Gerüchteküche an.

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Fakten

- Erstes *Metal Gear Solid* für Next-Gen
- PS3-exklusiv
- Rückkehr bekannter Charaktere
- Trailer weist auf neue Gameplay-Elemente hin

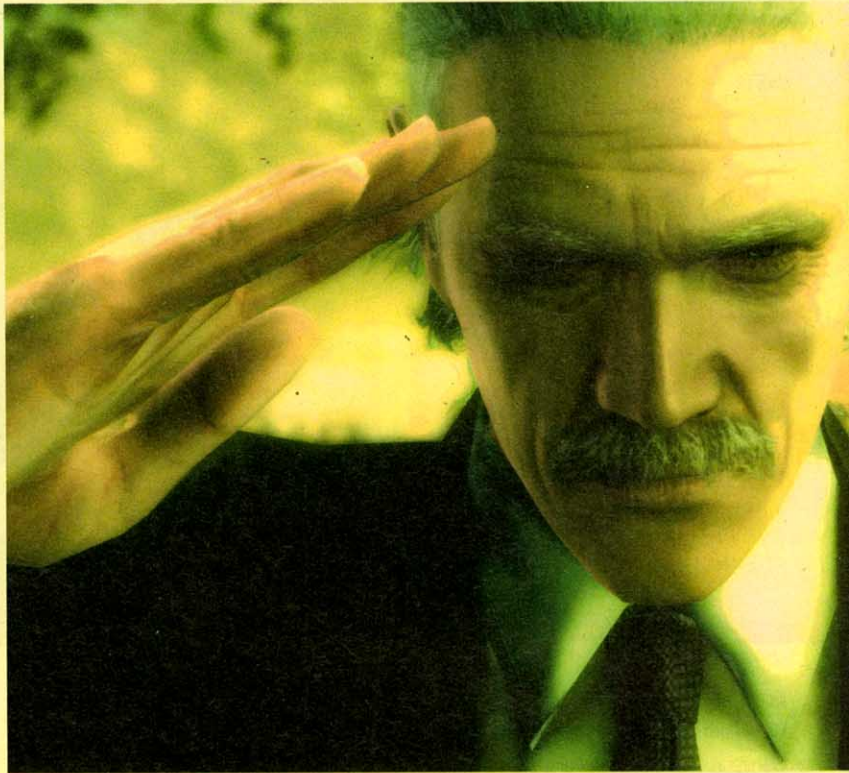
Sony zeigte auf seiner E3-Presskonferenz bereits einen kurzen Trailer zu *Metal Gear Solid 4*. Wie man das inzwischen von Konami gewohnt ist, war dieser natürlich extrem beeindruckend. Dennoch ließ man es sich nicht nehmen, das gezeigte Material auf einer eigenen Konferenz noch mal zu toppen. Die Entwickler präsentierten hier eine längere, 15-minütige Version des Trailers, die mehr Hintergrundinfos zum Next-Gen-Ableger der beliebten Serie verriet. Handfeste Infos wollte man dem Publikum dann aber doch nicht mit auf den Weg geben. Stattdessen heizte Konami die Gerüchteküche (wahrscheinlich nicht ungewollt) ein wenig an und bot diversen Internet-Foren genug Futter, um über neue Gameplay-Elemente zu spekulieren, auf die im Trailer vage hingewiesen wird.

RÜCKKEHR DER METAL-GEAR-RITTER

Dass Snake aufgrund seiner Gene rapide gealtert ist, sah man bereits im letztjährigen Trailer zu *Metal Gear Solid 4*. Wie schlimm es wirklich um ihn steht, erfährt man aber erst jetzt. Nur noch sechs Monate hat der Held zu leben! Attestiert wird ihm diese Diagnose von

keiner Geringeren als Naomi Hunter, einer Ärztin, die Serienfans aus dem PSone-*Metal Gear Solid* bekannt sein dürfte. Sie ist aber nicht die einzige Figur, die eine Rückkehr feiert. Neben Colonel Campbell und Otacon zeigt der Trailer auch eine extrem coole Kampf-

szene zwischen einem Ninja und einigen Kampfrobootern. Am Ende der aufregenden Schlacht entpuppt sich der flinke Recke als kein Geringerer als Raiden! Mit dem schüchternen und zierlichen Weichei aus *Sons of Liberty* hat der aber kaum noch Ähnlichkeit. Stattdessen wirkt er sehr selbstbewusst, wenn er nach gewonnenem Kampf lapidar von sich gibt, dass es diesmal er sein wird, der Snake helfen wird. Auch Meryl Silverburgh ist zurück und hat sich inzwischen in einen engen Kampfanzug gepresst. Sie gehört der neuen Fox-Hound-Gruppe an, deren größter Gegner nach wie vor Outer Heaven ist. Denn die von Big Boss gegründete Organisation ist alles andere als inaktiv und letztendlich der Grund, warum Snake in den mittleren Osten reist. Dabei bekommt er es wiederum mit einem alten Bekannten zu tun. Einer der Drahtzieher hinter Outer Heaven ist kein Geringerer als ein gewisser Liquid Snake, besser bekannt als Ocelot.



COOLE SAU Raiden hat sich gemacht. Als Ninja ist er cooler als je zuvor. BILD: KONAMI



STILECHT Meryl Silverburgh ist nie aus den 80ern rausgekommen. BILD: KONAMI



IN-GAME? Inwieweit der Trailer echtes Spielmaterial zeigt, ist unbekannt. BILD: KONAMI

WO IST MEIN KARTON? Solche Umgebungen dürften viel Platz für serientypische Versteckspiele bieten. BILD: KONAMI



» Im Trailer steckt sich Snake seine Pistole in den Mund: „Einige Legenden müssen sterben.“ «

NEUE TECHNIK FÜR ALTE MÄNNER

Da Snake inzwischen nicht mehr der Jüngste ist, kann er Gegner wie die mechanischen Unwesen, die zumindest für kräftige Jungspunde wie Raiden keine großen Probleme darstellen, nicht ganz so akrobatisch austanzeln. Stattdessen verlässt sich der alte Haudegen auf seinen Tarnanzug, der sich als hilfreicher entpuppt, als zunächst angenommen. Wie ein Chamäleon kann Snake mit seiner Umwelt verschmelzen und bleibt so für seine Widersacher unsichtbar. Die im ersten Trailer gesehene Augenklappe trägt Snake hingegen nicht mehr.

JÄHES ENDE?

Das absolute Highlight steht jedoch am Ende der 15-minütigen Tour de Force. Snake sinniert darüber, dass es da noch eine Sache gibt, die er zu tun hätte. Er zieht ein letztes Mal an seiner Zigarette, bevor er sie lässig wegschnippt. Dann nimmt er eine einzelne Patrone, schießt

sie in das Magazin und steckt seine Pistole in den Mund. „Einige Legenden müssen sterben“, so heißt es verheißungsvoll im Untertitel. Dann ertönt ein Schuss, der Bildschirm färbt sich rot und das Logo erscheint. Obwohl es noch immer keinerlei handfeste Infos über das Gameplay selbst gibt, dürften die bombastische Optik des gezeigten Materials sowie die spannenden Hinweise auf die Story Fans mehr als ungeduldig auf diesen Leckerbissen der nächsten Generation machen. ■

VORSCHAU METAL GEAR SOLID 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	2007
Web:	www.konami.co.jp

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wenn der fantastische Trailer auf die Qualität des Spiels schließen lässt, dürfen sich Fans auf ein absolutes Meisterwerk freuen!



STREITENDE RENTNER Auch Ocelot ist alt, wirkt insgesamt aber ein wenig gefährlicher als Snake. BILD: KONAMI

Indiana Jones 2007

Der berühmte Archäologe kehrt 2007 auf den Bildschirm zurück!

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Nachdem Dr. Henry Jones seine Fans schon auf PS2 und Xbox beglückt hat, sollen nun auch die Next-Generation-Konsolen nicht leer ausgehen. Dafür verspricht Entwickler LucasArts mit *Indiana Jones 2007*, so der Arbeitstitel, neue Maßstäbe in Sachen Gameplay.

Im Jahr 1939 schlüpfen Sie unter den Hut des legendären Abenteurers. Zwischen San Franciscos Chinatown und dem gelobten Land muss sich Indiana Jones mit Fäusten, Peitsche und Revolver gegen skrupellose Gegner zur Wehr setzen und die Rätsel antiker Artefakte entschlüsseln. Genauer lässt sich bis jetzt nicht einmal aus dem Titel ablesen. Denn die Story soll eng an den ebenfalls für das nächste Jahr angekündigten Kinofilm angelehnt sein und daher wohl noch länger geheim bleiben.

TECHNISCHE HIGHLIGHTS

Liefert die Geschichte wohl auch kaum Überraschendes, spielerisch dagegen wird einiges geboten. Im neuen *Indiana Jones* kommt erstmals die revolutionäre Euphoria-Technologie von NaturalMotion zum Einsatz. Die neue Engine ermöglicht außergewöhnlich menschlich agierende Charaktere. Keine der Echtzeit-Aktionen soll der anderen gleichen. Zudem können die Spielfiguren ihre Handlungen der jeweiligen Situation anpassen. Gegner fallen unterschiedlich und reagieren eigenständig auf Indys Attacken. Oder wenn Dr. Jones sich in San Francisco eine Schlägerei auf

SCHLAGABTAUSCH In voller Fahrt kommt es auf die Balance an. BILD: LUCASARTS



dem Dach eines der berühmten Cablecars liefert, dann sorgt er schon selbst dafür, nicht die Balance zu verlieren. Schon die ersten Bilder vermitteln einen authentischen Eindruck. Insgesamt wirkt die Euphoria-Engine bereits zur E3 recht ausgereift. Angesichts einer noch bevorstehenden Entwicklungszeit von gut einem Jahr, lässt das ziemlich viel erwarten.

Zusätzlich schafft die „Digital Molecular Matter“-Technologie komplett interaktive Umgebungen. Will heißen: Holz birst, Mauern bröckeln und Glas zersplittert absolut realistisch auf immer neue Weise und abhängig davon, wie auf die einzelnen Objekte eingewirkt wird.

Wird am Ende alles wie angekündigt umgesetzt, dann sieht das kommende

Indiana Jones nicht nur nach Next-Gen aus, sondern spielt sich auch so – mit grandiosen Physik-Effekten und noch besserer KI. Ein gehöriges Maß an Vorfreude ist also absolut berechtigt. ■

VORSCHAU

INDIANA JONES 2007

Genre:	Adventure
Hersteller:	Noch nicht bekannt
Entwickler:	LucasArts
Spieler:	Noch nicht bekannt
Termin:	Sommer 2007
Web:	www.lucasarts.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Wenn das Gameplay hält, was die ersten Bilder versprechen, dann ist dieser Titel einer Next-Gen-Konsole wirklich würdig.

GEGNERSCHAR Die Widersacher führen ein Eigenleben – mal erfolgreich, mal nicht. BILD: LUCASARTS



AUTSCH Die Umgebungen nehmen ganz unterschiedlich Schaden. BILD: LUCASARTS

Fakten

- Neuartige Euphoria-Technologie
- Menschlich agierende Charaktere
- Interaktive Umgebungen
- Echtzeit-Action ohne Wiederholungen
- Erwartungsgemäße Story



Alone in the Dark 5: Near Death Investigation

Survival-Action für die nächste Generation.

Hersteller: Atari, Termin: Frühjahr 2007, Web: www.atari.de

In *Alone in the Dark 5* verkörpern Sie Edward Carnby aus dem kultigen ersten Teil der Survival-Serie und tauchen ab in die düsteren Tiefen des Central Parks – abwechselnd in Ego- oder Third-Person-Perspektive. Der kinoreif inszenierte Titel orientiert sich mit seiner Episoden-Struktur am Stil von TV-Serien. Diese 30- bis 40-minütigen Gameplay-Häppchen halten das Tempo hoch und bieten erzählerische Dichte. Jede Episode beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung der vorherigen Geschehnisse und endet mit einem spannungsgeladenen Cliffhanger. So finden Sie leicht Zugang zum Spiel, egal ob Sie Stunden damit verbringen oder nur mal kurz zocken möchten. Schon jetzt versprechen eine große Detailfülle, Echtzeit-Physik, interaktive Umgebungen und beeindruckende Lichteffekte packende Next-Gen-Action. (ts)



GRANDIOS Die Lichteffekte hinterlassen einen hervorragenden Eindruck. BILD: ATARI

Full Auto 2: Battlelines

Hier ist aggressives Fahrverhalten Pflicht!

Hersteller: Sega, Termin: 4. Quartal 2006, Web: www.sega.de



ZERSTÖRUNG Das „destruction affects gameplay“ ermöglicht kreative Eigengestaltung der Strecken. BILD: SEGA

Der Nachfolger des im Februar für die Xbox 360 erschienenen *Full Auto* kommt exklusiv für die PlayStation 3. Pseudo Entertainment wird die Kombination aus Pferdestärken und Feuerkraft auf Sonys Konsole ausbauen und die Spielerfahrung durch diverse Gameplay-Erweiterungen intensivieren. Die 20 enthaltenen Waffen können sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite der 25 Vehikel installiert werden und dienen nicht nur dem direkten Beschuss der Kontrahenten, sondern ermöglichen es dem Spieler auch, bestimmte Teile der Strecken zu versperren oder neue Wege freizulegen. Jedes Fahrzeug zeichnet sich zudem durch individuelles Handling aus. Man muss daher vor allem im umfangreichen Multiplayer-Modus gut überlegen, welches Auto mit welcher Bewaffnung für die jeweilige Strecke überhaupt geeignet ist. Auf der E3 gab es einen Deathmatch- und einen Team-Modus für bis zu acht Teilnehmer (online) zu sehen. (mw)

The Darkness

Comicbasiertes Horror-Abenteuer für Next-Gen

Hersteller: Take 2, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.take2.de

In *Killer Jackie Estacado* erwacht urplötzlich eine böse Macht – *The Darkness* –, mit deren Hilfe er fortan seinen verhassten Onkel bekämpft. Das Action-Adventure besticht durch seine Horror-Elemente, denn verschiedene Machtformen helfen Ihnen, Gegner durch Aufspießen oder Implosionen zu vernichten. Die Überreste Ihrer Feinde verwandeln Sie in Darklings – unbeschreibliche Taten vollbringende Dämonen. Mit diesen kämpfen Sie sich in der Ego-Perspektive durch New Yorks Schattenwelt, denn nur dort entfaltet die Macht ihre volle Stärke. Neben Jackie können Sie in Online-Multiplayermatches auch als Darklings spielen und dabei völlig neuartige Spielmodi erleben. (ts)



DARKLINGS Einer kommt selten alleine. BILD: TAKE 2

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

Mercenaries 2: World in Flames

Die Fortsetzung des Überraschungshits hat noch viel mehr zu bieten.



RIESIG Um in der gigantischen Spielwelt voranzukommen, darf man wieder Fahrzeuge anfordern. BILD: LUCASARTS

Hersteller: LucasArts, Termin: nicht bekannt, Web: www.mercs2.com

Bei *Mercenaries* sorgten besonders die immense Handlungsfreiheit und die Möglichkeit, jedes einzelne Gebäude der Spielwelt zu sprengen, für ein spektakuläres Action-Feuerwerk. Dabei stieß die PS2 natürlich schnell an ihre Grenzen. „Dieses Spiel ist auf der PS3 zu Hause“, erzählten uns die Entwickler aufgeregt. „Die Next-Generation-Konsole ist zwar nicht leicht zu programmieren, eröffnet uns und dem Spieler aber völlig neue Möglichkeiten.“ Im Klartext heißt das, dass der Spieler nicht mehr nur Häuser in Einzelteile zerlegen, sondern jedes einzelne Objekt in sein Vorgehen einbinden darf. (cs)

Genji 2

Demnächst auf dem Speiseplan: Geschnetztes auf altjapanische Art.

DREHWURM
Was wäre solch
ein Spiel ohne
Wirbelattacke?
BILD: SONY



FEURIG Die
brennende
Kulisse ist
eine wahre
Augenweide.
BILD: SONY



Hersteller: Sony, Termin: unbekannt, Web: www.de.playstation.com

Welch eine Überraschung! Auf der Sony-Pressekonferenz zeigte man eine spielbare Demo von *Genji 2*, dem Nachfolger des vielgerühmten PS2-Titels. Das actionreiche Hack 'n' Slay ist irgendwo zwischen *Onimusha* und *Dynasty Warriors* einzuordnen und bietet – eingebettet in eine typisch asiatische Story voller Drama und Rache – kurzweilige und knallbunte Action. So wurde gezeigt, wie man jederzeit im Kampf zwischen bis zu vier Charakteren wechseln kann und somit spezielle Combos und Manöver auslöst. So kippte zum Beispiel der starke, langsame Kämpfer eine Riesenkralle um, damit der flinke Schwertkämpfer diese erklimmen und besiegen konnte. Das Spiel macht einen fast fertigen Eindruck und kann grafisch überzeugen. Die Levels quellen über vor Figuren, die sich allesamt sauber animiert auf dem Bildschirm tummeln. (sst)

Assassin's Creed

Ein Mörder tritt an, das Heilige Land zu befreien.



RESPEKTEINFLÖSSEND Hoch zu Ross macht Altair mächtigen Eindruck. BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft, Termin: 2007, Web: www.assassinscreed.com

Einen sehr vielversprechenden Eindruck macht *Assassin's Creed*, welches von den Entwicklern von *Prince of Persia* und *Splinter Cell* auf die PlayStation3 gebracht wird. Die Handlung spielt im Jahre 1191 zur Zeit des dritten Kreuzzugs. Sie spielen dabei Altair, einen der gefürchteten Assassinen. Diese versuchen, den Krieg im Heiligen Land zu stoppen, indem sie beide Seiten gegeneinander ausspielen. Man kann sich denken, dass das nicht auf dem diplomatischen Weg geschieht. Der Titel verspricht lebendige Umgebungen und eine unvergleichliche Atmosphäre. Die Verfolgungsjagden durch überfüllte Märkte und über die Dächer der Stadt machen hoffentlich genauso viel Spaß, wie es die ersten Bilder vermuten lassen. (sst)



Warhawk

Am Himmel ist die Hölle los.

Hersteller: Sony, Termin: 2007, Web: de.playstation.com

Auf der letzten E3 gab es einen Trailer zu sehen, in dem Adichte Schwärme von Flugzeugen, begleitet von riesigen Luftschiffen, über eine Landschaft zogen. Das konnte nur eines bedeuten: *Warhawk* kehrt zurück! Auf der guten, alten PSone konnte der Titel einst Bestwertungen einfahren und nun sollte er für die PlayStation3 zurückkehren. Auf der diesjährigen E3 enthüllte Sony eine spielbare Demo, bei deren Präsentation auch der neue Controller mitsamt den neuen Features seinen ersten richtigen Auftritt hatte. Sony verspricht für das fertige Spiel ein Einsatzgebiet von mehreren hundert Quadratkilometern und spannende Online-Duelle mit bis zu 32 Teilnehmern. Einziger Wermutstropfen: Ganz so hübsch wie der erste Trailer ist die Demo leider nicht. (sst)



TREFFER Mit diesen zwei Jets ist nur ein winziger Bruchteil der gegnerischen Armada besiegt. BILD: SONY

Coded Arms Assault

Die ultimative Herausforderung für Hacker

Hersteller: Konami, Termin: 2007, Web: www.konami-europe.com



LACKSCHADEN Richtige Einschusslöcher gibt es nicht, dafür aber Sechsecke. BILD: KONAMI

In Konamis Ego-Shooter findet die Action, wie schon beim PSP-Pendant, nicht in der Realität, sondern in einer virtuellen Welt statt. So kommt es auch, dass die Schießereien einigen besonderen Regeln folgen. So hinterlassen die Projektile keine Einschlaglöcher, sondern Sechsecke – und von besiegtten Gegnern bleiben lediglich die Umrisse zurück statt einer Leiche. *Coded Arms Assault* ist also kein gewöhnlicher Shooter. Technisch basiert das Spiel auf der *Unreal 3*-Engine und bietet eine makellose Optik inklusive interaktiver und zerstörbarer Umgebungen. So ist es möglich, durch gezielte Explosionen Trümmer auf seine Feinde regnen zu lassen. Online dürfen sich bis zu 16 Spieler in den virtuellen Welten von *Coded Arms Assault* duellieren. (sst)

Stranglehold

Hollywoodreife Zerstörungstour durch Hongkong und Chicago

Hersteller: Midway, Termin: Winter 2006, Web: www.midway.com

Die Fortsetzung von John Woos Kino-Blockbuster *Hard Boiled* lässt den Spieler in die Rolle des Cops Johnny Tequila, gespielt von Chow Yun Fat, schlüpfen und den harten Polizeialltag hautnah miterleben. Die auf der E3 gezeigte Version sah sehr gut aus und verspricht gnadenlose Action mit ausufernden Ballereinlagen, kinoreifer Inszenierung und akrobatischen Manövern. Besonders beeindruckend konnte die Physik-Engine, die komplett zerstörbare Umgebungen und realistisch zu Boden gehende Widersacher auf den Bildschirm bringt. Ebenfalls mit dabei ist der aus den *Max Payne*-Spielen bekannte Bullet-Time-Effekt. Interessierte Messebesucher konnten in einem chinesischen Teehaus am Midway-Stand bereits einen Eindruck vom Titel gewinnen. (mw)



TEQUILA TIME Eine Zeitlupenfunktion ermöglicht waghalsige Manöver und präzises Zielen. BILD: MIDWAY

Resistance: Fall of Man

Dieser Shooter spielt in den falschen Fünfigern.



AUGENWEIDE Das zerstörte Manchester sieht einfach klasse aus. BILD: SONY

Hersteller: Sony, Termin: 2007, Web: de.playstation.com

Insomniac Games, die Erfinder der *Ratchet & Clank*-Serie zeigten auf der E3 eine spielbare Version ihres neuen Ego-Shooters, die viel Aufsehen erregte. *Resistance* spielt in einer Art Paralleluniversum in den 50er Jahren. Das Besondere dabei: Der Zweite Weltkrieg hat nie stattgefunden und die Menschen befinden sich im Kampf gegen die Chimera, eine feindliche Lebensform, die andere Lebewesen zu ihrer gleichen verwandeln kann. Neben einer umfangreichen Singleplayer-Kampagne bietet der Titel einen Koop-Modus für zwei Spieler, Splitscreen-Action für bis zu 4 Akteure und Online-Matches mit bis zu 32 Teilnehmern. (sst)

Haze

Beeindruckender Next-Gen-Shooter von den Time-Splitters-Machern



EDEL Grafisch macht Free Radicals neuestes Werk bereits eine Menge her. BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft, Termin: 2007, Web: www.hazegame.com

Das neueste Werk von *TimeSplitters*-Entwickler Free Radical versetzt den Spieler in die Rolle des Söldners Jake Carpenter, der in nicht allzu ferner Zukunft für ein Privatunternehmen in den Krieg zieht. Ausgestattet mit dem besten Equipment, werden Jake und sein Team in den Dschungel Afrikas geschickt, um dort eine Rebellion zu verhindern. In technischer Hinsicht besticht der Titel durch sehr detaillierte Umgebungen, atemberaubende Lichteffekte und butterweiche Animationen. Ebenso beeindruckt die gute KI der Gegner und der kommandierbaren Teamgefährten. Umfangreiche Multiplayer- und Online-Modi gibt es natürlich auch. (te)

Turok

Dinos, Dschungel, Feuerwaffen – was will man mehr?



ALLESFRESSER Ein hungriger Dinosaurier ist eine Gefahr für alle. BILD: BUENA VISTA

Hersteller: Buena Vista, Termin: 2007, Web: buenavistagames.go.com

Turok ist wieder zurück und seit seinem Debüt auf dem N64 hat sich einiges getan. Der Titel erstrahlt nun in der vollen Pracht der Unreal Engine 3 und bietet viele neue Gameplay-Elemente. So sind die Dinosaurier im Spiel nicht nur Kanonenfutter, sondern lassen sich anlocken, um die meist menschlichen Gegner zu dezimieren. Es gibt aber durchaus auch Situationen, die man ohne Blutvergießen lösen kann. Oft lassen sich durch Schleichen Gefahren umgehen. Die Story spielt in der Zukunft und dreht sich um den Soldaten Joseph Turok, der seinen ehemaligen Mentor jagt. Und wie es sich für einen guten Next-Gen-Shooter gehört, wird man selbstverständlich auch im Mehrspielermodus durch den Dschungel streifen dürfen. (sst)



Brothers in Arms: Hell's Highway

Schöner, größer und besser – die nächste Generation der WWII-Shooter!

Hersteller: Ubisoft, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.ubisoft.de

Das neue *Brothers in Arms* führt Sie in Person von Sergeant Matt Baker in die vom Krieg zerrütteten Niederlande. Ihre Aufgabe ist es, im Rahmen der Operation Market Garden die Brücke von Arnheim einzunehmen und zu sichern. *Hell's Highway* weist ein wesentlich offeneres Gameplay als *Road to Hill 30* auf und lässt dem Spieler mehr Freiheiten in den groß gehaltenen Einsatzgebieten. Erstmals kontrollieren Sie ein drittes Team, das Sie – abhängig von den Missionszielen – mit MG-Geschützen, Mörsergranaten oder Panzerfäusten unterstützt. Darüber hinaus ist die Action äußerst gut inszeniert: Dank rasanter Kameraführung, fließendem Übergang von Cutscenes ins Spielgeschehen, zerstörbaren Umgebungen und ausgefeilter K.I. hat man das Gefühl, mittendrin zu sein. (mw)



PANZERFAUST Verschanzte Gegner räuchern Sie mit dem neuen Bazooka-Team aus! BILD: UBISOFT

Medal of Honor: Airborne

Alles Gute kommt von oben!

Hersteller: Electronic Arts, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.electronic-arts.de



SCHLECHTES WETTER Diese Vögel ziehen bestimmt nicht gen Süden! BILD: ELECTRONIC ARTS

Die *Medal of Honor*-Serie besticht seit jeher durch ihre großartige Präsentation und eine extrem dichte Atmosphäre. *Airborne* steht voll und ganz in dieser Tradition und lässt den Spieler unmittelbar ins Kriegsgeschehen abtauchen. Zu Beginn einer jeden Mission wählen Sie den Punkt, an dem Sie ins Gefecht einsteigen wollen. Nachdem Sie mit Ihrem Fallschirm gelandet sind, schlagen Sie sich von dort aus durch die quer über Europa verteilten Schauplätze. Electronic Arts hat besonderen Wert darauf gelegt, die Areale so groß und offen wie möglich zu gestalten, sodass Sie frei entscheiden können, wie Sie die Primär- und Sekundärziele erreichen wollen. Historisch korrekte Hintergründe und reale Locations sorgen für ein realistisches WWII-Erlebnis. (mw)

Unreal Tournament 2007

Hightech-Wummen und brachiale Mehrspieler-Action in High-Definition!

Hersteller: Midway, Termin: 2007, Web: www.unrealtournament2007.com

Der neueste Ableger der beliebten Shooter-Serie bietet wie gewohnt heiße Multiplayergefechte in riesigen, optisch atemberaubenden Umgebungen. Die Entwickler haben sich auf die alten Stärken der *UT*-Serie besonnen und rücken entsprechend die klassischen Mehrspielermodi Deathmatch und Capture the Flag in den Mittelpunkt. Der aus den Vorgängern bekannte Onslaught-Modus wird weiter ausgebaut und wartet mit einer Vielzahl an neuen und detailreich gestalteten Fahrzeugen auf. Neue Waffen, storybasierte Singleplayer-Karten und die Möglichkeit, taktische Anweisungen an verbündete Individuen zu verteilen, lassen auf ein ganz besonderes Shooter-Erlebnis hoffen. (mw)



MITFAHRGELEGENHEIT Fahrzeuge wie dieses Hovercraft werden sprichwörtlich eine tragende Rolle spielen. BILD: MIDWAY

Final Fantasy XIII Fabula Nova Crystallis

Square Enix macht seine Fans glücklich und kündigt gleich zwei neue Final-Fantasy-Titel für die PlayStation 3 an.



KAMPFSAU Das Gameplay soll actionlastiger werden. BILD: SQUARE ENIX



LIZENZ? Bill von Tokio Hotel wird in Versus XIII spielbar sein. BILD: SQUARE ENIX

Fakten

- Hammeroptik
- Scheint sehr Science-Fiction-lastig
- Als Dreiteiler angelegt
- Zwei der drei Spiele erscheinen für PS3

AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Den Wunsch einer PS3-Umsetzung von *Final Fantasy VII* wollte Square Enix den Fans nicht erfüllen. Mit dem auf der E3 angekündigten 13. Teil der Serie wird man aber mehr als entschädigt. Zwar gibt es bislang nur wenige Infos, ein Trailer sorgte aber für offene Mäuler: Eine junge Heldin kämpft sich mit einer Mischung aus Schwert und Kanone – ähnlich wie die Gunblades aus dem achten Teil – durch eine Unmasse von Gegnern. Das sieht so unverschämt gut aus, dass man zunächst von einer vorgeordneten Sequenz ausgeht. Doch dann werden Menüs eingeblendet und man erkennt, dass es sich bei dieser Grafikpracht doch tatsächlich um echtes In-Game-

Material handelt! Ob die wahnwitzig inszenierten Kämpfe wirklich in Echtzeit gespielt werden können, bleibt abzuwarten. Immerhin könnte es auch sein, dass das Kampfsystem wieder rundenbasiert ablaufen wird und die coolen Moves der Protagonistin erst nach der Auswahl der Aktionen präsentiert werden. Im offiziellen Presse-Release ist jedoch von actionbasiertem Echtzeit-Gameplay mit intuitivem Kontrollschema die Rede.

TRILOGIE

Der Trailer verspricht ein serientypisches Setting, das sowohl Platz für mystisch anmutende Fantasy-Umgebungen als auch für futuristische Weltraumslachten lässt. Letztere scheinen aber im Vordergrund zu stehen. Zur dazugehö-

gen Story ist leider noch nichts bekannt. Sie dürfte diesmal aber noch epischer werden als je zuvor. Denn Square Enix sorgte gleich nach der Präsentation von *Final Fantasy XIII* für die nächste Überraschung. *Final Fantasy XIII* soll drei Spiele umfassen, die unter dem Titel *Fabula Nova Crystallis* (lateinisch für „Die neue Geschichte von Crystallis“) zusammengefasst werden. Der zweite Titel mit dem Namen *Final Fantasy Versus XIII* wird derzeit von den Entwicklern von *Kingdom Hearts II* programmiert und dürfte dementsprechend eher in die Action-RPG-Kerbe schlagen. Für das Design der Charaktere und der Spielwelt hat man sich für beide Titel wieder Tetsuya Nomura an Bord geholt, der sich mit *Final Fantasy VII*, *VIII* und *X* viele Fans gemacht hat. Zu guter Letzt wird es ein Handy-Spiel mit dem Titel *Final Fantasy Agito XIII* geben. Dass dieses außerhalb Japans erscheinen wird, ist aber eher unwahrscheinlich. ■



ECHTES SPIELMATERIAL Die Einblendungen verraten: hier handelt es sich um In-Game-Grafik! BILD: SQUARE ENIX

VORSCHAU

FINAL FANTASY XIII

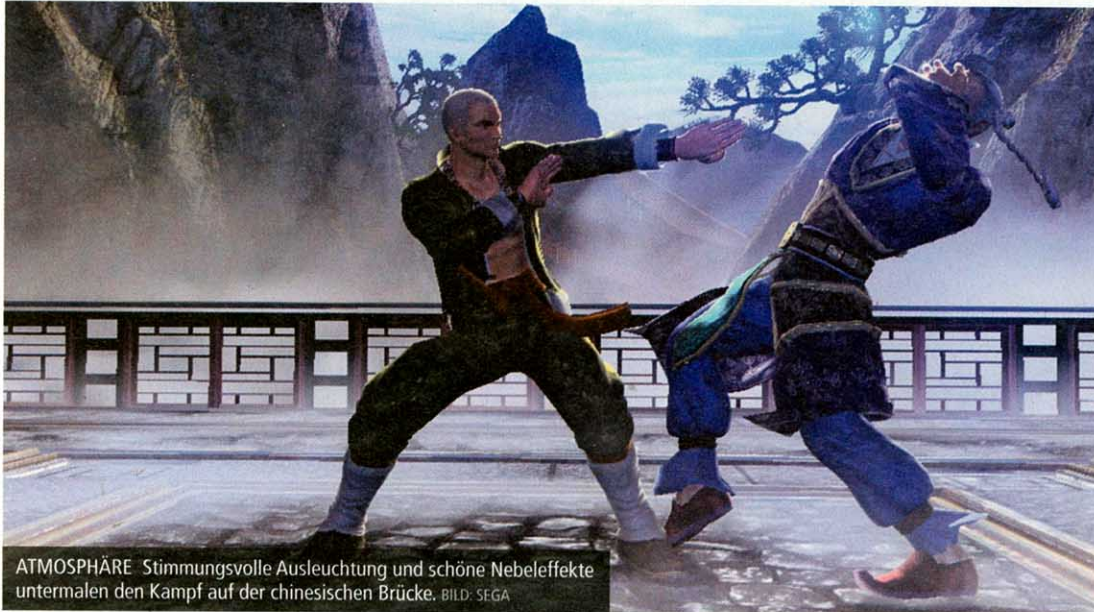
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	Nicht bekannt
Web:	www.playonline.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Über das Gameplay ist noch nichts bekannt, aber Square Enix' Anspielungen lassen auf ein erneut weiterentwickeltes Gameplay hoffen.

Virtua Fighter 5

Der nächste Teil der Prügelsaga erscheint exklusiv für die PS3!



ATMOSPHERE Stimmungsvolle Ausleuchtung und schöne Nebel-effekte untermalen den Kampf auf der chinesischen Brücke. BILD: SEGA

AUTOR: MARIUS WALLAT

Mit dabei sind 15 altbekannte Haudegen aus den Vorgängern wie Akira, Jacky oder Lau, die auch in der nächsten Generation optisch einiges her-machen. Der superschnelle, mexikanische Lucha-Libre-Kämpfer El Blaze mit seinen spektakulären Wrestling-Moves und die chinesische Schönheit Eileen bilden das Duo der neuen Fighter und feiern ihr VF-Debüt. Letztere ist klein, äußerst be-weglich und Vertreterin des so genannten Monkey-Kung-Fu-Stils, den sie von ihrem Großvater – ebenfalls ein Meister des Kung-Fu – erlernt hat.

NEUE FEATURES

Jeder Charakter verfügt über diverse, ver-blüffend aufwendig modellierte Kostüme, um sich für die anstehenden Begegnungen passend in Schale werfen zu können. Im In-Game-Shop können zudem zahlreiche Accessoires erworben werden, die der Kämpfergestaltung eine individuelle Note verleihen. Die nötigen Geldmittel werden durch Siege in den durchaus abwechs-lungsreich und grafisch ansprechend gestalteten Arenen erworben. Spielerisch will Entwickler AM2 wegkommen vom Schlagabtausch, bei dem sich zwei Kon-trahenten die meiste Zeit direkt gegenü-berstehen. Gerade die kleineren, flotteren

Kämpfer werden den unbeweglicheren Muskelbergen wie Wrestler Wolf durch Angriffe von der Seite das Leben schwerer machen als bisher. Leider war am Sega-Stand auf der E3 keine spielbare PS3-Version des potenziellen Prügelhits verfügbar, lediglich die Rückkehr des Quest-Modus von VF 4 Evolution wurde schon für die Heimversion bestätigt. Dafür konnte der geneigte Spieler jedoch – nachdem er die lange Schlange erst mal überwunden hatte – Hand an die fast fertige Arcade-Testver-sion legen und sich eigenständig von den Gameplay-Qualitäten überzeugen. Wenn Sega, wie versprochen, die exzellente Grafik verlustfrei auf die PlayStation 3 überträgt, steht spaßigen und wunderhü-bschen Beat'em Up-Duellen mit unerreichter Spieltiefe nur noch die Wartezeit bis zum nächsten Frühjahr im Wege. ■



VORSCHAU VIRTUA FIGHTER 5

Genre:	Kampfsport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Spieler:	1-2
Termin:	1. Quartal 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Neue Gameplay-Elemente und charismatische Kämpfer versprechen ein ansprechendes Next-Gen-Debüt des Arcade-Prüglers.



FRISCHFLEISCH Das neue Kämpferduo El Blaze und Eileen konnte auf der E3 in Aktion bewundert werden. BILD: SEGA



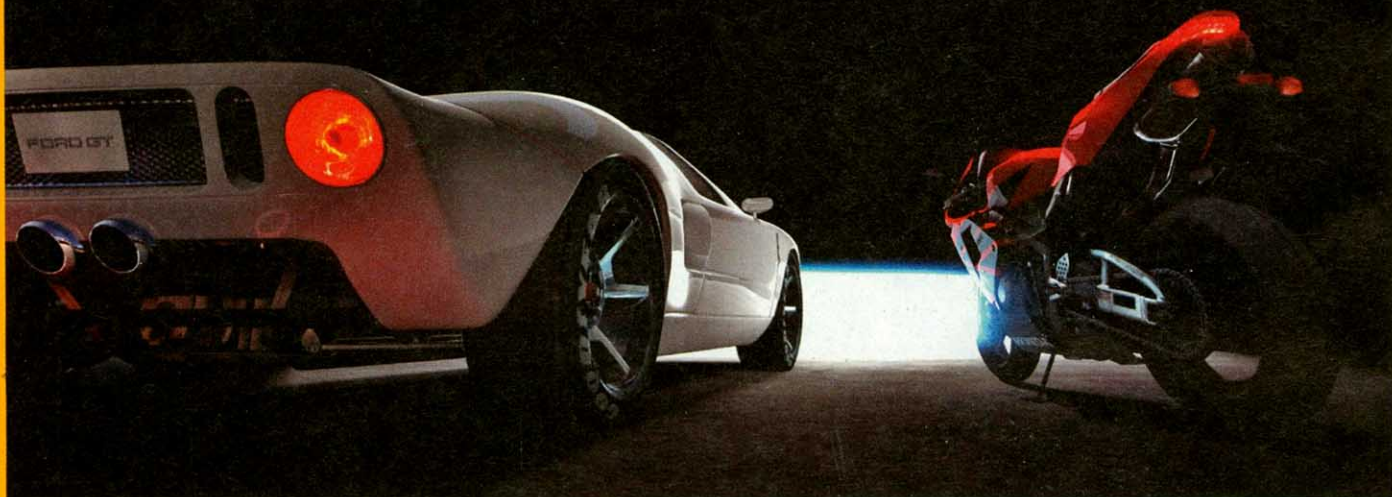
EVOLUTION Jeffrey zeigt deutlich, dass der Mensch in der Tat vom Affen abstammt! BILD: SEGA



ALTER HASE Akira Yuki war bisher in jedem Teil der Serie mit dabei. BILD: SEGA

Gran Turismo HD

Polyphony gewährt einen beeindruckenden Einblick in die Zukunft der erfolgreichen GT-Serie



Fakten

- Maximal-Auflösung von 1080p
- 60 konstante Bilder/Sekunde
- Lediglich eine Demo/Prototyp
- 4 Strecken, 10 Autos
- Basiert auf Gran Turismo 4
- PS3-Festplatte wird genutzt

AUTOR: THOMAS EDER

Die Ehre des zuerst gezeigten Spiels auf der Sony-Pressekonferenz der E3 wurde 2006 Polyphony Digital's Prototyp-Version *Gran Turismo HD* zuteil. Hierbei handelt es sich nicht um das nächste für die PS3 erscheinende *GT*, sondern vielmehr um eine grafisch stark aufgebohrte Fassung einiger Inhalte des vierten *Gran Turismo*-Teils, die das technische Poten-

zial der PS3 möglichst beeindruckend in High-Definition demonstrieren soll.

ZUKUNFTSWEISEND

Mit der maximalen Auflösung von 1080p und butterweichen, konstanten 60 Bildern pro Sekunde zeigte die spielbare Demo eindrucksvoll, wie sich Rennspielfreunde das *Gran Turismo* der Zukunft vorstellen können: Pfeilschnell wie gewohnt, aber dabei schärfer als je zuvor. Darüber hinaus

versichert Polyphony, dass das fünfte *Gran Turismo* noch besser aussehen wird als die gezeigte High-Definition-Demo. Ein direkter Vergleich mit dem ersten und vierten Teil verdeutlicht dies noch mehr: Während die beiden alten *Gran Turismos* in reeller Auflösung lediglich einen kleinen Teil des Präsentationsbildschirms benötigten, füllte die HD-Version die Darstellungsfläche komplett aus. Damit der Spieler das Maximum auf dem Bildschirm erkennt, wurden auch



AUGENWEIDE Der Detailgrad von 1080p ist unglaublich hoch. BILD: SONY





die Menüs auf High-Definition ausgelegt. Im ersten Menü der Demo wählt man eine von vier Strecken, danach geht's mit der Fahrzeugauswahl weiter. Zehn Fahrzeuge aus den unterschiedlichsten Klassen stehen zur Verfügung wie zum Beispiel ein Rallye-Wagen, Jay Lenos Fun-Car, ein Shelby-Cobra-Oldie, mehrere Formel- und Touren-Rennsemmeln und sogar einige Zweiräder – darunter eine Rennmaschine sowie auch ein Motorroller. Nach nur 2-3 Sekunden Ladezeit (PS2 10-15), die aus der optimalen Nutzung der PS3-Festplatte resultieren, startet auch schon das erste Rennen: Tokio R246 an Bord eines Nissan-Rennwagens. Sowohl Fahrzeuge als auch Umgebung sehen gestochen scharf aus und bewegen sich ruckelfrei über den Kurs. Im nächsten Rennwagen geht's auf dem weltbekannten Kurs von Le Mans und anschließend an Bord einer Shelby-Cobra auf die Grand-Canyon-Rallye-Piste. Letztere Strecke verblüffte vor allem durch die schöne Umgebungsgrafik und die



Vielzahl von Zuschauern am Streckenrand, die durchaus auch auf die Strecke laufen und bei heranbrausenden Fahrzeugen flott zurückweichen.

AUSBLICKE

Abgesehen davon, dass das nächste *Gran Turismo* die HD-Demo optisch mit Leichtigkeit noch übertreffen soll, verriet die Entwickler noch weitere Features, die sich in Planung oder bereits in der Testphase befinden. Dank einer vollen Online-Unterstützung werde sich laut Entwickler Kazunori Yamauchi die Welt von *Gran Turismo* nicht nur vergrößern, sondern regelrecht explodieren. Und noch eine positive Aussage des Rennspiel-Meisters: Nachdem bei *Gran Turismo 3* fast 1,5 Jahre vom

Launch der Konsole bis zum Release des Spiels verstrichen, soll das nächste *Gran Turismo* so bald wie möglich nach dem Konsolen-Launch veröffentlicht werden. Wir können es kaum erwarten! ■



VORSCHAU GRAN TURISMO HD

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony
Spieler:	Nicht bekannt
Termin:	– (Prototyp)
Web:	www.playstation.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Auch wenn das gezeigte Spiel wohl so nie erscheinen wird, verstärkt es das Verlangen nach einem Next-Gen-GT.



Formel 1 2006

So schön ist die Formel 1 nicht mal in Wirklichkeit.

Hersteller: Sony, Termin: 2006, Web: de.playstation.com

Noch dieses Jahr will Sony das beliebte Motorsport-Spektakel auf die PS3 bringen. Dabei soll der Spieler näher am Geschehen sein, als je zuvor. Es besteht zum Beispiel die Möglichkeit, die PSP als eine Art digitaler Rückspiegel an die Playstation3 anzuschließen, wie es auf der E3-Pressekonferenz von Sony zu sehen war. Dass alle Originalstrecken und -wagen, Teams und Fahrer enthalten sein werden, versteht sich fast von selbst. So können sie ihre eigene WM 2006 nach Hause fahren und auch einmal erfolgloseren Fahrern wie Takuma Sato eine Chance geben. (sst)



VERWECHSLUNGSGEFAHR Die Replays sind fast echter als das Fernsehbild. BILD: SONY

ZERBRECHLICH Ein detailliertes Schadensmodell wird Fahrfehler bestrafen. BILD: SONY



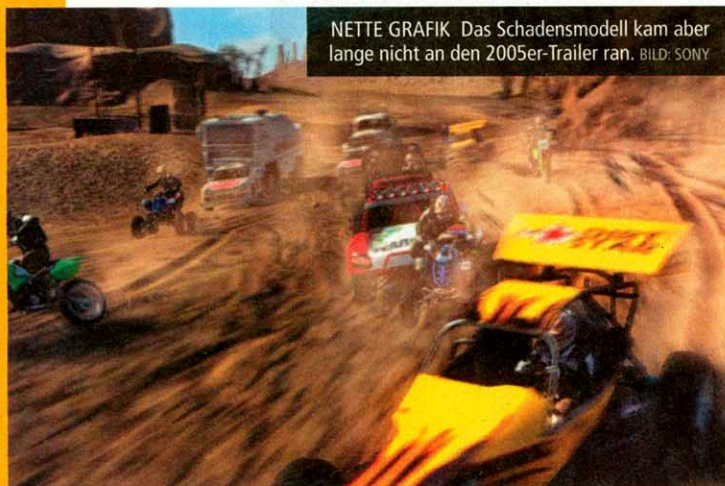
Colin McRae Rally 2007

Ein Ausflug in die Natur mit 200 Sachen.

Hersteller: Codemasters, Termin: 2007, Web: www.codemasters.de

Codemasters macht Motorsportfans eine Freude und spendiert der Playstation3 im nächsten Jahr ein neues Colin McRae Rally. Auch diesmal heizen sie mit allerlei lizenzierten Originalfahrzeugen durch die Landschaft. Allerdings beschränkt sich das Spiel nicht auf das übliche Punkt-zu-Punkt-Zeitfahren. So nehmen Sie auch an anderen Off-Road-Wettbewerben teil, wie Hill-Climbing oder Rally-Cross-Rennen. Dabei werden wieder Originalstrecken unter die Räder kommen und endlich gibt es auch mehrere Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke. Natürlich wird man auch online auf durch die Kurven driften. Rallye-Fans können also guter Dinge in die Zukunft der Playstation 3 blicken. Mit Colin McRae Rally kündigt sich ein möglicher Referenztitel für das Genre an. (sst)

WEITSPRUNG Riskante Sprünge dürfen in einem Rallye-Spiel natürlich nicht fehlen. BILD: CODEMASTERS



NETTE GRAFIK Das Schadensmodell kam aber lange nicht an den 2005er-Trailer ran. BILD: SONY

Motorstorm

Sonys Rennspiel-Hoffnung erstmals spielbar!

Hersteller: Sony, Termin: 17. November, Web: www.playstation.de

Der umstrittene *Motorstorm*-Trailer war zweifellos eines der Highlights der letztjährigen E3. Entsprechend groß war die Enttäuschung, als der Titel auf der diesjährigen Sony-Pressekonferenz nicht gezeigt wurde. Erst am zweiten Tag der Messe tauchte 'das Spiel plötzlich am Sony-Stand auf. Grafisch macht *Motorstorm* einen guten Eindruck und der sich in Echtzeit verformende Untergrund ist spielerisch ein neues Erlebnis. Weniger erfreulich ist, dass das Schadensmodell (vorerst?) nicht annähernd die Detailfülle erreicht, die im Trailer angedeutet worden war. Ob sich das bis zum PS3-Start noch ändert? (mp)

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



BEINSCHERE Rey Mysterio ist der König der High-Flying-Action! BILD: THQ

WWE Smackdown! vs. Raw 2007

THQs Wrestling-Simulation erobert den PS3-Ring!

Hersteller: THQ, Termin: 4. Quartal 2006, Web: www.thq.de

In der letzten PLAYZONE hatten wir Ihnen *WWE Smackdown! vs. Raw 2007* bereits ausführlich vorgestellt. Das neue Konzept, die vielen verschiedenen Manöver samt Konteraktionen – die ähnlich wie bei *Fight Night Round 3* mittels des rechten Analogsticks ausgeführt werden – und die interaktive Nutzung der Umgebung sollen das Konsolen-Wrestling auf einen neuen Level heben. Die Aktionen sind nicht mehr an vorgegebene Animationen gebunden, sondern können jederzeit unterbrochen und in andere Moves gewandelt werden. Des Weiteren zeichnen sich die einzelnen Wrestler-Klassen durch ein unterschiedliches Repertoire an Manövern aus und heben sich spielerisch deutlich voneinander ab. (mw)



DETAILLIERT Die Körper der Wrestler sind aufwendig modelliert. BILD: THQ

Tony Hawk's Project 8

Skateboarding realistischer als je zuvor?

Hersteller: Activision, Termin: 4. Quartal 2006, Web: www.activision.de

Activision hatte auf der E3 neben einigen anderen Titeln auch ein neues *Tony Hawk's* für die PlayStation 3 im Gepäck. Unter dem Namen *Project 8* wird der achte Teil der Serie nicht nur optisch einen realistischeren und reiferen Weg einschlagen als die Vorgänger. Neben einigen interessanten Features fiel auch das geniale Animationssystem auf, das vor allem bei Grinds beeindruckte. So balancierte der Skater in einem zur E3 veröffentlichten *Project 8*-Video seinen Nosegrind realistisch mit dem hinteren Fuß aus und poppte einen richtigen Nollie heraus. Körperhaltung und Position des Skateboards wirkten dabei wie aus einem Guss – Motion Capturing macht's möglich. Der höchste Grad an Realismus in einem Skate-Game seit *Thrasher Skateboarding* (PSone) sollte jedes Skateboarderherz höher schlagen lassen und jeden Skatevideo-Fan begeistern. Bis Ende des Jahres müssen sich virtuelle Rollbrettfahrer allerdings noch gedulden. (mw)



HEELFLIP FS BOARDSLIDE Paul Rodriguez ist nur einer der lizenzierten Skatepros! BILD: ACTIVISION



360° FLIP TO FAKIE Stevie Williams zeigt, wozu Quarterpipes gut sind! BILD: ACTIVISION

SingStar

Die ultimative Karaoke-Maschine.

Hersteller: Sony, Termin: Nicht bekannt, Web: www.playstation.de

Schon die PS2 konnte mit *Singstar* zur Karaoke-Maschine umfunktioniert werden, aber jetzt wird's erst richtig genial. Dank der Online-Fähigkeiten der PS3 dürfen sich Jungstars nicht nur ein eigenes Profil zulegen und dort ihre Glanzleistungen als Bilder oder sogar Video zum Download zur Verfügung stellen, sondern sich im *Singstar*-eigenen Musikshop Lieder ihrer Wahl herunterladen! Das Angebot umfasst neben allen Songs der PS2-Generation auch zukünftige Hits. Als kleines Schmankehl darf man die besten Wiederholungen sogar auf den Memory Stick seiner PSP



ONLINE-STORE Songs werden Online gekauft und auf die Festplatte der PS3 geladen. BILD: SONY

speichern und seine blamablen Auftritte auch unterwegs ansehen oder den Freunden zeigen, die am Wochenende leider nicht zur Party kommen konnten. (cs)

Wenn es ein Element gibt, das allen Spieschockern seit dem Original-*Alone in the Dark* gemeinsam war, dann ist es der offene Umgang mit den jeweiligen Themen. Plötzliche Schrecksekunden machten die bedrückende Atmosphäre dieses Spiels aus, *Silent Hill 2* wirkte so bemerkend, weil man zu scheinbar ewig andauernder Inaktivität verdammt war und in *Resident Evil 4* (dt.) brachte man ein ganzes Zombie-Dorf auf.

Das neue Alone möchte mit seinem Design Regeln des Survival-Horror brechen“ und richtet die Zerstörung eines Appartementgebäudes in der Fifth Avenue zum Mittelpunkt des Geschehens. Korridore zerbersten, Decken stürzen ein und äußere Mauern krachen in einen trüben New Yorker Sonnenuntergang. Dann, mit einem verdächtigen Ächzen von sich biegenderm Gebälk, bricht alles um

erum zusammen. Nach einer kurzen
Schnaufpause müssen Sie über Vor-
ränge hinwegkraxeln und sich ab-
marmelnden Kabeln entlanghangeln,
während das brennende Gebäude
unter ihnen zusammenstürzt.

Das Spiel findet in einer verhängnisvollen Nacht im huti-





Die Vorfahrung der Spielphysik vor dem Zusammenbruch des Apartmentgebäudes ist nicht nur Show: Spalding Canby sich ein Kabel schnappt, kann er damit herumhängen, sich abseilen oder sein Gewicht einsetzen, damit sich das Kabel verlagert.



VERSUCHS- NOCH MAL

Nadal enthüllt, dass die Probleme bei Kya. Edens letztes Spiel, sich aus einer frühen Identitätskrise entwickelten: „Es begann als Harry-Potter-Spiel. Als EA die Lizenz erwarb, mussten wir den Hauptcharakter in eine Hexe verwandeln und als Harry Potter so erfolgreich wurde, brauchten wir wieder etwas Neues ... das ist kein guter Weg, um ein Spiel zu machen. Man muss mit einer klaren Vision anfangen, wie ein Spiel werden soll, und wenn der Publisher nicht zustimmt, wirft man alles über den Haufen und macht etwas anderes. Es ist keine Sache von ‚Publisher sind die Bösen und Entwickler die Guten‘, sondern beide müssen dasselbe wollen.“ Diese Erfahrungen haben Edens Entwicklung insgesamt beeinflusst: „Bei *Test Drive Unlimited* und *Alone* haben wir jeden Monat Konzepte vorgestellt, um Atari von ihrer Qualität zu überzeugen, und wenn sie ihnen nicht gefielen, schrieben wir sie um – erst die fünfte Version von *TDV* führte den Online-Aspekt ein und erst die achte Version von *Alone* erfüllte unser Motto: Regeln brechen.“

Die Zerstörungstexturen für NPCs, und Canby selbst, sind Normal Mapping in vollendeter Form: Feuchte Stellen glitzern und man wirft sich bei Beleuchtung selbst Schatten.

des Originalspiels – auch wenn er weniger elegant und weniger ausgedrückt wirkt, als die langen Jahre seit 1929 vermuten lassen würden.

„Ich sehe es als Weiterführung des ersten Spiels: Es musste in unserer Zeit stattfinden, in einer identifizierbaren Umgebung, sodass der Spieler eine Verbindung aufbauen kann“, erklärt Nadal und wir fragen uns, ob diese Vorgehensweise das Unbehagen zwischen dem Serien-Schöpfer Frederick Raynal und seinem Publisher verbessern wird. „Der Streit ist bedauerlich, aber er ist ein guter Freund von mir und in den letzten Jahren haben wir viele Philosophien bezüglich Game Design ausgetauscht. Wir ha-



ben einen Teil des Geistes des ersten *Alone* bewahrt: Für mich war das erste Spiel revolutionär. Wir wollen uns von den Sequels abheben und zeigen, wie *Alone* sein sollte.“

Nadal geht achselzuckend über Uwe

Bolls kaum als Film zu bezeichnende Interpretation hinweg. „Ich habe ihn nicht gesehen, nur den Trailer und die Kritiken [lacht]. Ich denke, keiner kann wirklich etwas über den Film sagen. Ich kenne niemanden, der ihn im Kino gesehen hat.“ Wenn sie dem Kino etwas zu verdanken haben, dann einer ernsthafteren Quelle: „Wenn ich einen Film nennen müsste, wäre es *Süß langsam*. Wir haben ihn Bild für Bild analysiert – es ist die perfekte Überlebensgeschichte, auch wenn es keine übernatürlichen Elemente gibt.“ Dennoch hat sich das Team für

„SIE WERDEN SICH EKELEN ODER ÄNGSTIGEN – ABER DANACH IST DIE ÄNGST VORÜBER. DANACH BEDEUTET ES ACTION.“

den aktuellen Titel an einem komplett anderen Medium orientiert, nämlich den Kurzgeschichten amerikanischer TV-Serien. Die *Alone*-, „Serie“ besteht aus Episoden von ungefähr 45 Minuten Länge, jede ist in sich abgeschlossen, gibt jedoch Einblicke in die zugrunde liegende Rahmenhandlung. „Die Filmstruktur mag bei Actionspielen funktionieren“, sagt Polloni, „aber wir wussten, dass dies nicht zu einem Adventure-Titel passen würde – ein Film ist zwei oder drei Stunden lang und wenn Spiele die zweier- oder dreifache Länge haben, verliert man die Intensität der Erzählung.“ Durch die Episodeneinteilung soll jeder Spielabschnitt für sich zu Frieden stellen und keine langwierige Reise zum



Polloni beschreibt ihn als „Stadt in der Stadt“. Der Central Park bietet mehr als nur einen Ort für Edens, mit seinem GPS-unterstützten Spielplatz zu spielen – leicht überarbeitete Versionen von Orten wie Belvedere Castle, das Polizeigebäude des Parks und das Metropolitan Museum of Art sind ebenfalls vorhanden. Wir wetten, dass nur einige wenige die Nacht überleben.

TITLE ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION
SYSTEM: 360, PS3, PC
PUBLISHER: ATARI
ENTWICKLER: EDEN GAMES
HEIMAT: FRANKFURT
RELEASE: 2007

nächsten Plot-Höhepunkt sein: Regelmäßige Unterbrechungen der Erzählung treiben zum Weiterspielen an, begleitet von einem Teaser zur „nächsten Episode“, wenn der Spieler das Game verlässt (und einer Zusammenfassung, wenn er wieder einsteigt). „Wir alle sind Fans von 24, CSI und Lost – und wir machten Spiele,

„WAS PASSIEREN KANN, IST, DASS EIN SCHLAUER JUNGE SICH EINEN BENZINKURSCHNAPPEL UND UNSERE IDEE QUASI IN DIE LUFT FLIEGEN LÄSST.“

ohne zu fragen: „Warum mögen wir diese Serien so sehr? Warum sind sie so erfolgreich?“ Nadal untermauert sein Vorgehen: „Das ist eine gute Grundlage für unsere Levels, jede Episode gibt dem Spieler einen Anfang und ein Ende, mit einer überraschenden Wendung, einer Ent-

hüllung und einem Höhepunkt.“ Diesen Regeln zu folgen, hat jedoch gelegentliche Handlungssprünge zur Folge. „Wir splitten die erste Episode in zwei auf, weil wir so viel hineinpacken wollten“, lacht er.

Der Rhythmus des Gameplays wird in den verschiedenen Episoden und Umgebungen der riesigen Areale und Gebäude des Parks variieren, aber Polloni beschreibt das

übergreifende Thema „einer realen Survival-Erfahrung, bei der man alles einsetzt, um zu überleben. Der Spieler soll sich fühlen, als ob er etwas Außergewöhnliches erlebt.“ Um dieses Motto zu unterstützen, wendet Alone ein Steuerungsschema, das wie die logische Erweiterung von *Dead Rising* und *Fahrenheit* Analog- und Wand-Objektselektion und Manipulation wirkt. Mit dem rechten Analogstick können Objekte als Schilde verwendet oder über Kopf geschwungen und weggeschleudert werden,

mit einem realistischen Gefühl, das man mit einem simplen Tastendruck niemals hätte. „Man kann mit den Objekten jeden nur vorstellbaren Schaden anrichten, man kann sie logisch einsetzen und hebt sie nicht einfach hoch und drückt ‚Benutzen‘“, sagt Polloni und zeigt die Effektivität eines Feuerlöschers, um Türen einzuschlagen.

Die ursprüngliche Aufgabe eines Feuerlöschers ist jedoch genauso wichtig, denn Feuer spielt eine ähnlich große Rolle wie die Dunkelheit. Die Dynamik lodender Flammen und das Zerbersten von Materialien wurde realistisch nachempfunden, was dramatische Effekte ermöglichte sowie dem Spieler ein unmittelbares Gefühl vermittelt, wie schnell flammen alles zerstören können. Für die Spieler ist es möglich,

und an einigen Punkten auch notwendig, sich selbst als Brandstifter zu betätigen, allerdings können Feuer-Infernos in *Alone* bedrohlicher sein als die übernatürlichen Kräfte. Für Nadal ist es eine notwendige Entwicklung, für die Erzeugung von Angst mehr als die üblichen Kreaturen zu verwenden. „Das erste Mal, wenn Sie dieses Monster sehen“, er zeigt auf die Wand mit Konzeptzeichnungen, die eine ausgezehnte, aber kraftstrotzende Figur mit scharfen Messerfingern zeigt oder eine wankende Leiche mit einem körperlangen, zugenähten Schnitt, „werden Sie sich vielleicht ekelhaft oder ängstigen – aber danach ist es einfach da, die Angst ist vorüber. Danach bedeutet es Action.“

Es gibt mehr Action und Interaktion, als das Genre jemals erlebt hat und übertrifft damit sogar *Resident Evil 4* (dt.) – ein Titel, der laut Polloni und Na-

Über ein paar schmerzvolle Fleischwunden und ernsthaftere, seine Bewegung beeinträchtigende Verletzungen hinaus konnte sich Canby ein noch schlimmeres Gebrechen zuziehen – einer von vielen sorgsam gehüteten Schockmomenten.

Das Inventarsystem von *Alone* ist gut gemacht (links). Ein Tastendruck und Canby wird in ego-Ansicht gebracht, wenn er eine Wunde öffnet. Gestrichelte Pfeile zeigen an, dass Canby eine Wunde im Inneren hat, die er etwas entnimmt oder beseitigt.

Polloni (links) und Nadal. Nadal ist neben seinem Traumprojekt *Alone* auch für *TDU* verantwortlich und leitet Eden als Nachfolger des ehemaligen Studioleniters und Gründers Stephane Baudet.

dal als einziger den Survival-Horror vorangebracht hat – selbst in Abschnitten, die sehr stark geskriptet sind.

Der verheerende Anfangsschnitt ist keine interaktive Zwischensequenz, sondern vermischte Spielerkontrolle und physische Reaktionen, ein Standard, den Eden das gesamte Spiel hindurch bis zur letzten Episode aufrechterhalten möchte. „Das Problem beim Survival-Horror war immer, dass man nicht springen, die Spielphysik nicht nutzen konnte und die Interaktionen mit der Welt sehr begrenzt waren – okay, das macht die Feinde vielleicht unheimlicher“, meint Nadal. „Aber es ist nicht unmöglich, etwas genauso Unheimliches ohne die ganze Frustration zu schaffen.“ Verlagert dieses Vor-

gehen die Frustration nicht auf die Designer, wenn sich ihre detaillierten Umgebungen in unvorhersehbaren Phisiken verlieren? „Ein sich entwickelndes Gameplay ist eine Herausforderung, aber das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass wir uns ein schönes Rätsel überlegen und ein schlauer Junge schnappt sich einfach einen Benzin-LKW, steckt ihn in Brand, fährt ihn direkt durch die Monster hindurch und lässt unsere Idee quasi in die Luft fliegen.“ Er zuckt freundlich die Achseln. „Aber warum auch nicht? Genau das macht das Gameplay aus und ich sage im-

Um den nächtlichen Park bedrohlich zu gestalten, war nicht viel Aufwand nötig: „Wir gingen ungefähr ein Jahr nach Produktionsstart nach dorthin – obwohl das immer noch ziemlich gefährlich ist – und es war absolut unheimlich. Dort streunen in der Nacht ein paar sehr, sehr seltsame Leute herum“, erinnert sich Nadal.

Die vollständige Story über Edward Carnby und *Alone in the Dark: Near Death Investigation* 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.

EDGE
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL

Heavenly?
Wie himmlisch PS3-Spiele wie Heavenly Sword wirklich sind

KINDER DER REVOLUTION
Mit Nintendos neuer Plattform Wii und Ubisofts Red Steel auf Tuchfühlung:

FEHLERSUCHE
Ist Spielertexten noch immer der erste und beste Schritt in die Industrie?

AUF PIRSCH IM PARK
New York stilles Herz fällt einem neuen *Alone in the Dark* zum Opfer

MOBILES ERWACHEN
Wie Handyspiele ihr enormes Potenzial endlich aktivieren

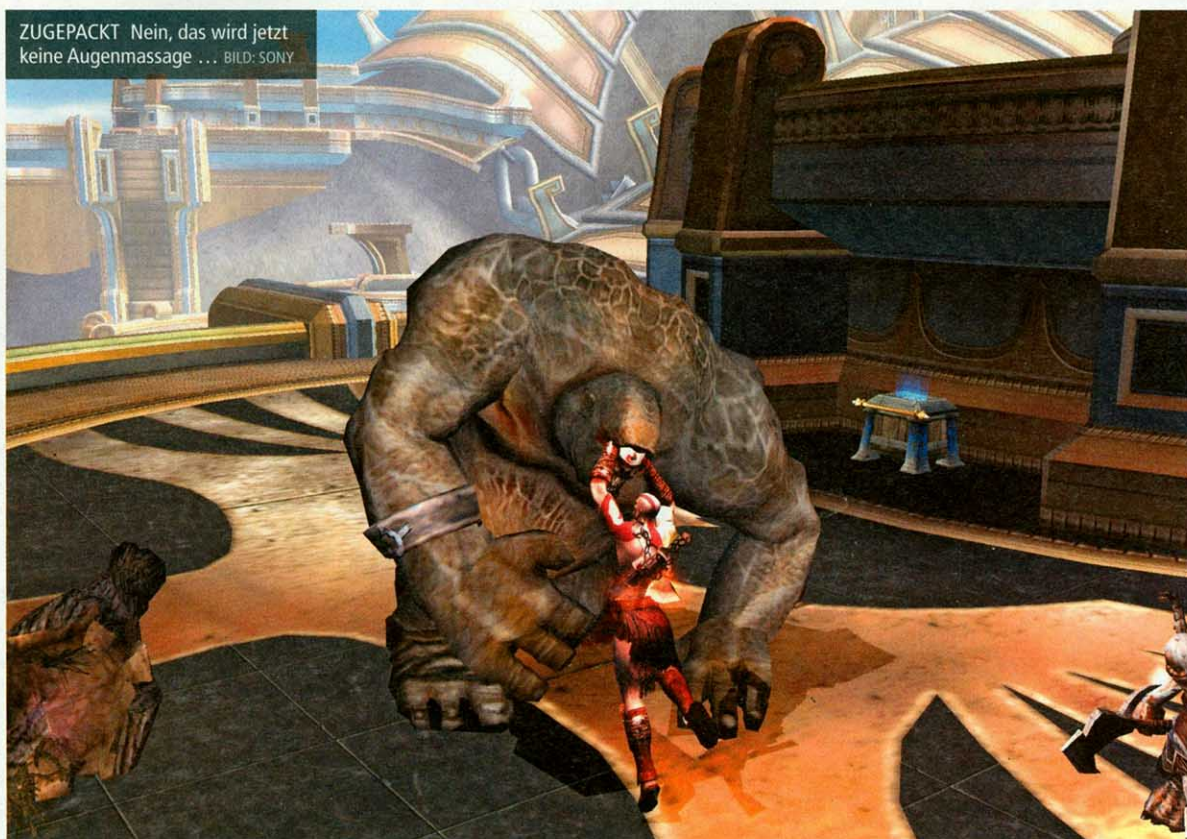
HYPE: GRAPPL, SENSIBLE SOCCER, MERCENARIES 2, LOST PLANET, MOTHER 3, DEAD RISING, MOTHER 3, REVIEW: KINSHIP, TWENTY 2, DREAMFALL, FOGUE, THOUGH, RISE OF LEGENDS, URBAN CHAOS, LOST MAGIC

EINE KLEINE NACHTMUSIK

*Alone*s Soundtrack wurde von Olivier Deriviere komponiert. Eden arbeitet so viel wie möglich mit dem Komponisten zusammen, weil man ihn befürchtet zu verlieren, wenn er erst einmal bekannter geworden ist. Die Musik vermischt Synthesizer-Orchesterklänge mit Chord-Arrangements. Jeder Abschnitt ist nach den Storyboards für eine Szene geschrieben. Sobald ein Stück fertig ist – Deriviere arbeitet sehr schnell – zerlegt Sound Designer Vincent Le Meur das Stück in separate Elemente, die er direkt in das Level-Skript einbaut. Dadurch reagiert die Musik einfach an vorher festgelegten Punkten ausgelöst. Le Meur lässt durchblicken, dass das Arrangement des Soundtracks sich sogar ändert, wenn der Spieler *Alone* noch einmal durchspielt.



ZUGEPACKT Nein, das wird jetzt keine Augenmassage ... BILD: SONY



Fakten

- Vielleicht das letzte große PS2-Spiel
- Neue Waffen wie Pfeil und Bogen
- Schwingen mittels Greifhaken
- Neue, magiegeladene Angriffe
- Nicht für Kinder geeignet!

God of War II Divine Retribution

Kratos hat auf der PS2 noch eine Rechnung mit den Göttern offen ...

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

V ielerorts wurde ursprünglich damit gerechnet, dass *God of War* schon mit dem zweiten Teil den Sprung auf die nächste Konsolengeneration schafft, doch die Entwickler entschieden sich gegen einen Plattformwechsel. Sony tut gut daran, die herausragende Technik des Erstlings nicht schon wieder einzumotten



BEWÄHRT Kratos' Ketten fungieren erneut als Standardwaffe. BILD: SONY

– *God of War II* wird im Februar 2007 einer der letzten großen PlayStation-2-Titel und dürfte vor allem qualitativ ziemlich konkurrenzlos dastehen. Dabei scheint man es sich nicht so einfach zu machen, den Fans schnell einen billig produzierten Aufguss des ersten Teils zu präsentieren: Das gesamte Entwicklungsteam des Erstlings ist wieder mit von der Partie (sogar um einen Mitarbeiter verstärkt). Der bisher für die grandiosen Animationen zuständige Cory Barlog wurde zum Game Director befördert, sein Vorgänger David Jaffe ist aber ebenfalls noch dabei und fungiert mittlerweile als Creative Director für das gesamte Santa-Monica-Studio. All diese Manpower wird auch nötig sein, wenn *God of War II* keine Enttäuschung werden soll. Denn wie verbessert man einen Titel, der weltweit Höchstwertungen abgeräumt hat?

EISKALT ZUSCHLAGEN

Das Kampfsystem hat Sony zu diesem Zweck buchstäblich elementar umgestal-

tet. „Beim ersten Teil hatten die Magie-Attacken etwas von einer Smartbomb,“ so Lead Programmer Tim Moss. „Man kam in einen mit Gegnern gefüllten Raum, zündete die ‚Bombe‘, die alles um Kratos herum tötete, und musste quasi nur noch die Reste beseitigen. Natürlich galt dies nicht für jeden Zauber, aber es ging schon ein wenig in die Richtung. Davon wollten wir bei *God of War II* wegkommen. Wir wollten die Magie besser in den Spielablauf integrieren als zuvor.“ In der Praxis sieht das so aus, dass Kratos seine normalen Klingen-Attacken mit Elementarmagie kombinieren kann, um zum Beispiel frostige Eis-Combos auszuteilen. Apropos Combos: Die Angriffsserien werden um einiges vielfältiger, da Kratos sein Waffenrepertoire um Pfeil und Bogen erweitert hat – Profis werden ellenlange Kombinationen aus Klingen- und Pfeil-Attacken (im Stehen wie im Sprung) zelebrieren können. Trotzdem sollen auch Einsteiger eine Chance haben: „Wir wollen natürlich,



dass die Leute, die sich ausgiebig mit dem Kampfsystem beschäftigen, auch entsprechend mehr aus dem Spiel rausholen können," so Moss. „Andererseits sollen aber auch Leute, die sich auf ein paar Grundmoves beschränken, *God of War II* durchspielen können.“

HOCH HINAUS

Die andere wichtige Neuerung am Spielablauf ist das Grappling-System: Mittels einer Art Haken an einem Seil kann sich Kratos an dafür vorgesehenen Stellen festkrallen und so über Abgründe oder Lavaseen hinwegschieben. Dies funktioniert interessanterweise nicht so einfach wie bei *Prince of Persia*: Kratos hat dabei so viel Schwung drauf, dass er im Kreis um den Greifpunkt herumschwingt, bis Sie den Sprungknopf betätigen. So ist gutes Timing vonnöten, denn oft müssen Sie sich von einem Greifpunkt zum nächsten schwingen, bevor Sie wieder sicheren Boden unter den Füßen haben. Erleichtert werden Sprünge neuerdings durch die Flügel des Ikarus, durch die Kratos einige Meter weit durch die Luft segeln kann. Generell ist Kratos diesmal nicht ausschließlich zu Fuß unterwegs. In einem neuartigen Fluglevel nimmt er auf dem Rücken eines Greifen Platz, was auf eine Shoot-'em-Up-Sequenz hinausläuft. Hierbei können Sie auch feindliche Greifenreiter auf dem Rücken ihres Flugtiers zum Duell fordern.

NICHTS FÜR ZARTBESAITETE

God of War setzte mit seinen ebenso brutalen wie brilliant inszenierten Animationen Maßstäbe. Angesichts des Aufstiegs des bisherigen Chefanimators zum Game Director verwundert es nicht, dass der zweite Teil diesbezüglich noch einen draufzusetzen versucht. Mit Greif, Zyklop und Cerberus hat Sony schon jetzt drei berühmte Fantasiegestalten präsentiert, auf die Kratos diesmal trifft, und wie erwartet fallen die speziellen Tötungsanimationen (wie gewohnt mit kleinen „Drücken Sie jetzt folgende Taste“-Reaktionstests kombiniert) ebenso bombastisch wie brutal aus. Abgeschnittene Flügel und ausgerissene Augen machen mehr als deutlich, dass *God of War II* definitiv nicht in Kinderhände gehört. Erwachsene Spieler, die sich an solchen Szenen nicht stören, können sich aber erneut auf ein herausragendes Spiel freuen. ■



VORSCHAU GOD OF WAR II

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	SCEA Santa Monica
Spieler:	1
Termin:	Februar 2007
Web:	www.scea.com

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Mit erweitertem Kampfsystem und gewohnt brillanter Präsentation steht uns ein hochwertiger Nachfolger ins Haus.



PLATZ! Diesen Höllenhund kriegen wir schon stubenrein! BILD: SONY



RUNTER DA! „Als Reittier“ eingesetzt, wird der Zyklop noch gefährlicher. BILD: SONY



NICHT ABSTÜRZEN! Beim Einsatz des Greifhakens ist gutes Timing gefragt. BILD: SONY

INTERVIEW mit Lead Programmierer Tim Moss

» Einen würdigen Schlusspunkt setzen. «

Bei einer ersten Präsentation des Spiels in London unterhielten wir uns mit dem Lead Programmierer von *God of War II*, Tim Moss.

Viele Leute haben erwartet, dass *God of War II* ein PS3-Titel wird. Nun entwickelt ihr auch den zweiten Teil für die PS2. Warum?

TIM MOSS: Weil es bis Februar nächsten Jahres eine Menge PS3-Titel geben wird und wir das Gefühl hatten, dass es eine klaffende Lücke geben wird, die wir durch die Veröffentlichung des Spiels füllen können. Beim besten Willen wird es bis Februar 2007 keine 90 oder 100 Millionen PlayStation-3-Konsolen geben und nicht jeder wird sofort losrennen

und sich gleich zum Start eine kaufen. Ich habe die genauen Zahlen nicht im Kopf, aber es gibt ca. 100 Millionen PS2-Konsolen auf der Welt – ein enormer Markt. Und wenn sich Anfang nächsten Jahres alle auf die PS 3 konzentrieren, sehen wir eine gute Gelegenheit, mit einem PS2-Spiel, das – so hoffen wir – zu den besten Titeln für die Konsole gehören wird, einen würdigen Schlusspunkt unter das PS2-Software-Angebot zu setzen.

SPOILER

typische griechische Sage um Verrat und solch unangenehme Sachen. Schicksal am besten ein für alle Mal ändern sollte. Es ist also eine ziemlich Erkenntnis, dass die Götter niemals zu ihm nett sein werden, sodass er sein seine Kräfte ab. Der größte Teil der Handlung dreht sich dann um Kratos' durch ein bestimmtes Element der Story von Zeus heringelegt und gibt dadurch Und so ist es auch hier: Zu Beginn der Handlung von *God of War II* wird Kratos hast, dann weißt du, dass sie voll ist von Verrat und hinterhältigen Aktionen. **TIM MOSS:** Wenn du dich ein wenig mit griechischer Mythologie beschäftigst

Kämpfer?
Kratos zum Kriegsgott. Warum sollte er immer noch wie ein Mensch
Noch eine Frage zur Vorgeschichte: Am Ende des ersten Spiels wurde

TIM MOSS Lead Programmierer BILD: N-ZONE



COOLE SAU Fallschirmspringen ist eine von Rodriguez' leichtesten Übungen. BILD: EIDOS

Just Cause

Absolute Freiheit im Drogenparadies

Hersteller: Eidos, Termin: 3 Quartal 2006, Web: www.eidos.de

Rico Rodriguez hat keine Zeit, seinen Aufenthalt in der Karibik zu genießen. Als Agent der Agency soll er die korrupte Regierung des fiktiven Inselstaates San Esperito stürzen. Der örtliche Diktator vertreibt Drogen und hat Zugang zu Massenvernichtungswaffen, was ihm die Amis natürlich nicht durchgehen lassen können. Also wird der fähigste Agent entsandt, um den dreckigen Geschäften ein Ende zu machen. *Just Cause* zeichnet sich durch eine enorme Bewegungsfreiheit im Stile von *GTA* aus und gibt dem Spieler viele Möglichkeiten, die zahlreichen actiongeladenen Haupt- und Nebenaufgaben zu lösen. (mw)

Destroy all Humans! 2

Bei seinem zweiten Auftritt mischt Crypto 137 friedliebende Hippies auf!

Hersteller: THQ, Termin: Herbst, Web: www.destroyallhumansgame.com

Nachdem Ihr Alien im ersten Teil des Spiels das Amerika der 50er Jahre heimsuchte, kehrt er eine Dekade später zurück, um erneut Angst, Schrecken und vor allem Zerstörung zu verbreiten. Diesmal bekommt er es an Schauplätzen rund um den Globus nicht mit spießigen Kleinbürgern zu tun, sondern mit Hippies, Kommunisten und weiteren typischen Zeitgenossen der Ära des Kalten Krieges. Natürlich änderte THQ nicht nur das Szenario, sondern führte auch zahlreiche Verbesserungen im Hinblick auf das Gameplay durch. Neben einem erweiterten Waffenarsenal hat Ihr Alien auch einige Tricks auf Lager, mit denen er – dank übersinnlicher Fähigkeiten – die Menschen noch besser manipulieren und unschädlich machen kann. (te)



UNDERCOVER Dank verbesserter Fähigkeiten kann der Alien in fremde Körper schlüpfen. BILD: THQ

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Das härteste Abenteuer des beliebten Superagenten Sam Fisher



DILEMMA Der Spieler muss extreme Entscheidungen treffen. BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft, Termin: September 2006, Web: www.splintercell.de

Über Story und Ausgangslage von Sams neuem Abenteuer haben wir in vergangenen Ausgaben schon hinlänglich berichtet. Auf der E3 konnten wir eine spielbare Version begutachten und waren schwer beeindruckt. Der Missionsaufbau und die neuen Manöver des Agenten überraschten durch ihren Abwechslungsreichtum und Kreativität. So kann man jetzt beispielsweise unter eine Eisdecke tauchen und Gegner an Löcher locken, um sie dann ins kalte Nass zu ziehen. Manchmal muss man auch ganz ohne Ausrüstung klarkommen. Die Schauplätze reichen vom Kongo über die Arktis bis hin nach Schanghai. Immer wieder gilt es, moralische Entscheidungen mit weit reichenden Auswirkungen auf die Story zu treffen. Dass der Spieler dabei wirklich in Gewissenskonflikte gerät, liegt an der mitreißenden Story und den tollen Sprechern. Die hier abgedruckten Bilder stammen übrigens von der Xbox-360-Variante des Spiels, da uns vor Redaktionsschluss leider keine neuen PS2-Screens vorlagen. (sst)



Reservoir Dogs

Kultfilm gleichbedeutend mit Kultspiel?

Hersteller: Eidos, Termin: Herbst, Web: www.eidos.de

Quentin Tarantinos Regiedebüt ist eigentlich nicht die Art Film, aus dem man problemlos ein Spiel machen kann. Dies stellt jedoch für Eidos keinen Grund dar, es nicht doch zu versuchen. Die Entwickler behandeln darin hauptsächlich die zahlreichen ungeklärten Elemente des Films und verpacken sie in zehn actionreiche Baller-Missionen, die allesamt aus der Third-Person-Perspektive gespielt werden. Darüber hinaus bietet das Spiel noch sechs Fahrsequenzen, in denen Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen dürfen. Eine besondere Rolle spielen dabei Geiselnahmen. Der Spieler kann jederzeit eine Geisel nehmen und mithilfe spezieller Personen verschlossene Türen öffnen oder Polizisten ohne Waffengewalt zur Aufgabe zwingen. Klingt interessant – ob das fertige Spiel, das bereits im Herbst erscheinen soll, auch die hohen Ansprüche an dieses Lizenzprodukt erfüllt, bleibt jedoch abzuwarten. (uc)



LÜCKENFÜLLER Die zehn Third-Person-Levels zeigen hauptsächlich Szenen, die nicht aus dem Film stammen. BILD: EIDOS

God Hand

Mit diesem Kerl möchte man nicht Händchen halten.

Hersteller: Capcom, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.capcom-europe.com

Capcom kündigte auf der E3 den Action-Titel *God Hand* an, in dem Sie in die Rolle des jungen Jean schlüpfen, dem die Bürde der Gotteshand auferlegt wird. Diese bringt ihm zwar große Macht, lockt aber gleichzeitig eine Schar von Dämonen an, die sich dieser Macht bedienen wollen. Also muss er seine Hand zur Faust ballen und seine Kräfte entfesseln. Gameplaytechnisch erwartet Sie eine Prügelei nach der anderen, wobei man nahezu endlose Combos erreichen kann. Zudem gibt's Special-Moves und spezielle Finishing-Manöver. (sst)



SPRICH ZUR HAND Die besten Argumente sind nonverbal. BILD: CAPCOM



OH YEAH! Die Steuerung der Autos macht Laune – bei solchen Boliden besonders erfreulich! BILD: VIVENDI



DAS KENN ICH DOCH... Die Umgebungen stammen teilweise direkt aus dem Film. BILD: VIVENDI

Scarface

Für alle, denen GTA IV zu lange auf sich warten lässt.

Hersteller: Vivendi, Termin: Herbst, Web: www.wwww.scarfacegame.com

Für Electronic Arts' *Der Pate* wollte (oder durfte?) Al Pacino sein Gesicht nicht hergeben, doch ein *Scarface* ohne den wahren Tony Montana wäre natürlich undenkbar gewesen – auch wenn der in die Jahre gekommene Pacino den Gangster nicht selbst spricht (seine Stimme hat sich seit dem Film zu sehr verändert). Die auf der E3 spielbare Version machte schon einen vernünftigen Eindruck, auch wenn sie von den gleichen Problemen geplagt ist wie die GTA-Spiele: Pop-ups, spät auftauchende Texturen und leichter Nebel im Hintergrund. Doch das hat auch die großen Konkurrenten aus dem Hause Rockstar Games nicht auf dem Weg an die Spitze gestoppt. Und überhaupt: Dafür läuft das Spiel schön flüssig und auch die Fahrphysik macht einen sehr spaßigen Eindruck. (mp)

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Der Nachfolger zu einem der besten RPGs aller Zeiten!

Hersteller: Square Enix, Termin: September (USA), Web: www.square-enix.com

Auf der PSOne zählte *Valkyrie Profile* zu einem der besten Rollenspiele. Leider erschien der Titel nie in Europa und ist hierzulande dementsprechend selten zu bekommen. Bei Ebay wechselt die Silberscheibe sogar für teilweise über 100 Euro den Besitzer! Wer nicht so viel Geld für ein einzelnes Spiel ausgeben will, darf sich auf *Silmeria*, einen von zwei neuen Ablegern der Serie freuen. Ein auf der E3 gezeigtes Video gewährte erste Einblicke in das sehr actionlastige Kampfsystem und sehr spannend umgesetz-

te Dungeons. Mithilfe so genannter Siegelsteine können die Naturgesetze Letzterer beeinflusst werden, was beispielsweise für das Lösen von Rätseln interessante Möglichkeiten bietet. Mit gefundenen Gegenständen kann der Spieler zudem in die Vergangenheit blicken und erfährt so über Geschehnisse, die die Geschichte beeinflussen. (cs)



HUNGER Die Heldengruppe hatte Lust auf Rippchen. Da kam das Skelett grade recht. BILD: SQUARE ENIX



ERKUNDER Die hübsche Spielwelt lässt sich extrem beeinflussen. BILD: SQUARE ENIX

Dawn of Mana

Nach einigen Remakes endlich ein neuer Teil der Mana-Saga.

Hersteller: Square Enix,
Termin: Ende 2006 (Japan), Web: www.square-enix.com

Ältere RPG-Fans erinnern sich bestimmt noch an den SNES-Titel *Secret of Mana*. Für viele war es sogar das Spiel, das die Begeisterung für das Genre entfachen konnte. Mit *Dawn of Mana* kommt endlich ein neuer Teil der Serie, der auf der E3 völlig unberechtigterweise im Schatten von *Final Fantasy* stand. Zumal *Dawn of Mana* nicht wirklich im Wettbewerb mit dem Vorzeige-RPG steht. Vielmehr orientiert sich der Titel nämlich an Action-RPGs wie *Kingdom Hearts* und, man mag es kaum glauben, an dem Ego-Shooter *Half-Life 2*! Die dort verwendete Havoc-Engine, die es dem Spieler erlaubt, die Umwelt auf physikalisch realistische Weise zu beeinflussen und in sein Vorgehen einzubinden, hat die Entwickler so beeindruckt, dass sie das Prinzip in ihr Rollenspiel einbauen wollten. Übrigens gibt es noch nicht einmal für Japan einen festen Releasetermin. (cs)



PILZKOPF Dieser Gegner fliegt garantiert physikalisch korrekt durch die Gegend. BILD: SQUARE ENIX

DU NASE! Die Geschichte wird einige Geheimnisse des Manabaums lüften. BILD: SQUARE ENIX



Keldric, Ritzia...
The fate of the world is in your hands.



Rogue Galaxy

Das Entwicklerteam Level 5 präsentiert ein nächstes Meisterwerk.

Hersteller: Sony, Termin: 1. Quartal 2007, Web: www.square-enix.com

Mit *Dark Chronicle* entwickelte Level 5 ein komplexes RPG für experimentierfreudige Spieler, *Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs* war ein genialer Titel für Freunde der alten Rollenspiel-Schule. Mit dem neuen Projekt von Level 5 dürften beide Zielgruppen gut bedient werden. Das Echtzeit-Kampfsystem funktioniert nach dem klassischen „leicht zu verstehen, schwer zu meistern“-Prinzip. Wer gutes Timing beweist, kann mit seinen Mitstreitern besondere Combos ausführen. Das wird auch bitter nötig sein, denn jeder Gegner erfordert eine eigene Strategie. Dadurch werden sich die Kämpfe auch nie identisch spielen. In der japanischen Version ging dieses Prinzip zwar nicht immer auf, für das US- und PAL-Release hat man das Gameplay aber noch mal verfeinert. Zusätzlich wird es neue Umgebungen und Items geben. Stilistisch hält man sich wieder an den Cel-Shading-Stil, dennoch gibt es technische Fortschritte. So werden sämtliche Umgebungen sowie der Wechsel zu Kämpfen dank Stream-Technologie gänzlich ohne Ladebildschirme präsentiert. (cs)



Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra

Das fulminante Finale einer aufregenden Rollenspiel-Trilogie.

Hersteller: Namco, Termin: 3. Quartal 2006, Web: www.namco.com

Da sag' noch mal einer, Videospiele machen blöd. Der letzte Teil der *Xenosaga*-Trilogie schmückt sich sogar mit dem Titel eines philosophischen Meisterwerkes von Nietzsche! Glücklicherweise muss man das hochkomplexe Werk aber nicht gelesen haben, um die Story des Spiels zu verstehen. Dafür sorgen über fünf Stunden an Zwischensequenzen und die so genannte „Xeno Bibel“, die bei Fragen zur Spielwelt Hilfestellung geben soll. Das wird auch bitter nötig sein, denn

mit dem Finale sollen Story und Charakterentwicklung noch mal einen Zahn zulegen. Das Kampfsystem, das im zweiten Teil noch ein wenig unausgereift wirkte, wurde ebenfalls weiterentwickelt. Die relativ nutzlosen Trefferzonen wurden verworfen und Elemente wie die Tech-Angriffe wieder eingeführt. Ebenso erfreulich: es wird wieder Shops geben. Episode drei wird sich also sozusagen spielen wie ein Best-of aus den ersten beiden Teilen. (cs)



B-Boy

Das erste Breakdance-Spiel überhaupt



BATTLE Während Sie Ihre Combos vom Stapel lassen, macht Ihr Gegner abfällige Gesten. BILD: SONY

Hersteller: Sony, Termin: September, Web: www.playstation.de

Eigentlich dachten wir, die Zeit der *Tony Hawk*-Ableger wäre vorbei, doch Sonys Breakdance-Spiel *B-Boy* kann man eigentlich nur als „*Tony Hawk* ohne Brett“ bezeichnen. Zwar können Sie Ihre Spielfigur auch ein wenig durch die „Arena“ steuern (es werden ausschließlich Battles zwischen zwei Breakdancern ausgetragen), doch im Grunde ist der Spielablauf voll auf das Aneinanderreihen von Tricks ausgelegt. Das klingt durchaus Spaßig, ist aber lange nicht so schnell begriffen wie das große Skateboard-Vorbild, da nicht ersichtlich ist, welche Moves man in welche anderen münden lassen kann (die meisten dieser „Transitions“ müssen Sie sich erst erspielen) und man eben nicht wie bei *Tony* nach Belieben Combos bilden kann. Ein überraschend kompliziertes Spielerlebnis. (mp)

Pro Evolution Soccer 6

Das beste Fußballspiel für die PS2 geht in die nächste Runde!

Hersteller: Konami, Termin: Herbst, Web: www.konami.de

Jedes Jahr beglückt Konami die Fangemeinde der *Pro Evolution Soccer*-Reihe mit einem bisher immer noch besseren Nachfolger. Für *PES 6* wurde natürlich noch mal am Gameplay gefeilt – vor allem an der KI der Spieler, die sich in Zukunft auf dem Feld cleverer platzieren sollen und zeigen, wo sie angespielt werden möchten. Zudem versprechen die Entwickler noch weitere Ergänzungen und Verbesserungen beim Dribbling, Ballannahmen und Kopfbällen. In Hinsicht auf die Teams gibt es ebenfalls Erfreuliches zu verkünden: Noch mehr Original-Mannschaften auf nationaler sowie internationaler Ebene werden im Spiel enthalten sein. (te)



VIEL VERSPRECHEND Zahlreiche Ergänzungen sollen das neue Pro Evolution Soccer noch besser machen. BILD: KONAMI

EyeToy Kinetic Combat

Fitness durch Konsolen-Kampfsport



HOCH DAS BEIN! Diesmal macht's einen Unterschied, von welcher Seite aus Sie ein Ziel treffen. BILD: SONY

Hersteller: Sony, Termin: Herbst, Web: www.playstation.de

Während das erste *EyeToy Kinetic* noch ziemlich harmlos daherkam, ist beim Nachfolger Action angesagt: *Kinetic Combat* macht Sie mit dem so genannten „Hung Gar Kung Fu“ vertraut. Zu Beginn stehen einfache Übungen an, bei denen Sie die Bewegungen Ihres Fitnesstrainers kopieren müssen (neben den beiden Trainern aus dem Vorgänger ist diesmal auch der Kampfsport-Experte Leon mit von der Partie). Ihr Können wenden Sie später bei Reaktionstests an, bei denen Sie bestimmte Punkte auf dem Bildschirm von der richtigen Seite aus treffen müssen. Wer kampflustiger ist, kann sich dagegen im Sparring-Modus zum Beispiel mit einem Drachen messen – hier müssen Sie Ausweichbewegungen und Angriffe schon ziemlich geschickt koordinieren. Eine ebenso anstrengende wie spaßige Angelegenheit! (mp)



Justice League Heroes

Die besten Superhelden aller Zeiten in einem Spiel!

Hersteller: Warner Bros., Termin: 3. Quartal 2006, Web: www.warnerbros.com

Comic-Fans wird die Justice League sicher ein Begriff sein, denn schließlich vereint sie sieben der beliebtesten Superhelden im Kampf gegen den verrückten Brainiac. Keine Geringeren als Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman, Green Lantern, Martian Manhunter und Zatanna geben sich die Ehre, um ihre upgradefähigen Superkräfte für das Gute einzusetzen. Auf der E3 wurden sowohl ein Bossfight Batmans und Supermans gegen Brainiac als auch der freispielbare Charakter Green Arrow gezeigt. Das Gameplay ist relativ simpel gehalten, erlaubt in kritischen Situationen effektive Befreiungsschläge und führt den Spieler durch abwechslungsreiche Missionen, unter anderem auch ins Weltall. Einen Zweispiel-Koop-Modus, in dem Sie gemeinsam losziehen, um die Welt zu retten, wird es ebenfalls geben. (mw)



GEMEINSAME SACHE Miteinander kombiniert sind die Superkräfte noch effektiver! BILD: WARNER BROS.

Thrillville

Vergnügungspark-Sim von LucasArts

Hersteller: LucasArts, Termin: Herbst 2006, Web: www.lucasarts.com

In LucasArts' *Thrillville*, das diesen Herbst für PS2 und PSP bei den Händlern stehen wird, übernehmen Sie die Leitung von Vergnügungsparks. Diese können Sie nach Belieben gestalten, sich darin aufhalten und mit den anderen Besuchern interagieren. In den fünf großen Parks, die aus insgesamt 15 Themenbereichen bestehen, können Sie Fahrgeschäfte und Attraktionen platzieren und selbst nutzen. Spielautomaten werden nicht nur aufgestellt, sondern es kann auch daran gedaddelt werden – insgesamt 22 Arcade-Klassikern nachempfundene Minispiele stehen zur Auswahl. Darüber hinaus muss der Spieler in 150 Missionen seine Parks vor der gierigen Konkurrenz Globo Joy schützen. (te)



PLAUDERTASCHE Sie können sich mit Gästen Ihres Parks unterhalten und sich um deren Befinden kümmern. BILD: LUCASARTS

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

Weitere Details zur Fortsetzung des Überraschungshits

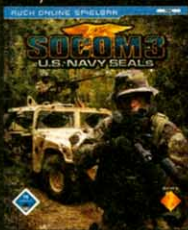


Hersteller: LucasArts, Termin: September, Web: www.lucasarts.com

Wie wir bereits in einer der letzten Ausgaben berichteten, arbeitet LucasArts am Nachfolger zu *Lego Star Wars*. Als Story hat man sich für die Inhalte der „alten“ *Star Wars*-Filme – also Teil 4 bis 6 – entschieden. So haben Fans die Möglichkeit, die besten Szenen aus den Kinostreifen wie zum Beispiel den Angriff auf den Todesstern nachzuspielen. Erstmals dürfen Sie auch zahlreiche Fahrzeuge steuern und auf über 50 spielbare Charaktere zurückgreifen – bei Bedarf kann sich der Spieler seinen Helden auch selbst kreieren. Zudem verfügen einige Spielfiguren über spezielle Angriffe: Darth Vader kann beispielsweise seine Widersacher aus der Ferne würgen. Weitere Features wie ein Koop-Modus und zusätzlicher Feinschliff beim Gameplay runden den sehr guten Eindruck ab. (te)

X-WING Auch die Schlacht auf dem Todesstern können Sie nachspielen. BILD: ACTIVISION

PlayStation 2



Wer in den Kampf zieht, sollte dafür gut gerüstet sein. Besonders bei „SOCOM 3“ und „SOCOM FIRETEAM BRAVO“. Denn jeder Quadratzentimeter Schlamm muss hart erobert werden. Dabei helfen dir nicht nur neue Waffen und neue Fahrzeuge. Sondern auch die neue CROSSTALK-Funktion. So behältst du den gewonnenen Boden, indem du einfach deine aktuellen Spieldaten zwischen PlayStation®2 und PSP™ transferierst. Und jetzt gib den Marschbefehl.

In Zusammenarbeit mit der U.S. Naval Special Warfare

www.socom-hq.com



GRANATATE!
ACHTUNG, GRANATATE!
GIB MIR FEUERSCHUTZ!
LOS! LOS!

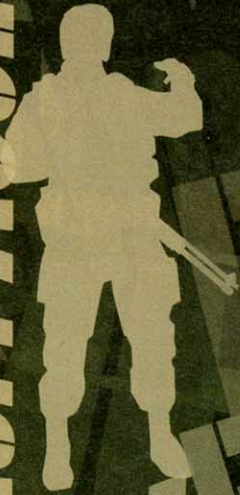


WIR WERDEN VERFOLGT!
SIND UNTER BESCHUSS!

IN DECKUNG!



PlayStation®2



SCHARFSCHÜTZE AUF DEM DACH!

**SCHESST AUF ALLES, WAS SICH BEWEGT
BRAUCHEN UNTERSTÜTZUNG!
FEINDE AUF ZWÖLF UHR!**

**WAFFE ENTSICHERT
ADEN UND ENTSICHERN**

**ALLES HÖRT AUF DEIN
HIMMELFAHRTSKOMMANDO!**

**HQ! WIR MÜSSEN ABBRECHEN!
ABBRECHEN!
ABBRECHEN!**



www.playstationliga.de

Fakten

- Neue Von-oben-Perspektive
- Koop-Option für alle Einzelspieler-Missionen
- Diverse Versus-Modi
- Befehlsvergabe an CPU-Kollegen per „Buddy-System“
- Fahrzeuge



GUT ZU SEHEN Durch deren Darstellung können Sie Kugeln mit etwas Glück ausweichen. BILD: SONY



SCHWERES GESCHÜTZ Im neuen Killzone dürfen Sie erstmals selbst Fahrzeuge steuern. BILD: SONY



SCHLACHTFELD Beim Deathmatch kam es trotz aller Schusswaffen oft zu Handgreiflichkeiten. BILD: SONY



BEFEHLSVERGABE Per Steuerkreuz blenden Sie die Iconleiste oben ein und aus. BILD: SONY

Killzone Liberation

Endlich angespielt: So lässt Guerrilla es unterwegs krachen!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

Bereits in Ausgabe 04/2006 konnten wir Ihnen erste Bilder und Infos zu *Killzone Liberation* präsentieren, doch war zu diesem Zeitpunkt noch unklar, wie sich der PSP-Ableger des PlayStation-2-Hits letztendlich spielen würde. Entwickler

Guerrilla hatte ein Einsehen, dass der fehlende zweite Analogstick der tragbaren Konsole die Steuerung von Ego-Shootern massiv erschwert, und entwickelte *Killzone Liberation* als Actionspiel aus einer Schräg-von-oben-

Perspektive. Klingt sinnvoll, aber funktioniert es auch? Nach ausgiebiger Beschäftigung mit drei Demo-Abschnitten können wir ein durchweg positives Fazit ziehen: *Liberation* spielt sich ganz hervorragend und hinterlässt technisch ebenfalls einen sehr guten Eindruck. Die Entwickler haben sich offensichtlich viele Gedanken gemacht, wie man den Titel zu einem eigenständigen Erlebnis machen könnte, anstatt lediglich *Killzone* aus einer anderen Perspektive zu inszenieren. Das zeigt sich in neuen Features wie dem Buddy-System: Immer wieder müssen Sie mit computergesteuerten Kollegen zusammenarbeiten, um durch cleveres Taktieren gegen vermeintlich besser positionierte Gegner zu bestehen. Drücken Sie auf dem Steuerkreuz nach unten, tauchen am oberen Bildschirmrand einige Befehlsicons auf, von denen Linien zu bestimmten Punkten in der Umgebung führen. Durch Anwählen eines der Icons lassen Sie Ihren Partner hinter einem Fass Deckung suchen, einen Gegner angreifen oder einen Sprengsatz anbringen. Im Kampfgetümmel als wichtig erweist sich die Möglichkeit, eine Rolle vorwärts zu machen, um etwa gegnerischem Feuer (fliegende Kugeln sind hier sichtbar) auszuweichen. Und wer Feuer gefan-

gen hat, kann dies durch ein schnelles Abrollen wieder löschen. Apropos Feuer: Neben normalen Feuerwaffen kommen unter anderem ein Raketenwerfer und eine Armbrust mit explosiven Pfeilen zum Einsatz, die beide nur im Stehen gezielt abgefeuert werden können. Als entscheidend erwies sich die Waffenwahl nicht zuletzt auch im Mehrspieler-Modus (vorerst war nur Deathmatch spielbar), der sich ein ganzes Stück hektischer gestaltet als die Einzelspieler-Variante. Ein großes Lob verdient Guerrilla für die Möglichkeit, jede normale Mission auch kooperativ zu zweit anzugehen. Sollte der Rest des Spiels das Niveau der uns gezeigten Levels erreichen, wird *Killzone Liberation* ein Hit! ■

VORSCHAU

KILLZONE LIBERATION

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerrilla
Spieler:	1-? (nicht bekannt)
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.guerrilla-games.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Neue Perspektive, gewohnt hohe Qualität: Guerrilla hat nach dem Start der Killzone-Reihe auf der PS2 auch die PSP sehr gut im Griff!

Metal Gear Solid: Portable Ops

Endlich! Das erste „echte“ Metal-Gear-Abenteuer für die PSP ist im Anmarsch.



PENG In Sachen Inszenierung darf man wieder auf Unterhaltung allerhöchster Güte hoffen. BILD: KONAMI

AUTOR: UDO CRNJAK

Konamis PSP-Ableger der *Metal Gear*-Reihe wurden von den Fans der traditionellen Serienteile bislang mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Zwar wirkt das in ein Kartensystem geperfte Schleich-Action-Gameplay von *Metal Gear Ac/d* anfangs etwas befremdlich, ist für eine Handheld-Konsole wie geschaffen. Mit *Metal Gear Solid: Portable Ops*, dem ersten „echten“ *Metal Gear*-Teil für Sonys Handheld, sollen nun auch alle alteingesessenen Serienfans zufrieden gestellt werden.

DER KREIS SCHLIESST SICH

Die Rahmenhandlung spielt im Jahr 1970 und soll die Story-Lücke zwischen *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* und dem ersten erschienenen Teil (*Metal Gear*, 1987, MSX2 und NES) schließen. Besonders die Wandlung von Big Boss (aka Naked Snake) steht im Vordergrund von *Portable Ops* und wird in zahlreichen cineastisch-aufwendigen Zwischensequenzen erzählt. In den aktuellen Entwicklungen wird Naked Snake zur Zielscheibe seiner alten Einsatztruppe FOX, die nicht nur eine Revolte in Südamerika anzettelt, sondern ihn auch noch als Drahtzieher dieses Aktes beschuldigt. Gerüchte über eine „ultimative Waffe“ verleihen der

verräterischen Aktion zusätzliche Brisanz. Gesteuert wird *Portable Ops* aus der Third-Person-Perspektive, die laut Konami für die bestmögliche Übersicht auf einem Handheld sorgen soll. Völlig neu ist Naked Snakes Möglichkeit, eine kleine Einsatztruppe zusammenzutrommeln. Neben 08/15-Soldaten kann der Elitesoldat auch spezielle Charaktere in seine Mannschaft aufnehmen, die meist in direktem Zusammenhang zur jeweiligen Situation stehen. Diese Truppe lässt sich dann auch in den Multiplayer-Modus übertragen, der eine ausgebaute Variante der Subsistence-Erweiterung darstellen soll. Unabhängig von der Story-Modus-Mannschaft lassen sich speziell für die Mehrspieler-Partien neue Squads erstellen. Wie viele Mitglieder das eigene Squad haben kann, ist noch nicht bekannt, ebenso der genaue Ablauf der Teamzusammenstellung. Für zusätzlichen Reiz soll das neue „White Flag“-System sorgen. Die Spieler können während eines Online-Matches aufgeben, um somit im Spiel bleiben zu können. Kämpft man hingegen bis zum virtuellen Tod, muss man warten, bis ein neues Match gestartet wird, um wieder aktiv am Geschehen teilzuhaben. Alles in allem hören sich die ersten handfesten Infos zum neuen PSP-*Metal Gear* sehr vielversprechend an. Schade, dass wir noch bis 2007 warten müssen. ■

Fakten

- Online-Modus mit „White Flag“-Aufgabesystem
- Spezielle Third-Person-Perspektive
- Ego-Perspektive ist mit dabei
- Erstmals Team-Erstellung und Team-Handlungen möglich



SPITZEL Die Stealth-Komponente darf in einem Metal-Gear-Spiel auf keinen Fall fehlen. BILD: KONAMI



SPIELZEUG Big Boss greift auf alle möglichen Ballermänner zurück, um die Verschwörung aufzudecken. BILD: KONAMI



UND HEPP Wie genau das Squad-Feature funktioniert, haben die Entwickler noch nicht verraten. BILD: KONAMI

VORSCHAU

MGS: PORTABLE OPS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Kojima Productions
Spieler:	1-?
Termin:	2007
Web:	www.konami.jp/kojima_pro

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Interessante Story, neue Gameplay-Ideen und ein viel versprechender Multiplayer-Part: die Rezeptur für einen PSP-Hit.

Gangs of London

Mehr als nur ein Getaway für unterwegs

Hersteller: Sony, Termin: September,
Web: www.yourpsp.de

Ein neu zusammengestelltes Team von Sonys Londoner Studio arbeitet derzeit an *Gangs of London*. Der Titel entfernt sich von der filmartigen Präsentation und Storylastigkeit der beiden *Getaway*-Spiele und setzt stattdessen auf optisch hochwertige Comic-Zwischensequenzen und eine Vielzahl an Spielmodi. Zusätzlich zu den schon in PLAYZONE 05/2006 vorgestellten Varianten präsentierte Sony uns nun auch den neuen Spielmodus „Four weeks

later“ (angelehnt an den Horrorfilm *28 Days Later*), bei dem man London mit Waffengewalt von einer Zombieplage befreien muss. Auch ein Wissenstest für angehende Londoner Taxifahrer wird enthalten sein. Technisch wirkte die PSP-Umsetzung der Metropole eher zweckmäßig, generell erweckte der Titel aber ohnehin den Eindruck, eher durch Masse als durch Klasse punkten zu wollen. Und für kurze Spielrunden unterwegs könnten die unzähligen, abwechslungsreichen Missionen und Minispiele durchaus die richtige Strategie sein. **(mp)**



STREETS OF LONDON Sie kämpfen an der Seite einer von fünf Gangs. BILD: SONY



KEINE SCHÖNHEITEN Hier passt's, aber sonst sieht das Spiel eher mittelmäßig aus. BILD: SONY

Silent Hill Origins

Das Grauen jetzt auch für die Hosentasche

Hersteller: Konami, Termin: Winter,
Web: www.konami.de

Nach der Multimedia-UMD *The Silent Hill Experience* legt Konami unter dem Arbeitstitel *Silent Hill Origins* nun ein vollwertiges PSP-Spiel zur legendären Horrorserie nach. *Origins* erzählt davon, wie sich Silent Hill einst von einem

verschlafenen Städtchen in eine höllische Schreckensfestung verwandelt hat. Dabei werden neue Gameplay-Elemente eingeführt, um Isolation und Beklemmung besonders greifbar zu machen. So kann der Spieler durch das Barrikaden-System sein Umfeld verändern, indem er mit Gegenständen oder Trümmern Räume vor böartigen Kreaturen



KRANKENHAUS Angstzustände werden hier nicht behandelt. BILD: KONAMI

verschließt. Zudem erleichtern eine für die PSP angepasste Kamera sowie eine verbesserte Steuerung die Kämpfe und das Erforschen der

Umgebung. Akustisch abgerundet wird der Schocker durch einen neuen Soundtrack des *Silent Hill*-Komponisten Akira Yamaoka. **(ts)**

Coded Arms Contagion

Handheld-Rückkehr mit zahlreichen Neuerungen

Hersteller: Konami, Termin: 2007,
Web: www.konami.de

Packende Ego-Shooter-Action verspricht Konami für das neue PSP-*Coded Arms Contagion* führt Sie in eine weitere kybernetische Krise, in der Sie Ihre Fähigkeiten als Hacker sowie im Umgang mit schlagkräftigen Waffen

beweisen. Zunächst kehren Sie als einsamer Sicherheitsagent zurück zu A.I.D.A., einem Virtual-Reality-Trainingsprogramm des Militärs. Dort bekämpfen Sie in bisher unbekannten Innen- und Außenarealen eine Reihe Cyber-Terroristen und greifen dabei auf ein komplett neues Arsenal an Waffen zurück. Spielerisch baut der



CYBER-TERROR Solche Gegner gilt es zu bekämpfen. BILD: KONAMI

futuristische PSP-Shooter auf den Multiplayer-Modi des Vorgängers auf und unterstützt Online- wie auch lokale Wireless-Spiele für

bis zu acht Teilnehmer. Diese treten in verschiedenen Spielmodi gegeneinander an oder schließen sich zu Teams zusammen. **(ts)**

Ultimate Ghosts'n Goblins

Arthur, pack die Boxershorts ein!

Hersteller: Capcom, Termin: 3. Quartal, Web: www.capcom.com



Eine der älteren Spieleserien aus dem Hause Capcom bekommt einen neuen Teil spendiert – und zwar für die PSP. Der Namenszusatz „Ultimate“ wurde mit Bedacht gewählt, denn das neue *Ghosts'n Goblins* könnte wirklich der ultimative Teil der Serie werden. Sowohl die Figuren als auch die Levels werden in wunderschön designtem 3D dargestellt. Auf spielerischer Seite haben die *Ghosts'n Goblins*-Original-Entwickler ebenfalls viele neue und viel versprechende Ideen integriert. So kann sich Arthur nun an Kanten hängen, nach oben und unten schießen und seine Ausrüstung mithilfe eines ausgeklügelten Rangsystems aufwerten. (uc)

Tekken: Dark Resurrection

Mit der eisernen Faust in die U-Bahn

Hersteller: Namco, Termin: Sommer, Web: www.namco.com

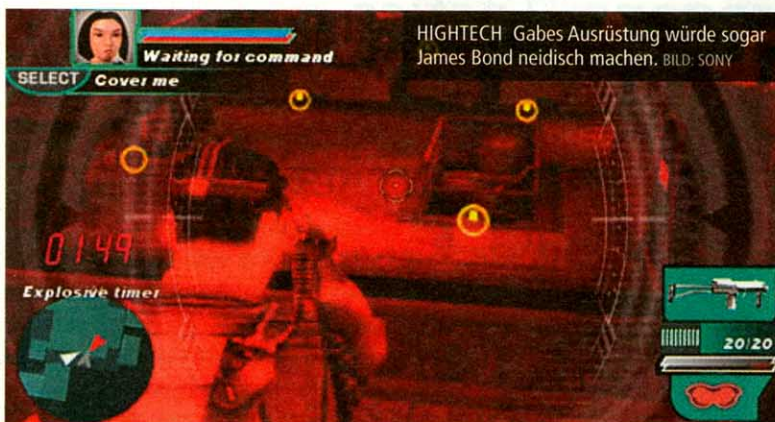
Nach der längst überfälligen Ankündigung eines PSP-Ablegers der Prügelserie konnten wir nun am Namco-Bandai-Stand selbst Hand anlegen und ein paar Runden Probe kloppen. In grafischer Hinsicht ist *Dark Resurrection* bereits jetzt sehr überzeugend – die Figuren, vor allem die beiden Neuzugänge Lili und Dragunov, sind toll modelliert und ebenso gut animiert. An der Steuerung gibt es bis auf ein kleines Verzögerungsproblem zwischen Tastendruck und Schlagaussführung ebenfalls nichts zu meckern. Alle Prügelfans dürfen sich auf den nächsten Beat-'em-Up-Hit aus dem Hause Namco Bandai freuen. (uc)



Syphon Filter: Dark Mirror

Handheld-Action par excellence!

Hersteller: Sony, Termin: 5. Juli, Web: www.playstation.com



Der mittlerweile bereits fünfte Teil der Serie kommt für Sonys Handheld-Konsole und zeigt eindrucksvoll, was die PSP so alles auf dem Kasten hat. In der Rolle von Gabe Logan nutzen Sie allerlei Hightech-Spielzeug, auf das sogar Q stolz wäre, und nehmen es in 23 Singleplayer-Missionen mit einer Vielzahl an Gegnern auf. Neben einer ausgeklügelten KI, verheerenden Nahkampf-Attacken und unterschiedlichen Sicht-Modi (Infrarot, Nachtsicht und einer Energiesicht) ist der umfangreiche Multiplayer-Part eines der herausragendsten Features des Spiels. (uc)

Crisis Core: Final Fantasy VII

Erste Bilder zum PSP-Ableger der Serie.

Hersteller: Square Enix, Termin: Nicht bekannt,
Web: www.playonline.com



KOLLEGE Dieser Recke dürfte Zack, ein alter Freund von Cloud sein. BILD: SQUARE ENIX

息いでるんだって!



LICHTERLOH Auch Sephiroth ist mit von der Partie. BILD: SQUARE ENIX

Der gerenderte Spielfilm *Advent Children* und der Action-Shooter *Dirge of Cerberus* – zwei der vier kommenden Pre- bzw. Sequels von *Final*

Fantasy VII – sind, zumindest in Japan, bereits erschienen. Über den PSP-Ableger *Crisis Core* gab es bislang aber noch nicht einmal Screenshots. Das hat sich

seit der diesjährigen E3 geändert. Echte Spielszenen und Infos zum Gameplay gab es zwar immer noch nicht, aber zumindest weiß man jetzt, mit was für einer Hauptfigur der Spieler es zu tun bekommt. Bei dem schwarzhaarigen Recken dürfte es sich um Zack, einen von Clouds Kameraden aus seiner Zeit bei SOLDAT handeln. Da er sich im rechten oberen Bild mit Oberschurke Sephiroth duelliert, dürfte die Geschichte von *Crisis Core* in etwa zu der Zeit von *Final Fantasy VII* stattfinden. (cs)

Dungeon Siege: Throne of Agony



FETTSACK Na hoffentlich hält die Eisschicht das Gewicht dieses Kolosses aus. BILD: TAKE 2

Der PC-Klassiker für unterwegs.

Hersteller: 2KGames/Take 2, Termin: 4. Quartal, Web: www.2kgames.com

Das Action-Rollenspiel *Dungeon Siege* erhält einen neuen Ableger, der exklusiv für Sonys Handheld erscheinen wird. Da das Spiel von Grund auf neu entwickelt wird, handelt es sich dabei nicht etwa um einen halbherzigen Port der PC-Vorgänger, sondern um ein komplett neues, non-lineares Abenteuer mit neuen Spielfiguren. Auch von der W-Lan-Connectivity der PSP wird Gebrauch gemacht. (cs)

Dungeons & Dragons: Tactics



END CARONNA'S TURN

KOOPERATIV Solche Drachen dürfen bis zu sechs Spieler gemeinsam erlegen. BILD: ATARI

Pen & Paper war gestern.

Hersteller: Atari, Termin: 2007, Web: www.atari.de

Die rundenbasierten Kämpfe in *Herr der Ringe: Taktiken* waren Ihnen zu wenig? Dann dürfte dieser Titel für Sie interessant sein. Statt mehrere Kämpfe hintereinander zu bestreiten, muss der Spieler in *Dungeons & Dragons: Tactics* nämlich auch eine Spielwelt erkunden. Dazu stellt er sich eine Gruppe von bis zu sechs Recken zusammen, von denen jeder kann auch von einem einzelnen Spieler gesteuert werden kann. (cs)



Ratchet & Clank: Size Matters

Das abgedrehte Duo feiert sein Debüt auf der PSP.

Hersteller: Sony, Termin: Anfang 2007, Web: www.playstation.de

Im neuen *Ratchet & Clank*, das Anfang nächsten Jahres für Sonys Handheld erscheinen wird, kehren die Entwickler zu den Wurzeln der Serie zurück und orientieren sich am Gameplay der ersten Auftritte der beiden Helden. Diese wollten eigentlich nur in ihrem Urlaub entspannen, als sie auf die Spur eines entführten Mädchens stoßen und damit gleich mitten im nächsten Abenteuer landen. Auf der Reise durch das Universum steuert der Spieler das Alien und den Roboter und kann sich wie gewohnt auf eine satte Portion Humor freuen. Dabei greifen Sie auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurück und können die Panzerung Ihrer Spielfigur mit Upgrades versehen. Selbst am Steuer von verschiedenen Fahrzeugen tragen Sie Rennen und Gefechte aus – natürlich auch via WLAN mit bis zu vier menschlichen Spielern. (te)



ACTIONREICH Wie gewohnt wird auch im PSP-Ratchet-&Clank viel geballert. BILD: SONY



GEFÄHRLICH Auch wenn die Gegner eher witzig aussehen, ist mit ihnen nicht zu spaßen. BILD: SONY



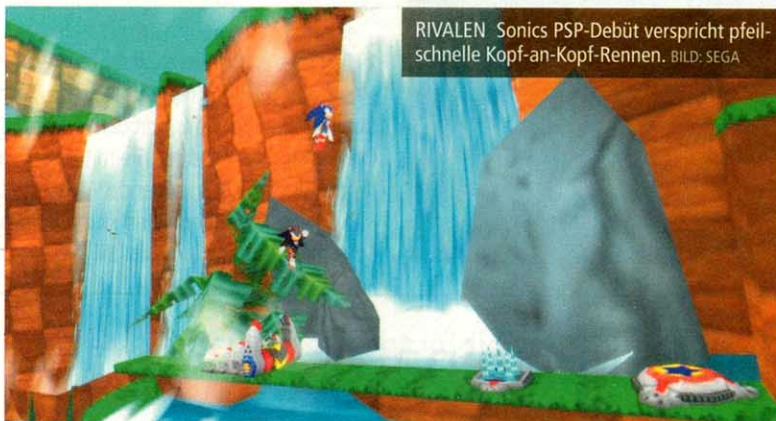
ABGEDREHT Fans können sich auf abgefahrene Gegner und die volle Packung an Gags freuen. BILD: SONY

Sonic Rivals

Das pfeilschnelle PSP-Debüt des blauen Superstars

Hersteller: Sega, Termin: Herbst 2007, Web: www.sega-europe.com

Beim ersten PSP-Auftritt des quirligen Igels handelt es sich um kein Jump & Run, sondern um einen Fun-Racer, in dem die beliebten Helden des Sonic-Universums in schicken, mit Hindernissen gespickten 3D-Umgebungen gegeneinander antreten. Im Einzelspielermodus stehen vier Charaktere mit eigenen Storylines zur Auswahl, deren Fähigkeiten Sie im Spielverlauf mit erspielten Sammelkarten verbessern können. Zudem sind auf den quietschbunten Kursen Power-ups verteilt, mit denen Sie Ihren Rivalen das Leben schwer machen können. Dank WLAN liefern Sie sich im Mehrspielermodus mit einem Freund heiße Rennen und können Ihre gesammelten Karten tauschen. Bis Herbst müssen sich Sonic-Fans allerdings noch gedulden. (te)



RIVALEN Sonics PSP-Debüt verspricht pfeilschnelle Kopf-an-Kopf-Rennen. BILD: SEGA



TÜCKISCH Die Kurse sind mit Hindernissen, Fallen und Power-ups gespickt. BILD: SEGA

Ace Combat X: Skies of Deception

Actionreiche Luftkämpfe für unterwegs

Hersteller: Sony (Namco), Termin: Herbst, Web: www.playstation.de



Namco kündigt für kommenden Herbst eine PSP-Fassung der beliebten *Ace Combat*-Reihe an, die den bisher erschienenen Heimkonsole-Pendants in nichts nachstehen soll.

Dies gilt sowohl für die Technik als auch fürs Gameplay – *Ace Combat* sieht jetzt schon sehr gut aus und soll sich dank angepasster Steuerung auch auf der PSP gewohnt gut spielen lassen. Darüber hi-

naus bietet das Spiel einen Story-Modus, in dem sich Ihre Entscheidungen in den Gefechten auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Für Ihre Erfolge in den über 20 Missionen erhalten Sie Geld, das Sie wiederum für neue Waffen und Upgrades ausgeben dürfen, um Ihren Kampfflieger noch schlagkräftiger zu machen. Neben verschiedenen WLAN-Mehrspielermodi spendiert Namco außerdem noch freischaltbare Extras, zu denen sich der Entwickler momentan allerdings noch bedeckt hält. (te)

BattleZone



Der Action-Klassiker im neuen Gewand

Hersteller: Atari, Termin: Herbst, Web: www.atari.de

Wie im mittlerweile 25 Jahre alte Spielhallen-Oldie befindet sich der Spieler auch im PSP-Remake an Bord eines Hightech-Panzers. Zur Auswahl stehen acht unterschiedliche Tanks, mit denen Sie sich schnell auf den Schlachtfeldern bewegen und deren Eigenschaften Sie mit Upgrades aufrüsten können. Der Mehrspielermodus ermöglicht spannende WLAN-Matches mit bis zu vier Spielern in verschiedenen Spielmodi. Zudem kann sich der Spieler im Internet zusätzliche Inhalte für das Spiel herunterladen und via USB-Verbindung vom PC auf die PSP kopieren. (te)

Juiced Eliminator



Auch auf der PSP hat THQs Racer viel zu bieten!

Hersteller: THQ, Termin: Sommer, Web: www.thq.de

Mit *Juiced Eliminator* erwartet Rennspielfreunde eine von Grund auf neu entwickelte und an die PSP angepasste Fassung des spaßigen PS2-Racers. Neben zwei neuen Schauplätzen enthält das Spiel noch acht neue Fahrzeuge, zum Beispiel einen Ford Mustang GT oder einen Renault Clio V6, und zudem über 100 neue Body-Kit-Updates. Auch an gesellige Spielernaturen wurde gedacht: Per WLAN treten Sie in verschiedenen Spielmodi solo oder mit Ihrem selbst entworfenen Racing-Team gegen bis zu sechs menschliche Mitspieler an. (te)



LocoRoco

Endlich mal was Ungewöhnliches auf der PSP!

Hersteller: Sony, Termin: Juni, Web: www.yourpsp.de

Das innovative *LocoRoco* soll der PSP helfen, ihr Image als „Konsole der PS2-Umsetzungen für unterwegs“ loszuwerden. Einzigartig ist hier nicht nur die knuffig und simpel gehaltene Optik, sondern vor allem das Spielgefühl: Mit den L/R-Tasten können Sie den gesamten Level ein wenig nach links oder rechts kippen, sodass Ihr LocoRoco (so der Name der blobartigen Hauptfiguren) in die entsprechende Richtung rollt. Durch Druck auf beide Tasten gleichzeitig lassen Sie den Wonneproppen springen – der Anspruch an Ihre Geschicklichkeit ist durch die eigenwillige Steuerung um einiges höher als bei normalen Jump & Runs, der Suchtfaktor aber extrem groß. Je mehr Ihr LocoRoco ist, desto dicker wird es – durch enge Spalten kommt es dann nur noch, wenn Sie es per Tastendruck in mehrere kleine LocoRocos aufteilen. Halten Sie die Kreistaste dagegen länger gedrückt, so fusionieren die Kleinen wieder zu einem großen, elastischen und witzig animierten Blob. Das ist alles seeehr japanisch und fesselt ebenso durch seine grandiose Spielbarkeit wie durch die mit zahlreichen versteckten Boni gespickten Levels. Ein echter Geheimtipp! (mp)



Diverse E3

Every Extend Extra

Geniales Spielprinzip: Jagen Sie sich selbst in die Luft.

Hersteller: Buena Vista Games, Termin: unbekannt, Web: www.e3-game.com

Hinter *Every Extend Extra* steckt eine kleine Aschenputtel-Geschichte. Ursprünglich auf dem PC als Freeware erschienen, fand dessen Idee bei Gamedesigner Tetsuya Mizuguchi so viel Anklang, dass er daraus ein vollwertiges Spiel für die PSP entwickelt. Der Schöpfer von *Rez* und *Lumines* setzt auch hier wieder auf „Synästhesie“: Die Musik und das Spielgeschehen sollen einander ergänzen und ein audiovisuelles Ganzes bilden. Im Spiel geht es darum, die eigene Spielfigur gezielt zur Explosion zu bringen – aber nur dann, wenn sich lange Explosionsketten durch Objekte erzeugen lassen. Ähnlich wie bei *Lumines* ist das Gameplay zweidimensional, wird aber mit spacigen 3D-Hintergründen unterlegt. Das ergibt ein wunderschönes, hektisches und musikalisch mitreißendes Gemisch. Aus dem Aschenputtel ist also doch noch eine Prinzessin geworden. (sst)



Lumines II

Das geniale Denkspiel geht in die zweite Runde.

Hersteller: Buena Vista Games, Termin: unbekannt, Web: buenavistagames.go.com

Lumines war ein Überraschungshit auf der PSP und für viele ist der stylische Musik-Puzzler immer noch der perfekte Titel für Sonys Handheld: schnell erlernt, schwer zu meistern und absolut fesselnd. Das durchweg positive Echo auf *Lumines* beschert uns neben einer PS2-Umsetzung schon bald einen Nachfolger. Der bietet exakt dasselbe Spielprinzip wie der Vorgänger: Herabfallende Blöcke in Vierergruppen müssen zu gleichfarbigen Quadraten sortiert werden, welche durch eine im Rhythmus wandernde Zeitleiste aufgelöst werden. Außer einer etwas besseren Aufmachung gibt es lediglich neue Designs und Musiken. So ist *Lumines II* eher ein Update als ein richtiger Nachfolger, aber das wird die vielen Fans sicher nicht daran hindern, sich mit Nachschub zu versorgen. (sst)

Most Wanted

Die größten Spieleserien verdienen eine besondere Berichterstattung. Deswegen finden Sie auf diesen zwei Seiten jeden Monat die aktuellsten Neuigkeiten zu *GTA*, *Metal Gear* und *Co.*, damit Sie auch ganz sicher keine Infos zu Ihrer Lieblingsserie verpassen!

GRAND THEFT AUTO |

Hersteller: Rockstar Games

Rockstar-typisch sind Informationen zu den kommenden *GTA*-Episoden nur spärlich vorhanden. Nachdem die PS2-Umsetzung des PSP-Hits *Liberty City Stories* ein Release-datum am 9. Juni verpasst bekam, wurde auf der E3 die zweite PSP-Episode *Grand Theft Auto Vice City Stories* offiziell bestätigt. Zu den Next-Gen-Titeln hielt man sich in bester Tradition bedeckt – ein PS3-*GTA* wurde aber für den Herbst 2007 angekündigt. Die Bilder stammen von der PS2-Fassung von *Grand Theft Auto Vice City* (dt.).

PS3	GRAND THEFT AUTO IV	2007	ACTION
PS2	GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES	9. JUNI	ACTION
PSP	GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES	2006	ACTION



BILD: PLAYZONE



KILLZONE |

Hersteller: Sony

Neuigkeiten und vor allem neue Bilder der Play-Station-3-Episode wurden auf der E3 schmerzlich vermisst. Noch immer stellt sich die Frage, ob die Qualität des vorberechneten Trailers der E3 2005 vom echten Spiel erreicht werden kann. Dafür konnten wir den PSP-Ableger bereits vor der Messe ausführlich anspielen. Unsere Eindrücke können Sie auf Seite 54 nachlesen.

PS3	KILLZONE	2007	EGO-SHOOTER
PSP	KILLZONE: LIBERATION	4. QUARTAL	ACTION

BILD: SONY



SILENT HILL |

Hersteller: Konami

Pünktlich zum Start des Kinofilms veröffentlicht Konami echte Leckerli für Fans der Reihe. Die *Silent Hill Collection* beinhaltet alle drei PS2-Gruselabenteuer, während die *Silent Hill Experience* für PSP für knapp 10 Euro viele Zusatzinformationen bietet. Eine Fortsetzung der Reihe auf der PS3 ist noch nicht offiziell, aber immerhin wird noch heuer das Action-Adventure *Silent Hill Origins* erscheinen.

PSP SILENT HILL ORIGINS 2006 ACTION-ADVENTURE

BILDER: CONCORDE FILM



METAL GEAR SOLID |

Hersteller: Konami



Außer einem neuen (äußerst ansprechenden) Trailer und ein paar Bildern gab's zu *MGS 4: Guns of the Patriots* mal wieder nichts Neues auf der E3 zu sehen. Amerikanische Spieler können sich die Zeit zumindest schon mit der erweiterten Fassung des dritten Teils vertreiben. *MGS 3: Subsistence* ist in den USA bereits erschienen und sogar als limitierte Sonderedition erhältlich. Ob und wann diese Versionen bei uns erscheinen, konnte uns Konami Deutschland leider immer noch nicht verraten. Dafür wird im nächsten Jahr definitiv mit *Metal Gear Solid: Portable Ops* ein „richtiges“ *Metal Gear* für die PSP erscheinen. In den News finden Sie zudem aktuelle Eindrücke zu *Metal Gear Acid*.

PlayStation 2



PS3	METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	2007	ACTION-ADVENTURE
PS2	METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE	2006	ACTION-ADVENTURE
PSP	METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	2006	ACTION-ADVENTURE

BILDER: KONAMI

GRAN TURISMO |

Hersteller: Sony

Dieser Screenshot von *Gran Turismo Mobile* ging um die Welt – vor einem Jahr. Leider war auch auf der diesjährigen E3 nichts von Sonys Handheld-Racer zu sehen. Stattdessen verzückte Entwickler Polyphony Digital die Fans mit einer High-Definition-Variante von *Gran Turismo 4*, die wir Ihnen ab Seite 36 vorstellen. Laut Sony wird *GT HD* wohl nie erscheinen. Diese gezeigte Tech-Demo sollte laut *GT*-Mastermind Yamauchi lediglich einen Ausblick auf ein Next-Gen-*Gran Turismo* bieten.

PS2	GRAN TURISMO 4 ONLINE	2006	RENNSPIEL
PSP	GRAN TURISMO MOBILE	2006	RENNSPIEL

BILDER: KONAMI

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix



Japanische Rollenspieler zocken schon *Final Fantasy XII*, deutsche Fans müssen sich noch bis 2007 gedulden. Bei einer so langen Wartezeit sollten PAL-Anpassung und Übersetzung fehlerfrei ausfallen, ansonsten müsste man sich schon fragen, ob Square Enix Europa wirklich vollkommen egal ist. Ebenfalls offen ist die Veröffentlichung des Action-Ablegers von *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*. Als Trostpflaster können wir Ihnen aber erste Bilder und Infos zu *Final Fantasy XIII* auf Seite 34 anbieten.

PS2	FINAL FANTASY XII	2007	ROLLENSPIEL
PS2	DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII	NICHT BEKANNT	ACTION
PS3	FINAL FANTASY XIII	NICHT BEKANNT	ACTION

(c) 2006 Square Enix Co., Ltd. All rights reserved.

BILDER: PLAYZONE

Was sonst noch kommt:

RESIDENT EVIL 5



BILD: CAPCOM

Hersteller: Capcom

Termin: 2007

Genre: Action-Adventure

Nach dem grandiosen Comeback der Reihe sind die Erwartungen an den nächsten Teil gigantisch. Leider waren Infos zur fünften Episode auf der E3 Mangelware.

WWE SMACKDOWN ...



BILD: THQ

Hersteller: THQ

Termin: Ende 2006

Genre: Wrestling

... vs. RAW 2007. Auch auf der E3 wirkte das Spiel optisch noch etwas blass, doch bis zum Ende des Jahres kann sich noch viel tun. Mehr Infos dazu in Kürze.

PRO EVOLUTION SOCCER 6



BILD: KONAMI

Hersteller: Konami

Termin: 2006

Genre: Fußball

Auf der E3 kündigte Konami *PES 6* für PS2 und PSP an. Obiges Next-Gen-Bild stammt von der 360-Variante des Spiels. PS3-Ankündigung: Fehlanzeige!

GOD OF WAR II



BILD: THQ

Hersteller: Sony

Termin: 2007

Genre: Action

Der Nachfolger des Überraschungshits protzt wie sein Vorgänger mit edler Optik und cooler Inszenierung. Auf der Seite 44 finden Sie unsere ersten Spieleindrücke.



Termine

Die E3-Neuheiten ...

... finden Sie nur teilweise in dieser Liste, da bei Drucklegung dieser Ausgabe die deutschen Termine oft noch nicht feststanden!

PlayStation 2



Zuletzt erschienen:



God of War

Genre: Action-Adventure

Wertung: 94%

Einer der besten und auch härtesten Action-Titel aller Zeiten



SOCOM 3:

U.S. NAVY SEALs

Genre: Taktik-Shooter

Wertung: 73%

Vor allem online spielt Sonys Vorzeige-Actionserie ihre Stärken aus.



The Da Vinci Code – Sakrileg

Genre: Action-Adventure

Wertung: 68%

Das offizielle Spiel zum gleichnamigen Film mit Tom Hanks



X-Men: The Official Game

Genre: Action

Wertung: 75%

Dieser X-Men-Titel erzählt die Vorgeschichte zum kommenden Kinoknaller.

Mai

Evolution GT	31. Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Ende Mai
Hitman: Blood Money	26. Mai
Swords of Destiny	31. Mai
Tourist Trophy	31. Mai

Juni

Ab durch die Hecke!	29. Juni
And 1 Streetball	8. Juni
Dynasty Warriors 5 Empires	23. Juni
Forbidden Siren 2	28. Juni
Micro Machines V4	30. Juni
Operation Winback 2: Project Poseidon	9. Juni
Sensible Soccer	9. Juni
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Juni
Super Monkey Ball Adventure	23. Juni

3. Quartal

Aeon Flux	14. Juli
America's Army: Rise of a Soldier	Juli
Cars	September
Dance Factory	7. Juli
Der weiße Hai	August
FlatOut 2	3. Quartal
Formel Eins 2006	12. Juli
Let's Make a Soccer Team!	August
Okami	3. Quartal
Panzer Elite Action	3. Quartal
Phantasy Star Universe	3. Quartal

Pirates of the Caribbean 2	Juli
Rainbow Six Critical Hour	3. Quartal
Shinobido: Weg des Ninja	5. Juli
Splinter Cell: Double Agent	September
Spy Hunter: Nowhere to Run	3. Quartal
Street Fighter Alpha Anthology	7. Juli
Suikoden V	3. Quartal
Superman Returns	3. Quartal
The Barnyard	28. Juli
WWII: Battle over Europe	28. Juli
Yakuza	September

4. Quartal/2006

Ant Bully	2006
Avatar: The Legend of Aang	Oktober
Bully	2006
Destroy all Humans! 2	Oktober
Happy Feet	4. Quartal
Kingdom Hearts II	2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Mortal Kombat: Armageddon	4. Quartal
Reservoir Dogs	2006
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
SpongeBob: Die Kreatur aus der krossen Krabbe	Oktober
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	2006

2007

Final Fantasy XII	2007
God Hand	2007

PlayStation Portable



Zuletzt erschienen:



Daxter

Genre: Jump & Run

Wertung: 90%

Gelungene Jump&Run-Unterhaltung mit dem beliebten pelzigen Helden



Metal Gear Acid 2

Genre: Strategie

Wertung: -%

Schade: Leider erreichte uns die Testversion nicht mehr rechtzeitig!



Splinter Cell Essentials

Genre: Action-Adventure

Wertung: 75%

Sam Fisher startet mit deutlicher Verspätung in sein erstes PSP-Abenteuer.



The Silent Hill Experience

Genre: Entertainment

Wertung: -%

Mehr Film denn Spiel, aber dennoch eine lohnende Anschaffung für Fans!

Mai

Bubble Bobble Evolution	26. Mai
Dragon Ball Z: Shin Budokai	26. Mai
Space Invaders Evolution	26. Mai
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	26. Mai
World Poker Tour 2K6	25. Mai

Juni

Astonishia Story	Juni
Field Commander	29. Juni
Loco Roco	28. Juni
Micro Machines V4	30. Juni
NBA Ballers Rebound	22. Juni
Super Monkey Ball Adventure	23. Juni
Talkman	14. Juni
Tomb Raider: Legend	Juni
Untold Legends: The Warrior's Code	29. Juni
World Tour Soccer 2	28. Juni

3. Quartal

Capcom Classics Collection Remixed	14. Juli
Cars	September
Def Jam FFNY: The Takeover	20. Juli
Der Pate	7. September
Formel Eins 2006	12. Juli

Gradius Collection	3. Quartal
Juiced: Eliminator	3. Quartal
L.A. Rush: Showdown	3. Quartal
Metal Gear Solid Digital Graphic Novel	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
Street Supremacy	3. Quartal
Superman Returns	3. Quartal
Syphon Filter: Dark Mirror	5. Juli
Ultimate Ghosts 'n Goblins	3. Quartal
Xyanide	3. Quartal
Ys: The Ark of Napishtim	3. Quartal

4. Quartal/2006

Avatar: The Legend of Aang	Oktober
Destroy all Humans! 2	Oktober
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Me and my Katamari	2006
Scarface: The World Is Yours	4. Quartal
Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	2006
WWE SmackDown! vs. RAW 2007	2006

Charts

Ob Verkaufs-, Leser-, Most-Wanted- oder Übersee-Charts – hier werden Sie fündig!

PlayStation 2

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

Unsere Charts beweisen: Deutschland ist voll im WM-Fieber.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006	1
2	WE	Pro Evolution Soccer 5	3
3	NEU	SingStar Rocks!	1
4	NEU	Dragon Quest: Die Reise des v. Königs	1
5	NEU	Tomb Raider: Legend	1
6	NEU	Buzz! – Das große Quiz	1
7	WE	UEFA Champions League 2005	12
8	1	FIFA Street 2	3
9	7	Grand Theft Auto San Andreas	13
10	NEU	Ice Age 2	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Bei den beliebtesten PlayStation-2-Spielen unserer Leser übernimmt *Gran Turismo 4* die Poleposition.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Gran Turismo 4	13
2	1	Final Fantasy X	40
3	3	Grand Theft Auto San Andreas	18
4	7	FIFA 2006	4
5	6	Resident Evil 4	6
6	5	Final Fantasy X-2	15
7	WE	Need for Speed Most Wanted	4
8	WE	Gran Turismo 3	34
9	10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	4
10	WE	Burnout Revenge	2

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Auch diesen Monat ist das zwölfte *Final Fantasy* wieder das Spiel, auf das die meisten Leser sehnlichst warten.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy XII	24
2	2	Metal Gear Solid Subsistence	8
3	NEU	FlatOut 2	1
4	NEU	WWE Smackdown! vs. Raw 2007	1
5	6	Hitman: Blood Money	10
6	3	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	2
7	NEU	God of War (dt.)	1
8	NEU	Medal of Honor Airborne	1
9	NEU	The Da Vinci Code – Sakrileg	1
10	WE	StarCraft: Ghost	4

PlayStation Portable

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

SOCOM und *Daxter* starten auf der PSP gut durch.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	Grand Theft Auto Liberty City Stories	5
2	1	FIFA Street 2	3
3	NEU	SOCOM Fireteam Bravo	1
4	NEU	Daxter	1
5	5	Need for Speed Most Wanted	6
6	3	Pursuit Force	5
7	9	Pro Evolution Soccer 5	4
8	6	Midnight Club 3: DUB Edition	6
9	WE	WWE Smackdown! vs. Raw 2006	3
10	NEU	Wipeout Pure	1

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Online-Umfrage

In unseren neuen PSP-Leser-Charts übernimmt *GTA Liberty City Stories* auf Anhieb die Führung.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Grand Theft Auto Liberty City Stories	1
2	NEU	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	1
3	NEU	Ridge Racer	1
4	NEU	Burnout Legends	1
5	NEU	FIFA Football 06	1
6	NEU	Lemmings	1
7	NEU	Worms: Open Warfare	1
8	NEU	Untold Legends: BotB	1
9	NEU	Colin McRae Rally 2005 Plus	1
10	NEU	Need for Speed Underground Rivals	1

MOST WANTED

Quelle: PZ-Online-Umfrage

Ebenso wie im Vormonat ist *Gran Turismo* für die PSP das begehrteste Spiel in den Reihen unserer Leser.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Gran Turismo 4 Mobile	5
2	NEU	Tomb Raider: Tenth Anniversary Edition	1
3	WE	Tomb Raider: Legend	8
4	NEU	Metal Gear Acid 2	1
5	WE	Der Pate	12
6	NEU	Splinter Cell Essentials	1
7	NEU	Mortal Kombat: Unchained	1
8	NEU	Juiced: Eliminator	1
9	NEU	Micro Machines V4	1
10	10	The Silent Hill Experience	2

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Mitmachen lohnt sich, denn unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat drei PlayStation-2- oder PlayStation-Portable-Spiele nach Wahl!



Eine ausführliche Anleitung, wie Sie an unserer Verlosung teilnehmen können, finden Sie auf Seite 96 der aktuellen PLAYZONE. Viel Glück!

PlayStation 2



JAPAN-CHARTS

Eine Reihe Neueinsteiger verweisen *Final Fantasy XII* auf die hinteren Ränge...

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Dragon Quest Shonen Yongs & T. M. D.	1
2	NEU	Final Fantasy XI – 3rd Expansion Disk	1
3	NEU	Okami	1
4	1	Final Fantasy XII	2
5	NEU	Pro Baseball Spirits	1

PlayStation Portable



JAPAN-CHARTS

Ob *Dragon Ball Z* auch hierzulande die Charts erobern wird, ist eher fraglich.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Dragon Ball Z New Budoukai	1
2	NEU	Real Powerful Pro Baseball Portable	1
3	NEU	Everyone's Map	1
4	NEU	Monster Hunter Portable	1
5	NEU	Naruto Narultimate Portable	1

US-CHARTS

In den US-Charts schafft *Kingdom Hearts 2* auf Anhieb den Sprung an die Spitze – gefolgt von EA's *Black*.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Kingdom Hearts 2	1
2	NEU	Black	1
3	NEU	MLB '06: The Show	1
4	NEU	Fight Night Round 3	1
5	NEU	The Godfather: The Game	1

US-CHARTS

Auch auf der anderen Seite des großen Teichs hat Rockstar mit seinem *GTA* die Spitzenposition bei den PSP-Verkaufs-Charts inne.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Grand Theft Auto Liberty City Stories	1
2	NEU	Major League Baseball 06	1
3	NEU	Syphon Filter: Dark Mirror	1
4	NEU	Daxter	1
5	NEU	SOCOM: U.S. NAVY SEALs: Fire Team Bravo	1



Die besten PS2-Spiele

Auf den nächsten vier Seiten finden Sie einen Überblick über die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spiele.

STRATEGIE



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP STRATEGIE:

Suikoden Tactics

Mit 78 Prozent hat es für unsere Bestenliste nicht ganz gereicht.

WOLFGANG FISCHER

STRATEGIE

REFERENZ:

Disgaea: Hour of Darkness

Freizeit-Strategen sollten diesen Titel oben auf ihrer Wunschliste haben.

Titel	Hersteller	MP	SP
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	—	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%	86%
Gladius	LucasArts	78%	85%
Ring of Red	Konami	—	85%
Full Spectrum Warrior	THQ	82%	83%



DENKSPIEL/PUZZLE

REFERENZ:

Super Bust-A-Move 2

Das simple Arcade-Denkspiel macht auch heute noch eine Menge Spaß.

Titel	Hersteller	MP	SP
Super Bust-A-Move 2	Ubisoft	80%	74%
Kuri Kuri Mix	Empire	79%	77%
Bombastic	Capcom	70%	75%
Worms Blast	Ubisoft	75%	72%

ENTERTAINMENT



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP ENTERTAINMENT:

SingStar Rocks!

Alle, die es gerne eine Nummer härter haben, greifen zu SingStar Rocks!

STEFANIE SCHETTER

MUSIKSPIELE

REFERENZ:

Guitar Hero

Freunde von Gitarrenklängen kommen um diesen Titel nicht herum.

Titel	Hersteller	MP	SP
Guitar Hero	Capcom	90%	90%
SingStar '80s	Sony	89%	70%
SingStar: The Dome	Sony	89%	70%
SingStar/SingStar Party	Sony	88%	75%

KAMPFSPORT



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP KAMPFSPORT:

Tekken 5

Das fünfte Tekken steht mittlerweile zum Schnäppchenpreis in den Regalen.

MICHAEL PRUCHNICKI



BEAT 'EM UP (3D)

REFERENZ:

Virtua Fighter 4 Evolution

Arcade-Spezialist Sega zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügler auszusehen hat.

Titel	Hersteller	MP	SP
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%	90%
Tekken 5	Namco	87%	89%
Soul Calibur III	Namco	88%	82%
Soul Calibur II	Namco	87%	82%
Dead or Alive 2	Tecmo	85%	87%
Tekken 4	Namco	87%	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%	85%
M.K.: Deadly Alliance	Midway	82%	82%
Onimusha Blade Warriors	Capcom	78%	80%
Final Fight: Streetwise	Capcom	79%	75%
KoF: Maximum Impact	SNK/Flashpoint	74%	79%



BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

REFERENZ:

Guilty Gear X2

Dieses Spiel beweist, dass 2D-Prügler auch heute noch eine Menge Spaß machen.

Titel	Hersteller	MP	SP
Guilty Gear X2	Sammy	86%	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	85%	83%
King o. Fighters 2001/2002	SNK Playmore	79%	74%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	82%	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	81%	78%
The King of Fighters 2003	Capcom	78%	73%



BOXEN/WRESTLING

REFERENZ:

WWE SmackDown! vs. Raw 2006

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

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	90%
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	82%	87%
Fight Night Round 3	Electronic Arts	86%	85%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	83%	86%
Rocky Legends	Ubisoft	81%	83%

SPORT



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP SPORT:

FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006

Mit dem neuesten FIFA kommt WM-Feeling vor der Glotze auf.

THOMAS SCHREINER

FUSSBALL

REFERENZ:

Pro Evolution Soccer 5

Fußballfans werden mit Konamis Pro Evolution Soccer-Reihe glücklich!

Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 5	Konami	93%	93%
FIFA Fußball 2004	Electronic Arts	86%	83%
FIFA 06	Electronic Arts	85%	85%
This is Football 2002	Sony	82%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	76%	75%



AMERICAN SPORTS

REFERENZ:

ESPN NFL 2K5

Football-Fans kommen um diesen edlen Titel kaum herum. Ein Pflichtkauf!

Titel	Hersteller	MP	SP
ESPN NFL 2K5	Sega	92%	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	89%	92%
NBA 2K6	Take 2/2K Sports	91%	89%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%	88%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%	88%
Madden NFL 06	Electronic Arts	88%	88%



TRENDSPORT

REFERENZ:

Tony Hawk's Underground 2

Das zweite Underground konnte bisher die höchsten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tony Hawk's Underground 2	Activision	88%	91%
Tony Hawk's A. W.	Activision	88%	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%	90%
SSX on Tour	Electronic Arts	81%	90%
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	89%	88%
FreeStyle	Electronic Arts	85%	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	79%	85%



SONSTIGE SPORTARTEN

REFERENZ:

Tiger Woods PGA Tour 2005

Virtuelle Golfer liegen mit EAs erstklassiger Tiger Woods-Reihe genau richtig.

Titel	Hersteller	MP	SP
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	85%	87%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%	86%
Summer Heat Beach Volleyb.	Acclaim	85%	83%
U-Move Supersports	Konami	85%	72%
Everybody's Golf	Sony	82%	83%
Top Spin	2K Sports	81%	83%



RENNSPIELE



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP Rennspiele:
DTM Race Driver 3
Motorsport-Freunde sollten diesen Titel ganz oben auf ihrer Liste haben.

THOMAS
EDER

RENNSPIELE

REFERENZ:

Gran Turismo 4

Diese Perle sollte sich in der Sammlung eines jeden Rennspielfreundes befinden.

Titel	Hersteller	MP	SP
Gran Turismo 4	Sony	84%	93%
Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	84%	93%
DTM Race Driver 3	Codemasters	87%	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	88%	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	82%	89%
NFS Underground 2	Electronic Arts	86%	88%
WRC Rallye Evolved	Sony	85%	87%
Formel Eins 2005	Sony	85%	87%
NFS Underground	Electronic Arts	79%	86%
V-Rally 3	Atari	85%	85%
Enthusia Professional Racing	Konami	81%	83%
Le Mans 24 Stunden	Atari	79%	83%
Grand Prix Challenge	Atari	83%	83%
Rally Fusion	Activision	80%	82%
Moto GP 4	Sony	71%	81%
S.C.A.R.	Milestone	77%	81%



FUNRACER/ACTION

REFERENZ:

Burnout Revenge

Noch besser, schöner und schneller als seine Vorgänger – einfach genial!

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Revenge	Electronic Arts	93%	94%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%	93%
Burnout 2	Acclaim	90%	91%
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	–	88%
Shox	Electronic Arts	84%	87%
Jak X	Sony	86%	84%
Juiced	THQ	79%	86%
Stuntman	Atari	–	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	86%	84%
MTX Mototrax	Activision	77%	85%
Splashdown 2: R. G. W.	THQ	82%	85%
WipEout Fusion	Sony	84%	84%
FlatOut	Empire	84%	82%
NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	80%	84%
187 – Ride or Die	Ubisoft	82%	80%
MX vs. ATV Unleashed	Rainbow Studios	82%	81%
Ridge Racer V	Namco	69%	82%
Smuggler's Run 2	Take 2	82%	82%
Mashed	Empire	81%	63%
XGRA	Acclaim	80%	81%
Downhill Domination	Codemasters	75%	80%
NFS: Most Wanted	Electronic Arts	72%	80%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	79%	80%

ACTION

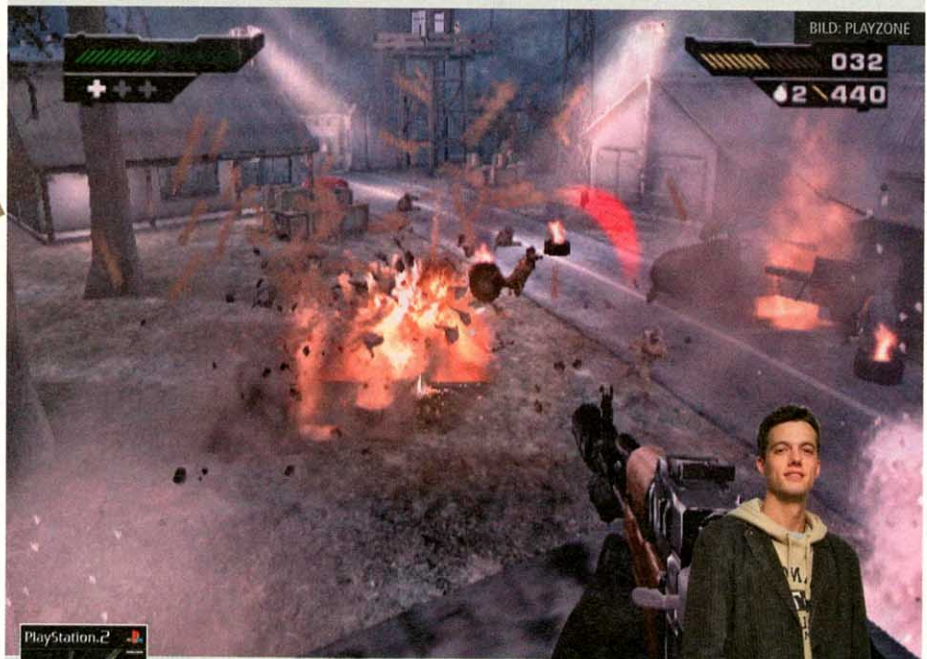


BILD: PLAYZONE



REDAKTIONSTIPP EGO-SHOOTER:

Black

Mit *Black* hat Electronic Arts einen Volltreffer gelandet. Trotz geringem Umfang begeistert der Titel mit sehr guter Technik und unkompliziertem Gameplay und hat sich auf diese Weise einen Platz in den Herzen vieler Action-Fans gesichert.

MAIK
BÜTEFÜR

ACTION

REFERENZ:

Grand Theft Auto San Andreas

Rockstars Meisterwerk – die unangefochtene Nummer 1 im Rennspiel-Genre

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA San Andreas	Rockstar/Take 2	–	95%
GTA Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	–	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	–	91%
Devil May Cry 3	Capcom	–	90%
Star Wars Battlefront 2	Activision	92%	86%
Ratchet Gladiator	Sony	87%	83%
Ratchet & Clank 3	Sony	86%	93%
Star Wars Battlefront	Activision	86%	91%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	–	90%
Ratchet & Clank	Sony	–	90%
Ratchet & Clank 2	Sony	–	89%
GUN	Activision	–	87%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	–	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	–	87%
ZotE: The 2nd Runner	Konami	75%	87%
Driver: Parallel Lines	Atari	–	86%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	79%	86%
Mercenaries	Lucas Arts	–	86%
The Mark of Kri	Sony	–	86%
True Crime: New York City	Activision	–	86%
Der Pate	Electronic Arts	–	85%
Devil May Cry	Capcom	–	85%
Alles oder Nichts	Electronic Arts	84%	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	–	85%
Red Dead Revolver	Take 2	73%	85%
The Suffering: Ties That Bind	Midway	–	85%
Zone of the Enders	Konami	–	85%
Deamon Stone	Atari	–	84%



EGO-SHOOTER

REFERENZ:

Killzone

Fans actionreicher Shooter haben diesen Titel schon lange in der Sammlung.

Titel	Hersteller	MP	SP
Killzone	Sony	85%	90%
TimeSplitters: Future Perfect	Eidos	90%	87%
Brothers in Arms	Ubisoft	67%	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	–	89%
Black	Electronic Arts	–	88%
Project Snowblind	Eidos	86%	88%
Battlefield 2: M. C.	Electronic Arts	88%	88%
Cold Winter	Vivendi Universal	85%	87%
Warhammer 40.000: F. W.	THQ	78%	87%
XIII	Ubisoft	79%	87%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	80%	86%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	72%	86%
Area 51	Midway	78%	85%
Darkwatch	Ubisoft	85%	83%
GoldenEye Rouge Agent	Electronic Arts	84%	85%
MoH: European Assault	Electronic Arts	78%	85%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	83%	84%
Call of Duty: Finest Hour	Activision	81%	82%



LIGHTGUN-SHOOTER

REFERENZ:

Time Crisis 3

Der dritte Teil der Lightgun-Ballerei konnte bislang die besten Wertungen einfahren.

Titel	Hersteller	MP	SP
Time Crisis 3	Namco	76%	84%
Vampire Night	Namco	83%	83%
Time Crisis II	Namco	84%	83%
Crisis Zone	Namco	–	82%



ABENTEUER



BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP ABENTEUER:
God of War (dt.)

Sonys Meisterwerk, auf das deutsche Spieler über ein Jahr warten mussten, sichert sich einen der vorderen Ränge in unseren Bestenlisten. Jeder Action-Fan, der dieses Spiel noch nicht importiert hat, sollte spätestens jetzt zuschlagen!

UWE
HÖNIG

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ:

Resident Evil 4

Das Warten hat sich gelohnt: Resident Evil 4 lässt die Konkurrenz alt aussehen.

Titel	Hersteller	MP	SP
Resident Evil 4	Capcom	—	95%
God of War (dt.)	Sony	—	94%
MGS 3: Snake Eater	Konami	—	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	87%	92%
MGS: Substance	Konami	—	92%
Splinter Cell Pandora Tom.	Ubisoft	87%	91%
Onimusha 3	Capcom	—	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	—	91%
Tomb Raider: Legend	Eidos	—	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	—	90%
PoP: The Sands of Time	Ubisoft	—	90%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	—	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	—	90%
Silent Hill 3	Konami	—	90%
Soul Reaver 2	Eidos	—	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	—	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	—	89%
Onimusha 2: Samurai's Dest.	Capcom	—	89%
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	84%	88%
MDK 2 Armageddon	Interplay	—	88%
Shadow of the Colossus	Sony	—	88%
Deus Ex	Eidos	—	87%
Hitman: Contracts	Eidos	—	87%
M. K. Shaolin Monks	Midway	87%	85%
Silent Hill 2	Konami	—	87%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	—	86%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	—	86%
Obscure	Atari	86%	85%
Onimusha	Capcom	—	86%
Psychonauts	THQ	—	86%
Sly 3: Honour Among Thieves	Sony	43%	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	—	86%
Ico	Sony	—	85%



JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ:

Jak 3

Sony setzt mit dem dritten Abenteuer des beliebten Helden Maßstäbe fürs ganze Genre.

Titel	Hersteller	MP	SP
Jak 3	Sony	—	92%
Jak II – Renegade	Sony	90%	91%
Jak & Daxter: The Prec. Legacy	Sony	—	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	—	90%
Viewtiful Joe	Capcom	—	89%
Viewtiful Joe 2	Capcom	—	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	—	88%
Ape Escape 2	Sony	—	88%
Klonoa 2	Namco	70%	85%
Kya: Dark Lineage	Atari	—	85%
Ape Escape 3	Sony	—	85%
Sly Raccoon	Sony	—	83%
Shrek 2	Activision	82%	80%
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	—	82%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	—	81%
Ty 2	Electronic Arts	—	81%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	—	80%
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	—	79%
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	—	79%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	79%	78%
Vexx	Acclaim	—	79%
Evil Twin Cyprien's Chronicles	Ubisoft	—	78%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWood	—	78%
Scaler	Take 2	—	78%
Scooby-Doo: Fluch d. Folianten	THQ	—	78%
Tak und die Macht des Juju	THQ	—	78%
Whiplash	Eidos	—	78%
Donald Duck Quack Attack	Ubisoft	—	76%
Findet Nemo	THQ	—	75%
Madagascar	Activision	70%	76%
Futurama	Sci	—	74%

ROLLENSPIELE



König Trode

Oh, mein armes Schloss! Es war wunderschön ... und jetzt liegt

BILD: PLAYZONE

REDAKTIONSTIPP ROLLENSPIEL
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs
Bunt, schön und äußerst kurzweilig!

CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

ROLLENSPIELE (RUNDENB.)

REFERENZ:

Final Fantasy XII (Import)

Bereits die Import-Version kann die Spitze unserer Bestenliste erobern.

Titel	Hersteller	MP	SP
Final Fantasy XII (Import)	Square Enix	—	93%
Dragon Quest: D. R. d. v. K.	Square Enix	—	91%
Final Fantasy X-2	Square Enix	—	90%
Final Fantasy X	Square	—	89%
Shin Megami Tensei: L. C.	Atlus/Ubisoft	—	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	—	86%
Arc The Lad	Sony	—	86%
Star Ocean: Till t. End o. Time	Square Enix	72%	85%
DHdR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	83%	85%
Grandia 2	Ubisoft	—	83%
Shadow Hearts Covenant	Midway	—	82%
Xenosaga Episode II: J.v.G.u.B.	Namco	—	81%
Atelier Iris	THQ	—	80%
Suikoden IV	Koei/THQ	—	80%
Breath of Fire: D. Q.	Capcom	—	78%
Jade Cocoon 2	Ubisoft	—	78%
Wild Arms 3	Ubisoft	—	76%
Eternal Ring	Crave	—	68%
Evergrace	Ubisoft	—	67%
Shadow Hearts	Konami	—	67%
Unlimited SaGa	Atari/Square Enix	63%	63%



ACTION-ROLLENSPIELE

REFERENZ:

Champions: Return to Arms

Nach wie vor das beste Action-Rollenspiel für die PlayStation 2

Titel	Hersteller	MP	SP
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%	91%
Champions of Norrath	Ubisoft	90%	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Acclaim	90%	88%
Baldur's Gate: D. A. II	Interplay/Acclaim	89%	86%
Dark Chronicle	Sony	—	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%	85%
Summoner	THQ	—	86%
Summoner 2	Electronic Arts	—	84%
Kingdom Hearts	Square	—	83%
Monster Hunter	Capcom	82%	72%
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Quarantine	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Infection Vol. 1	Atari/Bandai	—	80%
.hack//Mutation	Atari	—	80%
Dark Cloud	Sony	—	80%
EverQuest Online Adventures	Sony	80%	—
The Bard's Tale	Ubisoft	—	79%
X-Men Legends	Activision	78%	77%
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	—	68%
Drakengard 2	Square Enix/Ubisoft	—	67%

Alle erhältlichen PSP-Spiele

Das Software-Angebot für Sonys Handheld wächst und wächst. Dank unserer kompletten Spielereihe für die PlayStation Portable verlieren Sie garantiert nicht den Überblick.

SPORT/TRENDSPORT



REFERENZ SPORT: Pro Evolution Soccer 5

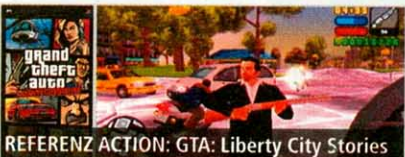
Titel	Hersteller	MP	SP
Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%	85%
Madden NFL 06	Electronic Arts	85%	83%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%	82%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%	83%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	83%	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%	81%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%	80%
Everybody's Golf	Sony	75%	82%
FIFA Street 2	Electronic Arts	72%	74%
World Tour Soccer	Sony	70%	72%



REFERENZ TRENDSPORT: T.H.U.G. 2 Remix

Titel	Hersteller	MP	SP
T.H.U.G. 2 Remix	Activision	78%	87%
SSX On Tour	Electronic Arts	80%	83%

ACTION/EGO-SHOOTER



REFERENZ ACTION: GTA: Liberty City Stories

Titel	Hersteller	MP	SP
GTA: Liberty City Stories	Rockstar/Take 2	90%	92%
Twisted Metal: Head On	Sony	87%	85%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%	80%
Mega Man Powered Up	Capcom	–	84%
Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	–	82%
Pursuit Force	Sony	–	81%
Samurai Warriors State of War	THQ	–	80%
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	–	80%
X-Men Legends II: R.o.A.	Activision	80%	80%
Fired Up	Sony	79%	73%
Key of Heaven	Sony	–	78%
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	–	78%
Tokobot	Tecmo	–	82
Spider-Man 2	Activision	–	71%
Death Jr.	Konami	–	71%
Dynasty Warriors	THQ	–	68%



Referenz Ego-Shooter: Coded Arms

Titel	Hersteller	MP	SP
Coded Arms	Konami	79%	71%
Ghost in the Shell: S. A. C.	Atari	60%	70%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ JUMP & RUN/GESCH.: Daxter

Titel	Hersteller	MP	SP
Daxter	Sony	85%	90%
Gottlieb Pinball Classics	Play It	79%	80%
Archer McLean's Mercury	Atari	72%	79%
Tokobot	Take 2	–	77%
Ape Academy	Sony	72%	74%
Me & My Katamari	Electronic Arts	68%	65%

ACTION-ADVENTURE



REFERENZ (ACTION-)ADVENTURE: Exit

Titel	Hersteller	MP	SP
Exit	Ubisoft	–	85%
MediEvil Resurrection	Sony	80%	83%
Harry Potter & der Feuerkelch	Electronic Arts	76%	72%
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	–	75%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	–	67%

ROLLENSPIEL



REFERENZ ROLLENSPIEL: Tales of Eternia

Titel	Hersteller	MP	SP
Tales of Eternia	Ubisoft	–	85%
Breath of Fire III	Capcom	–	80%
Untold Legends: B. o. t. B.	Activision	76%	78%
PoPoLoCrois	Flashpoint	–	72%

DENKSPIEL/STRATEGIE



REFERENZ DENKSPIEL: Lumines

Titel	Hersteller	MP	SP
Lumines	Ubisoft	91%	89%
Lemmings	Sony	–	85%
Puyo Pop Fever	Flashpoint	–	76%
Go! Sudoku	Sony	69%	67%
Frantix	Ubisoft	–	63%



REFERENZ STRATEGIE: Worms: Open Warfare

Titel	Hersteller	MP	SP
Worms: Open Warfare	THQ	85%	81%
Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%	82%
Die Sims 2	Electronic Arts	62%	79%
Metal Gear Acid	Konami	70%	78%

RENNSPIEL



REFERENZ FUNRACER: Burnout Legends

Titel	Hersteller	MP	SP
Burnout Legends	Electronic Arts	90%	92%
Ridge Racer	Sony	90%	91%
WipeOut Pure	Ubisoft	85%	90%
Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	85%	82%
Street Riders	Ubisoft	–	83%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	–	81%
GripShift	Ubisoft	–	80%
MX vs. ATV: On the Edge	THQ	–	76%
ATV Offroad Fury Blazin' T.	Codemasters	–	74%



REFERENZ RENNIM.: C. McR. Rally 2005 Plus

Titel	Hersteller	MP	SP
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	82%	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	–	85%
WRC	Sony	83%	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%	76%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	76%	80%
NFS: Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	77%	80%

BEAT 'EM UP



REFERENZ BEAT 'EM UP: WWE S. vs. R. 2006

Titel	Hersteller	MP	SP
WWE SmackDown! 2006	THQ	85%	89%
Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom	84%	84%
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.	Capcom	75%	70%
Marvel Nemesis: R. o. t. I.	Electronic Arts	57%	56%

Redaktionsverhör

Die Redaktion



VERZWEIFELT Marius (links) und Sebastian müssen sich erst an den PLAYZONE-Alltag gewöhnen. BILD: PLAYZONE

Hier ein kurzer Mitschnitt des ersten Gesprächs zwischen unseren beiden Praktikanten

Marius: Willkommen in der PLAYZONE-Redaktion, du arme Sau!

Sebastian: Hey, ich kenn dich – du bist Mark Hamill?!

M: Nein, mein Name ist Marius Wallat! Ich bin hier Praktikant seit Anfang März.

S: Uii ... Sebastian Stange mein Name, also ich bin grad erst frisch da und bin schon ziemlich baff, das geht ja hier zu wie im Tollhaus.

M: Warte erst, bis Wolfgang und Maik aus der Mittagspause kommen! Die werden dir erst mal zeigen, was „irre“ eigentlich bedeutet.

S: Oh je ... das wird hier vielleicht doch nicht so entspannt, wie ich mir das vorgestellt habe.

M: Och komm! Ich kann dir versprechen: in nur vier Wochen wirst du völlig angstfrei sein.

S: Welche Aufgaben kommen denn auf mich zu?

M: Also wir sind voll in die Produktion integriert. Wir arbeiten genauso wie die anderen Redakteure auch. Nur eben ohne Dank und Lohn. Ach ja ... und wir werden oft angeschrien.

S: Warum das denn?

M: Das ist extrem wichtig, damit die Leute hier mental entspannen können. Wir sind Katalysatoren für Stress.

Wolfgang: KAFFEE! Aber zack, zack!

S: Was, aber ich dachte, wir-sollen hier konstruktiv ...

M: Um Gottes Willen, wir haben jetzt Wichtiges zu tun. Wolfgang will Kaffee!

S: Aber ich ...

M: Kein „aber“, Mann! Wir müssen in die Küche! Schnell! Tu so, als ob dein Leben davon abhinge, ach was ... das tut es!



KRIENSTIMMUNG Wegen der E3 ging es in der Redaktion ganz schön rund. BILD: PLAYZONE / VORLAGE: STRANGLEHOLD (MIDWAY)



WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur

... hat sich total über das Double seiner Bayern gefreut und singt bei jeder Gelegenheit „FC Bayern, Stern des Südens, du wirst niemals untergehn ...“

TIPP: Sakrileg



MAIK BÜTEFÜR
29, Redakteur

... weiß nicht, ob er angesichts der Preise für die PS3 lachen oder weinen soll, freut sich aber trotzdem auf *The Darkness* und *Heavenly Sword*.

TIPP: Hitman: Blood Money



UWE HÖNIG
32, Redakteur

... freut sich ohne Ende auf die mächtige PS3 und begrüßt Sonys Entscheidung, das Gerät weltweit zeitgleich zu veröffentlichen.

TIPP: Evolution GT



MICHAEL PRUCHNICKI
28, Redakteur

... hat für sich bei all den weggefallenen Features der PS3 tatsächlich einen Vorteil entdeckt: Endlich keine nervige Rumble-Funktion mehr!

TIPP: LocoRoco (PSP)



THOMAS EDER
28, Redakteur

... spart sein Geld bis zum November, denn spätestens mit der PlayStation 3 gibt es auch für ihn einen Grund, auf HDTV umzusteigen.

TIPP: Evolution GT



THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... bereitet sich genüsslich auf die WM vor, nachdem er wieder einmal eine ganze Saison mit seinen Pfälzern vom 1. FCK zittern musste.

TIPP: FIFA Fussball-WM 2006



So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die PLAYZONE ist das Magazin, dem Sie vertrauen können. Wir zeigen Ihnen, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die PLAYZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieltests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spiele-Systeme.



UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

EHRlich

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

Der Detail-Check

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
hat kein Gewissen

Das Leben eines Auftragskillers hat mich schon immer fasziniert. Letztendlich hat es lediglich zwei „me“ zum Videospieler gemacht, aber so kann ich immerhin in der Hand von Nummer 47 auftritte ausführen, ohne strafrechtliche Konsequenzen fürchten zu müssen. Das ist moralisch zwar durchaus bedenklich, macht aber einfach richtig viel Spaß; trotz der im Text angesprochenen Mörkern. Da diese aber glücklicherweise eher selten auftreten, überwiegt letztendlich das positive Eindrücke, den die abwechslungsreichen Levels und die massive Handlungsfreiheit hinterlassen. Da der Schwierigkeitsgrad ohnehin angepasst wurde, dürften selbst weniger versierte Zocker ohne größere Probleme der Abgängen zu Gesicht bekommen. Leicht ist der Titel zwar immer noch nicht, der Frust ist in Blood Money aber der Motivation gewichen. Selbst nach dem ersten Durchgang laden die zahlreichen Lösungswege dazu ein, den Titel immer wieder mal einzulegen und seine Lieblingslevel erneut auszuforschen. Ohne den Mehrspieler spielen zu wollen, empfehlen wir diesen Titel aber ausschließlich volljährigen Zockern. Die Anschläge von 47 sind oft nämlich sehr makaber in Szene gesetzt.

HITMAN: BLOOD MONEY
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Entwickler: IO Interactive
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 26. Mai
Spieler: 1
Web: www.eidos.de
Alternativen: Splinter Cell-Serie

WERTUNG
MULTIPLAYER: 89%
SINGLEPLAYER: 85%
86%

Wenn einige ungeschönte Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Gesamtwertung teilnehmen.

Der Name ist Programm: Bei größeren Tests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt, sondern je nach Fall individuell festgelegt.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block finden Sie alle wichtigen Infos.

Stärken und Schwächen

Hier finden Sie auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung finden Sie hier die abschließenden Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Testinhalt

PlayStation 2



- 85 Daemon Summoner
- 80 Evolution GT
- 85 G1 Jockey 4
- 72 Hitman: Blood Money
- 85 Leaderboard Golf
- 84 Rogue Trooper
- 82 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs
- 76 The Davinci Code – Sakrileg
- 85 The Plan
- 84 Urban Chaos Riot Response
- 78 X-Men: The Official Game

PSP



- 87 FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006
- 86 SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%

Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%

Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%

Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Hit-Stempel für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %.



Spiele, deren Multiplayer-Part eine Wertung ab 85 % verdient.



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



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



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



Fakten

- Viertes Teil der Hitman-Serie
- 13 Missionen (inklusive Tutorial)
- Für Fortgeschrittene und Profis
- Nichtlineares Gameplay
- Verhalten wirkt sich auf Spielverlauf aus
- Honorar-System für das Aufwerten der Ausrüstung
- Über 50 Waffen-Upgrades
- 4:3, 60-Hz-Modus, Progressive Scan
- Stereo-Sound
- Soundtrack von Jesper Kyd

Hitman: Blood Money

Der Hitman tötet wieder. Makaber, aber sehr unterhaltsam.



AUTOR: CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Zwei Jahre ist es inzwischen her, dass *Hitman: Contracts* in Deutschland erschien. Und es schien fast so, als hätten die Entwickler erst mit diesem dritten Teil das Potenzial der *Hitman*-Serie voll ausgeschöpft und ihr durch die Erzählweise in Rückblenden einen gehörigen Schuss Story verpasst, der oben-drein viel Freiraum für kommende Teile ließ. Mit *Blood Money* soll dieser Kurs fortgesetzt werden. Diesmal wird die Situation für Nummer 47 sogar noch brisan-





MASSAKER Na Gott sei Dank wurden die Sicherheitsmaßnahmen im Weißen Haus verschärft. BILD: PLAYZONE



ter. Eine zweite Organisation macht dem Profikiller mit markanter Glatze das Leben schwer, indem sie ihre eigenen Todbringer auf ihn ansetzt. Wer sich nicht die Mühe macht, im Handbuch über die Hintergrundgeschichte zu lesen, wird im Spiel allerdings wenig davon mitbekommen. Nur ansatzweise erfährt man, was es mit der zweiten Organisation auf sich hat und wer die Drahtzieher sind. Die schwache Umsetzung der Story machen die Entwickler aber mit verbessertem Gameplay wett.

(AN-)SCHLAGESEITE

Markenzeichen der *Hitman*-Serie war schon immer die Handlungsfreiheit des Spielers. Die Anzahl der Möglichkeiten, seine Zielpersonen auszuschalten, wurde für *Blood Money* sogar noch mal erhöht (siehe Extrakasten). Dank des intelligenten Leveldesigns gibt es zahlreiche Wege, sich durch die Spielwelt zu bewegen. Ob Sie jetzt durch ein Fenster, durch den Weinkeller oder als Leibwächter getarnt

durch den Haupteingang in die Villa eines Drogenbosses spazieren wollen, bleibt ganz und gar Ihnen überlassen. Die Levels sind allesamt sehr groß, bleiben dabei aber immer überschaubar. Auch die Anwendung Ihrer Mordwerkzeuge lässt viel Freiraum für Experimente. Eine tödliche Giftspritze können Sie Ihren Opfern direkt injizieren oder aber sie lassen das tödliche Gebräu in das Getränk oder den Kuchen Ihres Opfers flutschen. Trotz der vielfältigen Vorgehensweisen wird es in späteren Missionen immer schwerer, die Anschläge wie Unfälle aussehen zu lassen. Perfidere Mittel (sprich: rohe Waffengewalt) sind da häufig eine weitaus einfachere Lösung. War es in den Vorgängern noch recht schwer, nach gewaltvollem Vorgehen unerkannt vom Ort des Verbrechens zu entfliehen, dürfte dies jetzt auch Gelegenheitszockern gelingen. Wer sich nach einer knackigen Herausforderung sehnt, bekommt diese dank vier verschiedener Schwierigkeitsgrade aber dennoch geboten. Als uns Game Director Rasmus Højengaard vor einiger Zeit in einem Interview verriet, dass es „dem Spieler leichter fallen wird, Fehler wieder auszubügeln und weiterhin unbemerkt zu bleiben“, hat er nicht zu viel versprochen.

MONEY TALKS

Wild in der Gegend herumballern sollten Sie aber natürlich trotzdem nicht. Denn selbst wenn Sie es schaffen sollten, sämtliche Gegner in einem Level auszuschalten, dürfte ein solches Massaker nicht unbeachtet an einigen Zivilisten vorbeigehen. Je mehr Zeugen es bei einem Anschlag

INFO | Handlungsfreiheit

Ein Mord à la carte

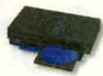
Die Handlungsfreiheit erreicht in *Blood Money* ihren bisherigen Gipfel. Hier zeigen wir Ihnen an einem Beispiel, auf welch zahlreiche Arten Sie Ihre Opfer ausschalten können.



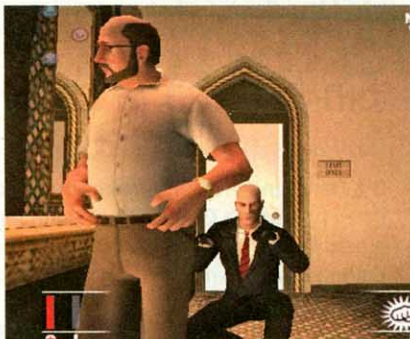
In einer Oper soll 47 einen pädophilen Akteur um die Ecke bringen. Am offensichtlichsten wäre es natürlich, in den Theatersaal zu rennen und dort alles kurz und klein zu schießen. Dadurch würden Sie aber logischerweise Ärger mit den patrouillierenden Wachleuten bekommen. Besorgen Sie sich hingegen die Uniform eines Polizisten, wirken Sie weitaus weniger verdächtig und kommen näher an Ihr Opfer heran (1). Noch sicherer wäre es natürlich, den Delinquenten mit einem Scharfschützengewehr von einem gut versteckten Plätzchen aus zu erschießen und dort zu warten, bis sich die Lage anschließend wieder beruhigt hat (2). Noch eleganter ist es, das Ganze wie einen Unfall aussehen zu lassen. Ermorden Sie auf der Toilette einen Arbeiter, können Sie sich seine Uniform schnappen und gelangen so hinter die Kulissen. Hier können Sie die Lichtanlage manipulieren und auf die Bühne fallen lassen (3). Um zivile Opfer gänzlich zu vermeiden, können Sie sich in der Umkleepause aber auch in die Garderoben schleichen und die Pistolenattrappe mit einer echten Waffe austauschen (4). So wird der perverse Schauspieler während der Probe von seinem unwissenden Kollegen erschossen. Das waren bei weitem aber noch nicht alle Ausschaltmöglichkeiten. Sie können Geiseln nehmen, gefundene Alltagsgegenstände für das Attentat benutzen, Nahrungsmittel vergiften, usw. Aber generell gilt: Je weniger Unschuldige Sie auf dem Gewissen haben und je unauffälliger Sie vorgehen, desto mehr Geld winkt am Ende einer Mission. Lautloses Vorgehen wird diesmal also tatsächlich belohnt.



» Für gelungene Anschläge werden Sie bezahlt. «



KLASSIKER Die Klaviersaite gehört zur Standardausrüstung.
BILD: PLAYZONE



AUFGEFLOGEN Bild-im-Bild-Einblendungen geben Infos über wertvolle Events. Hier hat der CIA Nachschub angefordert.
BILD: PLAYZONE



ENTSORGEN Leichen sollten schnellstmöglich versteckt werden.
BILD: PLAYZONE



gibt, desto größer wird Ihr Bekanntheitsgrad. Und das erschwert wiederum die nachfolgenden Missionen. Zwar können Sie Zeugen und Polizei bestechen oder sich gar eine neue Identität zulegen, aber das Geld können Sie für andere Dinge weitaus besser gebrauchen. Für gelungene Anschläge werden Sie diesmal nämlich bezahlt. Ihren Verdienst sollten Sie zwischen den Missionen in den Ausbau Ihrer Waffen stecken oder sich nützliche Utensilien wie verbesserte Dietriche, kugelsichere Westen oder Schmerzmittel zur Erhöhung der Lebensenergie erwerben.

KLEINE MACKEN

Die Neuerungen und nochmals erweiterte Handlungsfreiheit bringen viel Spielspaß mit sich. Ganz perfekt ist aber auch *Blood Money* nicht geraten. Noch immer gibt es kleine Macken, die zwar selten auftreten, wenn sie aber passieren, oft unweigerlich dazu führen, dass man eine Mission von vorne angehen muss. In einem Hotel in Las Vegas bietet es sich beispielsweise an, seine Zielperson in einem Fahrstuhl zu erschießen und sich dann über die Dachluke auf der Kabine zu verstecken, bis die Polizei den Toten abtransportiert hat. Aufgrund der verwendeten Ragdoll-Technologie, die leblose Körper realistisch darstellt, kann es aber geschehen, dass das Opfer beim Öffnen der Fahrstuhltüren zwischen diese

rutscht. Dann kommt das Wachpersonal nicht in den Lift und kann die Leiche nicht abtransportieren. Dadurch sind Sie praktisch im Aufzugschacht gefangen, denn sobald Sie in die Kabine zurückspringen, entdeckt Sie die Polizei.

SCHÖNHEITSFEHLER

Auch die aus den Vorgängern bekannten Clipping-Fehler konnten nicht gänzlich ausgeremoviert werden, angesichts der ansonsten mehr als ordentlichen technischen Leistung kann man dies aber verschmerzen. Die Levels sind sehr hübsch gestaltet und nur sehr selten trüben geringfügige Slowdowns den Spielfluss. Selbst wenn Sie sich auf einer Parade unter Hunderten von anderen Menschen aufhalten, bleibt die Framerate meist stabil. Um eine solche Leistung zu erzielen, wurden zwar einige Charaktermodelle mehrmals verwendet, aber auch damit kann man sich abfinden, da es kaum negativ auffällt. Etwas schlimmer sieht es bei der eigentlich hervorragenden Soundunterhaltung aus. Die Sprachausgabe ist gut gelungen und die Musik von Jesper Kyd mal wieder erstklassig, in der uns vorliegenden Version fielen aber gelegentlich die Soundeffekte aus! Den Hit hat sich dieser Titel trotz solcher Macken redlich verdient, die Wertung hätte aber noch ein gutes Stück höher ausfallen können, hätte man sich um solche unschönen Fehler gekümmert.

INFO | Controllercheck

So spielt sich das neue Hitman:

L1:

Unerkanntes Vorgehen ist das A und O in *Hitman: Blood Money*. Halten Sie die L1-Taste gedrückt, geht 47 in die Hocke und ist so weniger auffällig. Bewegen Sie bei gedrückter L1-Taste den linken Analogstick, schleicht der Auftragskiller auf leisen Sohlen voran.



R1:

Angreifen

R2:

Nachladen

Symboltasten:

Durch das Antippen der Vierecks-Taste zückt 47 seine Waffe oder versteckt sie, wenn möglich, in seinem Anzug. Halten Sie diese Taste gedrückt, erscheint hingegen das Inventar. Alle anderen Symboltasten sind kontextabhängig. Welche Aktionen Sie jeweils ausführen können, wird in einer Anzeige in der linken oberen Bildschirmcke eingeblendet.



L2:

Die jederzeit einblendbare Übersichtskarte verrät Ihnen, wo sich Ihre Ziele aufhalten und sogar an welchen Orten des Levels es interessante Dinge zu finden gibt, die Sie in den Auftrag einbinden können.



Digikreuz:

Auswahl in Menüs, Zoom

Analogstick links:

Bewegen. Halten Sie den linken Analogstick gedrückt, kann 47 einige Items werfen. Mit Münzen können Sie so beispielsweise Wachen ablenken.

Select:

Auftragsinfos

Start:

Pausemenü

Analogstick rechts:

Kamera. Halten Sie den rechten Analogstick gedrückt, wechseln Sie die Perspektive. Das ist besonders bei Scharfschützengewehren sinnvoll. Theoretisch können Sie *Hitman: Blood Money* dank dieser Funktion aber auch als Ego-Shooter spielen.





BEEINDRUCKEND Trotz solcher Menschenmassen gibt es praktisch keine Ruckler. BILD: PLAYZONE



VOGELGRIPPE „Ich glaube, es war Selbstmord.“ BILD: PLAYZONE

Schleich dich!

Die *Hitman*-Serie gehört neben der *Splinter Cell*- und *Metal Gear Solid*-Serie zu den Alpha-männchen des Genres. Die Kontrahenten konnte 47 bislang zwar nicht vom Thron stoßen, wenn sich die Serie aber weiterhin so gut entwickelt, müssen sich Fisher und Snake warm anziehen.



HITMAN: BLOOD MONEY

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Dank der großen, aber zugleich überschaubaren und intelligent aufgebauten Levels gibt es noch mehr Handlungsfreiheit. Dank angepassten Schwierigkeitsgrades motivierender.

Levelanzahl: 13 (freies Speichern abhängig vom Schwierigkeitsgrad möglich).

Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen (mittel).

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Die Anzahl der verschiedenen Lösungswege ist immens und übertrifft die Vorgänger. Auch das Einsetzen von Waffengewalt ist jetzt einfacher, lautloses Vorgehen wird aber durch höhere Bezahlung belohnt.

Primärwaffen: Zwei halbautomatische Pistolen (wahlweise schallgedämpft), Klaviersaite, Gift- und Betäubungsspritze.

Sekundärwaffen: Neben auffindbaren Gegenständen wahlweise Schrotflinte, MG oder Scharfschützengewehr. Schusswaffen können auferüstet werden.

Equipment: Das Repertoire wurde um ferngezündete Minen, Schmerzmittel und kugelsichere Westen erweitert. Zudem kann 47 einige Gegenstände vielfältiger einsetzen.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Wer nicht schon von vornherein über die Grundzüge der Story Bescheid weiß, wird vom Spiel im Stich gelassen. Dafür sind die einzelnen Missionen sehr spannend umgesetzt.

Grafik: Detailverliebte Levels. Einige Charaktermodelle werden zwar mehrfach verwendet, dies fällt aber nicht negativ auf.

16:9-Unterstützung: Nein

60-Hz-Modus: Ja

Musik und Sound: Genialer Soundtrack, aber Effekte fallen teilweise aus.

Synchronisation: Auch der dritte Teil bietet eine professionelle dt. Umsetzung.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



HITMAN: CONTRACTS

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Die Levels wurden größer, abwechslungsreicher und schöner. Zudem waren sie so intelligent design, dass sie dem Spieler noch mehr Möglichkeiten boten, an sein Ziel zu kommen.

Levelanzahl: 12 (freies Speichern abhängig vom Schwierigkeitsgrad möglich).

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (schwer).

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Wie in der *Hitman*-Serie üblich, gibt es auch hier im Normalfall verschiedene Wege, um die anstehenden Missionsziele zu erreichen. Lautloses Vorgehen ist ebenso möglich wie die Anwendung von Schusswaffengewalt.

Primärwaffen: Zwei halbautomatische Pistolen (wahlweise schallgedämpft), eine Klaviersaite und Giftspritze.

Sekundärwaffen: Praktisch alles, was 47 in den Levels findet: Messer, Beile, Billard-Queues, Gewehre, Pistolen und vieles mehr.

Equipment: Auch in diesem Punkt hat sich im Vergleich zum Vorgänger praktisch nichts geändert. Ein Fernglas, ein Nachtsichtgerät und ein Dietrich müssen reichen.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Die Story wird durch Rückblenden erzählt, was sehr atmosphärisch überkommt. Eigentlich sollte *Contracts* der vierte Teil der Serie sein und fügt sich daher nicht optimal an Teil zwei an.

Grafik: Besonders die neuen Licht- und Wettereffekte waren den Entwicklern sehr gut gelungen. Größere Levels.

16:9-Unterstützung: Nein

60-Hz-Modus: Ja

Musik und Sound: Hier hat sich wenig verändert. Wieder tolle Musik und Effekte.

Synchronisation: Eine durchweg gelungene, professionelle Umsetzung.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: *Hitman 2* ist bunter als seine Nachfolger und in den meisten Fällen auch heller. Dafür sind die Umgebungen recht abwechslungsreich und es gab bereits verschiedene Lösungswege.

Levelanzahl: 20 (freies Speichern abhängig vom Schwierigkeitsgrad möglich).

Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen (schwer).

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: In vielen Missionen stehen 47 mehrere verschiedene Lösungswege offen. Brachiale Gewalt ist dabei ebenfalls eine Option, ist aber nur schwer erfolgreich durchzuführen. Unterhaltsamer und eleganter ist daher lautloses Vorgehen.

Primärwaffen: Zwei halbautomatische Pistolen (wahlweise schallgedämpft) und eine Klaviersaite.

Sekundärwaffen: Bereits in *Hitman 2* durfte man alles benutzen, was man in der Spielumgebung finden konnte. Die Auswahl war aber noch nicht so groß.

Equipment: 47 setzt mehr auf Kreativität und verzichtet auf allzu abgefahrene Spielereien. Ein Fernglas, ein Nachtsichtgerät und ein Dietrich müssen ausreichen.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Obwohl *Hitman 2* schon einige Jahre auf dem Buckel hat, kann die Atmosphäre nach wie vor überzeugen. Die Geschichte und einzelnen Missionen sind sehr spannend.

Grafik: *Hitman 2* kann natürlich nicht mehr mit der aktuellen Generation mithalten, sieht aber nach wie vor gut aus.

16:9-Unterstützung: Ja

60-Hz-Modus: Nein

Musik und Sound: Filmreife Musikkompositionen und sehr gute Effekte.

Synchronisation: Erstklassige Stimmen, sehr stimmungsvoll gesprochen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

hat kein Gewissen.

Das Leben eines Auftragskillers hat mich schon immer fasziniert. Letztendlich hat es beruflich zwar „nur“ zum Videospieldredakteur gereicht, aber so kann ich immerhin in der Haut von Nummer 47 Aufträge ausführen, ohne strafrechtliche Konsequenzen fürchten zu müssen. Das ist moralisch zwar bedenklich, macht aber einfach Spaß; trotz der kleinen Macken. Da diese aber glücklicherweise eher selten auftreten, überwiegt letztlich der positive Eindruck, den die abwechslungsreichen Levels und die massive Handlungsfreiheit hinterlassen.



UWE HÖNIG

wird schizophr.

Sicher, ganz perfekt ist der Titel zwar nicht, aber die kleinen Bugs haben mich weniger gestört als den Kollegen Schönlein. Da der Schwierigkeitsgrad angepasst wurde, ist der Frust in *Blood Money* endgültig der Motivation gewichen. Jetzt spiele ich meine Lieblingslevels immer wieder mal, um neue Lösungswege zu finden. Ohne den Moralapostel spielen zu wollen, empfehle ich diesen Titel aber ausschließlich erwachsenen Zockern.



HITMAN: BLOOD MONEY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. Mai
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Splinter-Cell-Serie

- ✓ Massig Lösungswege
- ✓ Neue Elemente
- ✓ Angepasster Schwierigkeitsgrad
- ✗ Unschöne Fehler

WERTUNG 89% 85% 70%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— 86%

Wenn einige unschöne Fehler nicht wären, könnte dieser Titel sogar am Genrethron rütteln.



Fakten

- Elf Kapitel
- Rätsel teils sehr schwierig
- Für Adventure-Fans und Kenner des Buches besonders geeignet
- Quicktime-Gameplay erinnert an *Fahrenheit* oder *Resident Evil 4*
- Während des Spiels massive 16:9-Balken
- Atmosphärischer Stereo-Sound
- Schlechte deutsche Synchronisation

The Da Vinci Code – Sakrileg

Die größte Verschwörung der Menschheit – und Sie sind mittendrin!

AUTOR: UDO CRNJAK

Intrigen, Geheimnisse und gerissene Verschwörungen fesseln die Menschen seit jeher. Wenn es dann auch noch um die Kirche, das „wirkliche“ Leben Jesu und den Heiligen Gral geht, steigert sich die Faszination um ein Vielfaches. Genau diese Thematik hat Dan Brown in seinem

aktuellen Buch *Sakrileg* (Originaltitel: *The Da Vinci Code*) genutzt, um eine Geschichte voller Spannung, Mysterien und (für die Kirche) unangenehmer Verschwörungstheorien zu erschaffen. Der große Erfolg beweist nicht nur Browns Fähigkeiten als Thriller-Autor, sondern ebnete auch den Weg für einen Kinofilm. Im Zuge dieser Kommerzialisierung ließ eine Software-Umsetzung nicht lange auf sich warten. Das Spiel hält sich allerdings weder strikt an den Film noch an die Buchvorlage. Vielmehr haben die Entwickler einige Erweiterungen und Neuinterpretationen in die Story integriert, die (vor allem bei Kennern des Buches) für anfängliche Verwirrung sorgen, sich aber gut ins Gesamtbild einfügen. Wer das Buch gelesen oder den Film (seit dem 18. Mai in den Kinos) gesehen hat, weiß, dass knifflige Rätsel hier eine übergeordnete Rolle spielen. Das bekommt man von den ersten Spielminuten an deutlich zu spüren. Mit etwas Hirnakrobatik und Kombinationsgabe wird aus dem Satz

„Oh, lame Saint“ schnell „The Mona Lisa“ und man ist zunächst bestärkt in der Überzeugung, die bevorstehende Rätselflut bewältigen zu können. Spätere Rätsel, etwa mehrzeilige Anagramme, Puzzles, Schieberätsel und Interpretationen geschichtsträchtiger Dokumente, stellen nicht nur aufmerksame Fans der Buchvorlage vor Hindernisse. Dringend notwendige Hinweise ergeben sich häufig nur aus dem Lesen der mannigfaltigen Datenbanken, die in dieser Form eine Klasse für sich sind.

SPANNUNG MIT MAKELN

Leider sind die übrigen Gameplay-Elemente nicht ganz so gut gelungen. Das integrierte Kampfsystem erinnert erfahrene Spieler an die Quicktime-Events aus *Resident Evil 4* oder *Fahrenheit*. Nachdem Sie den Angreifer im Schwitzkasten haben, vermöbeln Sie ihn durch Drücken unterschiedlicher Tastenfolgen in einer selbstständig ablaufenden Sequenz. Sobald Sie es mit zwei Gegnern aufneh-

HAU DRAUF Optisch ansprechend und dabei spielerisch simpel. Bei 1-gegen-1-Kämpfen funktioniert das Kampfsystem. BILD: PLAYZONE



INFO Derart umfassende Hintergrund-Infos hat man in einem Spiel selten gesehen. BILD: PLAYZONE



HARTE NUSS Die Rätsel sind mit exorbitantem Schwierigkeitsgrad gesegnet. BILD: PLAYZONE

KAMPFSYSTEM Kommt ein zweiter Gegner hinzu, offenbart das Kampfsystem Schwächen. BILD: PLAYZONE





SEHR NETT Die Schauplätze sind allesamt sehr schön gestaltet und für einen großen Teil der Atmosphäre verantwortlich. BILD: PLAYZONE



SCHLÜSSELSTELLE Trotz vieler eigener Entwickler-Ideen sind die Schlüsselszenen des Buches vorhanden. BILD: PLAYZONE



UDO CRNJAK
qualmt der Schädel.

In Sachen Rätselvielfalt und -anspruch haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um den Spieler ordentlich und lange zu beschäftigen. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise aufgrund des Mangels an Hinweisen etwas zu hart. Leider ist das restliche Gameplay eher durchwachsen und beschert gerade in den Kämpfen Motivationseinbrüche.



THE DA VINCI CODE – SAKRILEG

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	The Collective
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	19. Mai
Spieler:	1
Web:	www.2kgames.com
Alternativen:	Fahrenheit

- ☒ Intelligente Rätsel
- ☒ Massig Hintergrundinfos
- ☒ Mangelhaftes Kampfsystem
- ☒ Schlechte deutsche Synchro

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 74% SOUND 66%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
— **68%**

Anspruchsvolle Rätsel mit spielerischen Macken. Die deutsche Synchro ist total daneben.

men müssen oder sich auf unterschiedlichen Ebenen befinden, offenbart dieses System gravierende Schwächen: Der zweite Feind kann Ihre eingetippte Combo nämlich jederzeit unterbrechen und Ihnen ordentlich Energie abziehen. Das nervt langfristig unheimlich. Um zusätzliche Abwechslung ins Spiel zu bringen, haben die Entwickler ein oberflächliches Schleich-Feature umgesetzt, das leider aufgrund der etwas vernachlässigten Kollisionsabfrage stark in die Belanglosigkeit abrutscht.

Gelingen ist hingegen die optische Umsetzung, bei der mit teils cineastischen Kameraeinstellungen richtiges Kino-Feeling aufkommt. Auch die optische

Gestaltung der Umgebungen ist erstklassig. Atmosphärisch leistet vor allem die Musik gute Arbeit und baut einen gelungenen Spannungsbogen auf. Bekommt man allerdings die völlig unmotivierte und teils amateurhafte deutsche Synchronisation zu hören, verpufft ein Großteil dieser Wirkung wieder. Daran ändert nicht einmal die deutsche Originalstimme von Tom Hanks etwas. Schade, denn dadurch bleibt viel von der Spannung und Atmosphäre der Buchvorlage auf der Strecke. Adventure-Fans und Kenner des Buches, die sich gerne mit knackigen und intelligenten Rätseln beschäftigen, können trotzdem zugreifen. ■

"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

IN MANN, ZWEI LEBEN

PlayStation 2

16

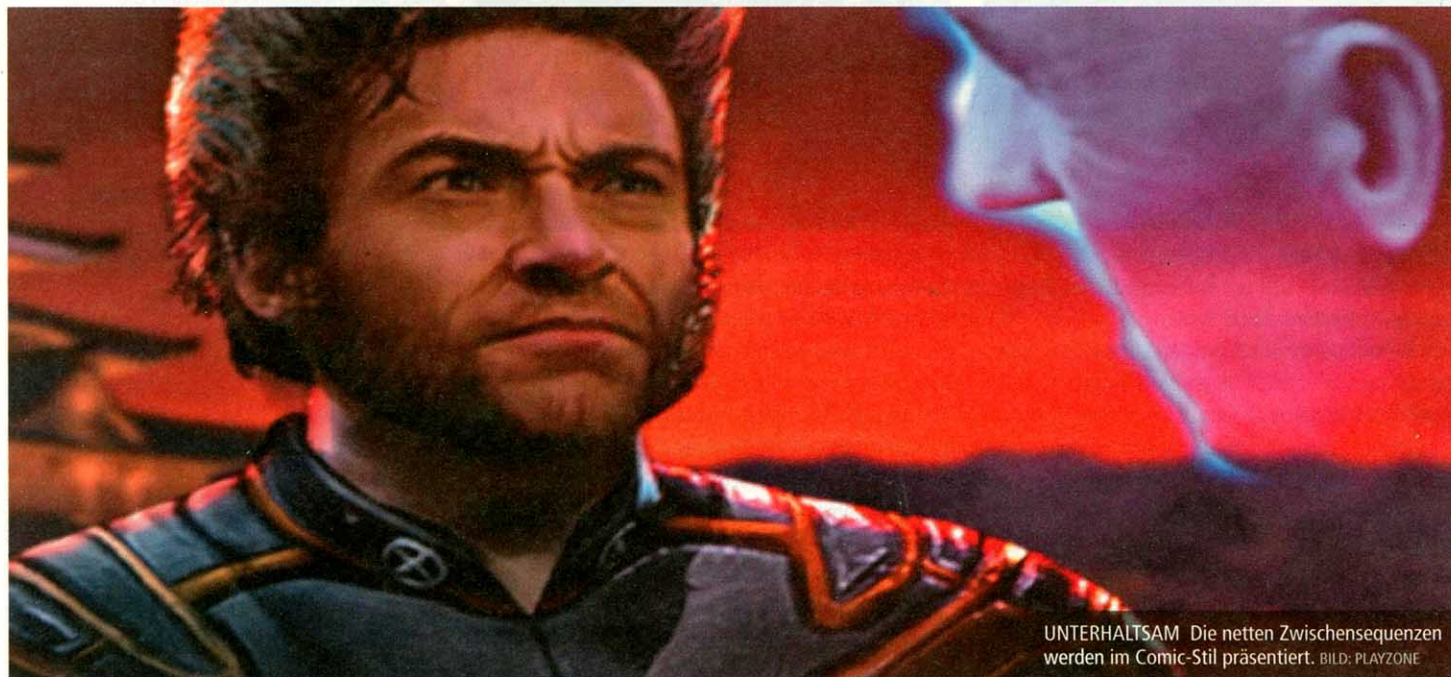
PlayStation 2

www.atari.com



X-Men: The Official Game

Drei Helden, ein Spiel: Erleben Sie die Vorgeschichte zum neuen X-Men-Film hautnah!



UNTERHALTSAM Die netten Zwischensequenzen werden im Comic-Stil präsentiert. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Originalsprecher
- Sehr gute Story
- Breitbild-Unterstützung
- Englische Sprache und Texte
- Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 28 Levels

AUTOR: THOMAS EDER

Passend zum dritten X-Men-Film, der in Kürze in den deutschen Kinos anläuft, erscheint auch Activisions neueste Superhelden-Versoftung. Die umfangreiche Story, die sich der Co-Drehbuchautor des Films Zak Penn und der Comic-Schreiber Chris Claremont ausgedacht haben, ist, wie oben bereits angedeutet, eine Art Vorgeschichte zum kommenden Kinostreifen und ein Nachschlag zum zweiten Leinwandauftritt der mutierten Superhelden – ein ganz besonderer Leckerbissen für X-Men-Fans. Um Ihnen die Vorfreude nicht zu verderben, halten wir uns mit weiteren

Details zur spannenden Story bedeckt und nehmen stattdessen Gameplay und Technik unter die Lupe.

GUTE ANSÄTZE

Beim Gameplay will Activision vor allem durch Abwechslung punkten: Die drei Charaktere Wolverine, Nightcrawler und Iceman spielen sich aufgrund ihrer verschiedenen Fähigkeiten sehr unterschiedlich. Wolverine prügelt sich durch die Reihen der Gegner, Iceman friert seine Widersacher ein, während er auf einem Eisstrahl entlanggleitet, und Nightcrawler benutzt seine Teleportationsfähigkeit, um Feinde zu verwirren und ins Jenseits zu schicken.

Während bei Wolverines Auftritten eher stumpfsinniges Button-Gehämmere im Vordergrund steht, geht es bei Iceman mehr darum, den frostigen Helden geschickt durch die Areale schlittern zu lassen und dabei Gegner mit gezielten Schüssen auszuschalten. Nightcrawler ist der wohl interessanteste Charakter im Spiel – mit ihm macht es einfach Laune, sich durch die Abschnitte zu beamen oder wie aus dem Nichts hinter Gegnern aufzutauchen und diese mit stylischen Combos im Handumdrehen unschädlich zu machen. Doch auch wenn sich die Charaktere unterschiedlich spielen, kommt vor allem in den Wolverine-Abschnitten Langeweile auf, wenn Sie sich



LAUTLOS Mit Nightcrawler können Sie sich wunderbar zum Heilen verstecken. BILD: PLAYZONE



ÜBERZAHL In Wolverines Prügelpassagen bekommen Sie es mit zahlreichen Gegnern auf einmal zu tun. BILD: PLAYZONE



EISIG In dieser Mission müssen Sie die auslaufenden Tanks mithilfe Ihres Eisstrahls einfrieren. BILD: PLAYZONE

zum Beispiel Ewigkeiten im selben Raum kloppen und ständig neue Gegner in den Bereich strömen. In den Abschnitten mit den beiden anderen Charakteren hat man ebenfalls gelegentlich der Eindruck, dass das Spiel stellenweise durch lange Laufwege und viele Gegner künstlich in die Länge gezogen wurde. Eine nette Abwechslung sind die Nightcrawler- und Iceman-Passagen, in denen der Spieler gelegentlich sogar seine grauen Zellen auf Touren bringen muss, wenn ein Missionsziel einmal nicht offensichtlich auf der Hand liegt oder ein Bossgegner widerspenstiger ist als zunächst angenommen. Für Ihre Erfolge in den 28 einzeln anwählbaren Missionen werden Sie abhängig vom Schwierigkeitsgrad mit Mutationen belohnt, mit deren Hilfe Sie Eigenschaften Ihrer Spielfiguren wie Gesundheit, Stärke oder Geschwindigkeit verbessern.

SOLIDE TECHNIK

Wie die Vorgänger zeigt sich auch das neueste X-Men in technischer Hinsicht sehr ordentlich. Die Grafik ist weitgehend gut, auch wenn gelegentlich Probleme bei der Kameraführung oder Slowdowns in Kämpfen mit zu vielen Widersachern auftreten. Während die Außenareale meist sehr aufwendig und nett gestaltet sind, wirken die Innenbereiche häufig etwas eintönig und lieblos. Dafür gibt's satt was auf die Ohren: Der Soundtrack mit seinen orchestralen Klängen passt hervorragend zum Geschehen und die Stimmen der Originalsprecher werden wie die packende Story vor allem eingefleischte Fans der mutierten Superhelden begeistern ■



STRESS? Während Sie die Feurechse bekämpfen, müssen Sie gleichzeitig das Kraftwerk schützen. BILD: PLAYZONE



THOMAS
EDER

wetzt die Klingen.

X-Men 3 The Official Game hat seine Stärken und Schwächen. So freute ich mich über Abschnitte mit Nightcrawler, während Wolverines Auftritte eher nervten. Fans kommen um diesen Titel nicht herum, aber auch Freunde unkomplizierter Action können einen Blick riskieren.



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Z-Axis
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.x-mengame.com
Alternativen:	Ultimate Spiderman, The Incredible Hulk: U. D.

- ✓ 3 unterschiedlich spielbare Charaktere
- ✓ Ordentliche Technik
- ✓ Packende Story
- ✓ Künstliche Längen

WERTUNG

STEUERUNG 77% GRAFIK 75% SOUND 81%

MULTIPLAYER

SINGLEPLAYER

—

75%

Dank spannender Story und ordentlichem Gameplay nicht nur für Fans spielenswert.

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von

PLAYZONE



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



GANGE

HELM
H. TECH
Helmset 15
HANDSCHUHE
H. TECH
Fest Tech
ANZUG
S. TECH
Top Tech
STIEFEL
S. TECH



Tom St. 10
Amateurwissen
BEEINFLUSSTE
SKILLS
Bedürfnis
Selbstvertrauen
Konzentration
Einschätzen
Voraussicht
Genaugkeit
Geschw.kontr.
Brems-Timing
Gerissen

SKILLED Mit neuem Equipment verbessern Sie Ihren Fahrer. BILD: PLAYZONE



KNOCK-OUT Durch Auffahren treiben Sie Ihre Gegner zu Fehlern. BILD: PLAYZONE



RUTSCHIG Das Aquaplaning sieht gut aus und ist deutlich zu spüren. BILD: PLAYZONE

Fakten

- 35 originale Autos und 28 Strecken
- Splitscreen-Action für bis zu 2 Spieler
- Bekannte Originalstrecken
- 15 Stunden+ Spielzeit
- Gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- Für Einsteiger und Fortgeschrittene geeignet
- Surround-Sound
- 4:3-Darstellung
- Kein 60Hz-Modus

Evolution GT

Gelingt Milestone erneut der Spagat zwischen Racing-Action und Rollenspiel?

AUTOR: THOMAS EDER

Der Vorgänger *S.C.A.R.* hinterließ bei vielen Rennspielfans einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits begeisterten die saubere Technik und die innovativen Gameplay-Features wie die Rückspul-Funktion und die RPG-Elemente. Zudem machte es einfach nur Spaß, seine Gegner einzuschüchtern und zu Fehlern zu treiben. Andererseits störten aber der stark eingeschränkte Fuhrpark (es gab ausschließlich Modelle von Alfa Romeo) und auch das eher schwache Geschwindigkeitsgefühl. Zumindest den ersten Kritikpunkt konnten die Entwickler beim Quasi-Nachfolger *Evolution GT* ausbügeln: Diesmal sind Sie neben Alfas noch mit Mercedes, Opel, Audi und Exoten wie dem Pagani Zonda oder TVRs unterwegs. In puncto Gameplay hat sich nicht viel getan: Wie bei *S.C.A.R.* verbessern Sie die

Fähigkeiten Ihres Fahrers, drehen mithilfe des Tiger-Effekts am Rad der Zeit und treiben Ihre Gegner durch Drängeln zu Fehlern. Die 28 Strecken wurden zum Teil aus dem Vorgänger übernommen, aber auch neue Kurse wie zum Beispiel der sehr nette Stadtkurs in Berlin wurden hinzugefügt. Das Streckendesign gibt wenig Anlass zur Kritik – Umfang und Abwechslung stimmen, auch wenn die Umgebung bei einigen Kursen etwas leblos wirkt. In technischer Hinsicht zeigt sich *Evolution GT* wie auch schon *S.C.A.R.* sehr ordentlich, obwohl das Geschwindigkeitsgefühl immer noch einen Tick besser sein könnte. Im Gegensatz zum stets flüssig laufenden Einzelspieler-Modus bricht im Splitscreen-Modus die Framerate gelegentlich ein, was der Spielbarkeit zum Glück nicht sonderlich schadet. Die Fahrzeuge lassen sich recht realistisch steuern und vermitteln sehr gut die Unterschiede zwischen den 35 verschiedenen Boliden. Neben den Standardrennen in verschiedenen Klassen nehmen Sie im umfangreichen Karriere-Modus noch an Herausforderungen teil, in denen Sie wichtige Manöver üben und Ihre Fähigkeiten aufwerten. ■



THOMAS EDER
drängelt gerne.

Für mich zählte *S.C.A.R.* letztes Jahr zu den Überraschungstiteln des Genres, auch wenn es noch Verbesserungspotenzial gab. Im Vergleich dazu erwarten Sie in *Evolution GT* wenige Gameplay-Neuerungen, dafür wurde am Rest des Spiels ordentlich gefeilt, sodass der Titel reifer und ausgefeilter als der Vorgänger wirkt.



EVOLUTION GT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	CDV Software Entertainment AG
Entwickler:	Milestone
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	31. Mai
Spieler:	1-2
Web:	www.cdv.de
Alternativen:	Enthusia Racing, Gran Turismo 4

- ✓ Nette Gameplay-Features
- ✓ Ordentlicher Fuhrpark
- ✓ Schöne Optik
- ✗ Geschwindigkeitsgefühl könnte besser sein

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 77% SOUND 75%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **82%**

Empfehlenswertes Rennspiel mit interessanten Gameplay-Features, das Abwechslung ins Genre bringt.

» Der Titel wirkt reifer und ausgefeilter als der Vorgänger. «

ALLE PLATTFORMEN, ALLE SPIELE!

JETZT NEU

**VIDEOGAMES
ZONE.de**

PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

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



www.videogameszone.de

Die offizielle Website der Magazine:

PLAYZONE

XBOX
ZONE

N-ZONE

XBOX 360
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

CVG

EDGE



STAU Kaum ist das Hindernis weggesprengt, fährt der Konvoi weiter. BILD: PLAYZONE



HEKTISCH Je näher man am Gegner ist, umso nervöser wird man. BILD: PLAYZONE



HERVORRAGEND Die Lobby lässt wirklich kaum Wünsche offen. BILD: PLAYZONE



LICHTBLICK Immerhin sehen die Explosionseffekte recht nett aus. BILD: PLAYZONE

Fakten

- Sieben Spielmodi
- Clan-Unterstützung
- Zwölf Mehrspielerkarten
- LAN-Modus
- 16:9 und 480p werden unterstützt.
- Dolby Pro Logic II wird unterstützt.
- Im Bundle mit einem Headset kostet das Spiel knapp 80 Euro.
- Den Solo-Modus testeten wir bereits in Ausgabe 05/2006.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Mehr Umfang, mehr Spieler, mehr Spaß?

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

Eines muss man den Machern des Spiels schon lassen: Hier wird geklotzt und nicht gekleckert. Kein anderes PS2-Spiel bietet online einen so großen Umfang und so viele Möglichkeiten. Die neu gestaltete Lobby ist anfangs zwar etwas schwer durchschaubar, bietet aber unzählige neue und komfortable Funktionen, die das Spielerleben erleichtern. Sogar Foren wurden integriert, sodass man direkt im Spiel seine Gedanken zum Online-Erlebnis mitteilen oder Fragen an die Community stellen kann – ein Service, der Schule machen sollte und die Hoffnungen auf einen hervorragenden Online-Auftritt der PlayStation 3 schürt.

MEHR IST WENIGER

Auf den ersten Blick erscheint die Anzahl der Levels im Vergleich zum Vorgänger gering, doch jede Map bietet Platz für

bis zu sieben Spielmodi, was ausreichend Abwechslung garantiert. Größte Neuerung sind aber selbstverständlich die nun mitunter viel größeren Maps und die dadurch notwendigen Fahrzeuge. Diese fahren sich zwar genauso holprig durch die Pampa wie im Offline-Spiel, aber es entsteht schon ein gewisser Unterhaltungswert, wenn man mit Fahrzeug-Konvois in Richtung Gegner zieht und mit bis zu drei Mitspielern eine rollende Festung sein Eigen nennt. Hier macht sich das Headset bezahlt, damit Fahrer und Schützen an einem Strang ziehen und die Tour nicht im Chaos endet. Kleinere Maps ohne Fahrzeuge erinnern in spielerischer Hinsicht am meisten an den Vorgänger und hier fühlen sich Fans der Reihe wohl auch am wohlsten. Fan sollte man auch sein, denn Neulinge werden ganz schön gefordert und finden sich nur schwer in der SOCOM-Welt zurecht. Auch die durchwachsene Optik und die bisweilen hakelige Steuerung machen es Neueinsteigern nicht gerade leichter. Wer dagegen Taktik-Shooter mag und besonders gerne mit vielen Mitspielern in die Schlacht zieht, kommt um SOCOM 3 nicht herum. ■



MAIK BÜTEFÜR

ist nicht beeindruckt!

Riesige Umgebungen, 32 Spieler, zahlreiche Fahrzeuge – die Liste der Features ist lang und vor allem die vorbildlich ausgestattete Lobby bleibt positiv im Gedächtnis. Doch in der Spielpraxis bleibt das Spiel hinter den Erwartungen zurück. Fans bekommen dennoch eine Menge geboten und können bedenkenlos zugreifen.



SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Zipper Interactive
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. April 2006
Spieler:	1-32
Web:	www.socomhq.com
Alternativen:	Ghost Recon Adv. Warfighter

- ✓ Hervorragende Lobby
- ✓ Sehr gute Ausstattung
- ✓ Riesige Community
- ✗ Technisch schwach

WERTUNG

	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
ONLINE	75%	69%	64%
81%			73%

Trotz toller Ausstattung und vieler Neuerungen bleibt SOCOM 3 hinter den Erwartungen zurück.

» Kein anderes PS2-Spiel bietet online so viele Möglichkeiten. «

Der ultimative Technik-Einkaufsführer zur WM

DAS TECHNIK- & ENTERTAINMENT-MAGAZIN ZUM FUSSBALLEVENT DES JAHRES

SFT

01 | 06
€ 5,99

SONDERHEFT ZUR WM
SPIELE | FILME | TECHNIK

AUF DVD IM HEFT:
KOMPLETTER SPIELFILM
Africa United
Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG FSK

Fußball-Comedy-Doku à la „Cool Runnings“

FUSSBALL-KURZFILME
SHOOT GOALS! SHOOT MOVIES!
Erstmals auf DVD: Zehn prämierte Short Movies

VOLLVERSION PC-SPIEL
Fußball Manager Pro

Deutschland € 5,99;
Österreich € 6,40; Schweiz sfr 10,90;
Dänemark dkr 50,50; Holland,
Belgien, Luxemburg € 6,80;
Frankreich, Spanien, Portugal,
Italien, Griechenland € 7,40

4 197160 105990

WM-CHECK
10 DVD-HD

Sonderausgabe mit DVD
Mit komplettem Spielfilm und 10 unveröffentlichten, preisgekrönten Fußball-Kurzfilmen!

20 LCD-FERNSEHER
7 PLASMA-FERNSEHER
4 RÜCKPRO-TVs

TECHNIK FÜR WM-FANS

10 VIDEO-PROJEKTOREN

IM WM-CHECK: Fußball-Games für PC und Konsole. Fußball-Dokus und Spielfilme.

SPIELFILM
AFRICA UNITED

+

10 EXKLUSIVE KURZFILME
SHOOT GOALS!
SHOOT MOVIES!

+

PC-SPIEL
FUSSBALL-MANAGER PRO

Mit Gewinnspiel:

WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!



Rogue Trooper

Der Soldat der Zukunft – stark und ... blau?!

Nach Judge Dredd widmen sich die Engländer von Rebellion Games einer weiteren Comic-Vorlage, die allerdings mit erheblich weniger Popularität gesegnet ist. Zumindest in Deutschland ist der blaue Retorten-Soldat wohl nur wenigen Spielern ein Begriff. Doch auch Nicht-Kenner der Vorlage sollen Spaß am Spiel haben, das bis auf die außergewöhnliche Hautfarbe des Hauptcharakters spielerisch nur wenig originell ausfällt. Man schaut seinem blauen Alter Ego über die Schulter, ballert meist dusselige Gegnereinheiten über den Haufen und unterhält sich zwischendurch mit seiner Waffe, seinem Helm oder seinem Rucksack (!). Zugegeben – immer dann, wenn die geretteten Biochips Ihrer gefallenen Kameraden in ihrer neuen Funktion vom Leder ziehen, wirkt *Rogue Trooper* richtig sympathisch. Doch die mitunter

hakelige Steuerung, das triste Grafikdesign und die öden Levels drücken auf die Stimmung. Zum Schnäppchenpreis (wie in den USA) wäre *Rogue Trooper* eine echte Empfehlung, als Vollpreisprodukt sollten in erster Linie Fans des Comics zugreifen. (mb)



TEST ROGUE TROOPER

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Rebellion
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.eidos.de

WERTUNG STEUERUNG 69% GRAFIK 77% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
78% **73%**

Netter Shooter mit witzigen Ideen – leider nicht mit der nötigen Langzeitmotivation

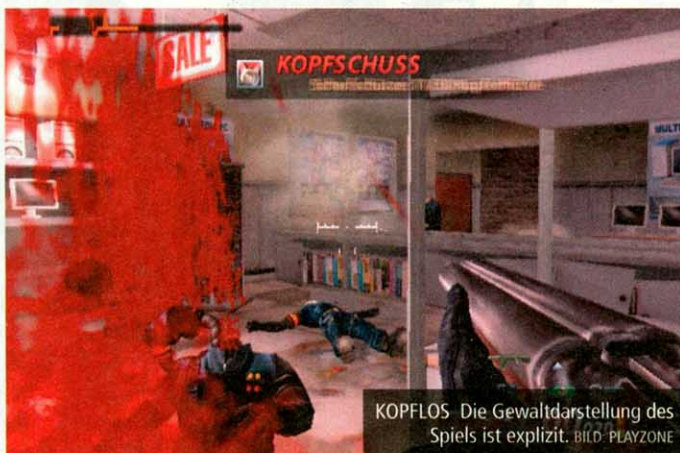


COOL Aus der Deckung heraus kann Rogue auch blind feuern. BILD: PLAYZONE



ERSTER Gegnerische Scharfschützen sollte man zügig ausschalten. BILD: PLAYZONE

FEUER FREI! Da hat wohl jemand den Molotow-Cocktail zu lange in der Hand gehalten ... BILD: PLAYZONE



KOPFLOS Die Gewaltdarstellung des Spiels ist explizit. BILD: PLAYZONE

Urban Chaos: Riot Response

Mit diesen Cops ist nicht zu spaßen!

Steigende Kriminalitätsraten, immer brutalere Verbrechen und hilflose Polizisten lassen den Stadtvätern von New York City keine Wahl – eine knallharte Eliteeinheit muss her, um dem Chaos Einhalt zu gebieten. In der Gestalt von Nick Mason sind Sie ein wichtiger Bestandteil dieser Truppe und zeigen bei der Verbrechensbekämpfung keine Spur von Barmherzigkeit. Mit Elektroschocker, Pistole und Schrotflinte poltern Sie durch strikt lineare Levels, retten Geiseln, erledigen Bosse oder ärgern sich über manch knappes Zeitlimit, das Ihnen die Entwickler aufbürden. Im Vergleich zu Optik-Knallern wie *Black* wirkt *Urban Chaos* zwar recht altbacken, doch dank netter Effekte und solider Handwerkskunst geht die Grafik noch als ansehnlich durch. Spielerisch wandeln die Entwickler

ebenfalls auf bewährten, wenn auch ausgetretenen Pfaden, schaffen es aber, für genügend Abwechslung zu sorgen. Gelegentliche Trial&Error-Passagen nerven, sind aber zu verschmerzen. (mb)



TEST URBAN CHAOS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Rocksteady Games
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2, online
Web:	www.eidos.de

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 77% SOUND 75%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
71% **76%**

Gute, wenngleich knallharte Unterhaltung für Genre-Fans – nur für Erwachsene!



G1 Jockey 4

Also doch: Das Leben ist ein Ponyhof!

Auch der vierte Teil der Serie ändert nichts daran: *G1 Jockey* wird nur eine Nische bedienen. Es richtet sich an Pferdenarren, welche die Karriere eines Jockeys detailliert nachspielen wollen. Vor dem ersten Rennerfolg steht das Erlernen der äußerst anspruchsvollen Steuerung, bei der das Pferd mit beiden Analogsticks wie mit Zügeln kontrolliert wird. Die Rennen verlaufen sehr gemächlich, aber äußerst taktisch. Wann man das Pferd antreibt und welches Bein man belastet, kann über Sieg oder Niederlage



ENDSPURT Wehe, wenn das Pferd jetzt schon zu erschöpft ist. BILD: PLAYZONE

entscheiden. Dazwischen warten mannigfaltige Menüs darauf, dass man an seiner Reputation arbeitet, die Karriere vorantreibt oder Pferde trainiert und züchtet. Wen der schwierige Einstieg, die langweilige Musik und die altbackene Grafik nicht abschreckt, kann hier durchaus Spielspaß finden. (sst)

TEST G1 JOCKEY 4	
Genre:	Sport
Hersteller:	THQ Entertainment
Entwickler:	Koei
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1 bis 2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Gallop Racer 2

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
59%	64%

Leaderboard Golf 2006

Golf muss nicht immer hochkomplex sein.

In *Leaderboard Golf* wählen Sie aus zehn Sportlern Ihre Spielfigur aus, um auf drei fiktiven Kursen den Ball über das Fairway zu jagen – mal mehr, mal weniger erfolgreich. Denn der Steuerung mangelt es etwas an Präzision – besonders bei der Dosierung der Schlagkraft. Zudem hat die Kamera oft Probleme, dem Ball zu folgen. Für Ungeübte hilfreich ist dagegen die eingeblendete Ansicht des gerade gespielten Lochs aus der Vogelperspektive. Einen Spieler-Editor sowie Tipps eines Caddies

sucht man dafür leider vergebens. Somit bleibt *Tiger Woods* also auch im virtuellen Golf das Maß aller Dinge, zumal die Animationen in *Leaderboard Golf* etwas hölzern wirken. Doch zum Budget-Preis erhalten Einsteiger vier durchaus herausfordernde Spielmodi für bis zu vier Teilnehmer. (ts)

TEST LEADERBOARD GOLF 2006	
Genre:	Sport
Hersteller:	THQ Entertainment
Entwickler:	Midas Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1 bis 4
Web:	www.midasinteractive.com
Alternativen:	Tiger Woods PGA Tour 06

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
72%	74%



PUTTEN Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. BILD: PLAYZONE

Daemon Summoner

Dieses Spiel ist der absolute Horror!

Jarnes Farrington ist angefressen. Verständlich, denn schließlich wurde sein Sohn ermordet und seine Frau Emily von finsternen Vampiren zu einem gierigen Blutjunker gemacht. Auf dem Action-Rachezug durch das viktorianische London wird er mit Dämonen und Vampiren konfrontiert, die alle eins gemeinsam haben: Sie sind unendlich dumm! Gemessen an der blutleeren Spielbarkeit, die durch schwammige Steuerung und verheerende Designmacken besticht, stellen die Missionsziele

ein Musterbeispiel an Einfallsreichtum dar: „Gehe/schleiche von A nach B und töte C.“ Grafisch bewegt sich der Titel auf besserem PSOne-Niveau – das unausbalancierte Gameplay versetzt *Daemon Summoner* letztlich den Pflock ins Herz und schenkt ihm die ewige Ruhe im Spielhüllen-Sarg. (mw)

TEST DAEMON SUMMONER	
Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Midas Interactive
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	28. März 2006
Spieler:	1
Web:	www.midasinteractive.de
Alternativen:	GSG9 Anti-Terror-Force

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	17%



HÄUSLICHE GEWALT Immer mehr Frauen attackieren ihre Ehemänner! BILD: PLAYZONE



TEAMWORK Die Dame oben lenkt eine Verkäuferin ab, während ihr Kollege ein Schloss knackt. BILD: PLAYZONE

The Plan Dröge Diebestour für drei

Sie übernehmen dank dreifach geteiltem Screen gleichzeitig die Kontrolle über drei Profddiebe, die sich durch 13 grafisch rückständige, spielerisch biedere Missionen arbeiten. Anschleichen, Wachen ablenken, Schlösser knacken, Schießen – das haben wir schon zu oft (und meist viel besser) ohne den Teamaspekt gespielt. Nur ein gut gemeintes Gimmick ist der Multiplayer-Modus: Wer spielt schon freiwillig mit, wenn er nur ein Sechstel des Screens kriegt? (mp)

TEST THE PLAN	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ghostlight/Monte Cristo
Entwickler:	Eko Software
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1 bis 3
Web:	www.ekosystem.com
Alternativen:	Splinter Cell 3

WERTUNG

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
49%	51%



Fakten

- Fünf Spielmodi
- Clan-Unterstützung
- Zwölf Mehrspielerkarten
- Central-Station-Handle erforderlich
- Ad-Hoc- und Infrastruktur-Modus
- LAN-Modus
- Das Spiel ist nur als Bundle mit einem Headset für knapp 60 Euro erhältlich.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

Ständig einsatzbereite Westentaschen-Rambos

AUTOR: MAIK BÜTEFÜR

SOCOM-Fans wurde viel Geduld abverlangt, jetzt gibt's Shooter-Glück im Doppelpack. Neben dem bereits in der letzten Ausgabe getesteten dritten Teil auf der PlayStation 2 debütiert in diesem Monat die erste PSP-Episode. Kenner der PS2-Teile fühlen sich sofort heimisch, müssen sich allerdings an eine etwas kompliziertere Tastenbelegung gewöhnen. Dank einer automatischen Zielerfassung scheucht man sein Zweierteam dennoch sicher durch die Umgebungen und schaltet die wenig cleveren Gegner ohne Probleme aus. Die Verkleinerung des SEAL-Teams schränkt den taktischen Aspekt ein. Letztlich spielt sich *Fireteam Bravo* dadurch noch actionlastiger als die großen Brüder, was dem Spielfluss zugute kommt. Das erste PSP-SOCOM als Taktik-Shooter zu bezeichnen, ist also etwas hochtrabend, doch

dem Unterhaltungswert tut dies keinen Abbruch. Abwechslungsreiche Missionstypen lassen keine Langeweile aufkommen, die Levels sind meist kurz und knackig und die Menüs bieten die gleiche Übersicht wie auf der PS2. Die in *SOCOM 3* frisch eingeführten Fahrzeuge fielen auf der PSP prompt der Schere zum Opfer, angesichts der ohnehin recht dürrigen Fahrphysik ist dieser Verlust aber zu verschmerzen. Online bereitet die Steuerung schon mehr Kopfschmerzen, schließlich sind Ihre Gegner kein unterbelichtetes Kanonenfutter, sondern Spieler aus Fleisch und Blut. Die automatische Zielerfassung erweist sich hier als spannungslähmend – wird sie deaktiviert, geraten die Auseinandersetzungen dagegen schnell zum chaotischen Geballer. Und während der Umfang und die Ausstattung überzeugen können, macht die neblige und detailarme Optik der weitläufigen Levels nur wenig her. ■



MAIK BÜTEFÜR
sagt bravo!

Zugegeben, der erste PSP-Einsatz der SOCOM-Jungs spielt sich fast wie eine Militär-Variante von GTA, doch das simple Gameplay hat durchaus seinen Unterhaltungswert. Während man sich im PS2-Ableger viel zu oft über seine tumblenden Kollegen ärgert, spielt sich *Fireteam Bravo* flüssig und leichtgängig. Leider kann der Online-Modus da nicht ganz mithalten und erweist sich als wenig ansprechendes Schießbuden-Geballere.

SOCOM: U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO

Genre:	Action
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Zipper Interactive
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	19. April
Spieler:	1-16
Web:	www.socomhq.com
Alternativen:	GTA Liberty City Stories

- ✓ Sehr umfangreich
- ✓ Durchdachte Steuerung
- ✓ Bis zu 16 Teilnehmer online
- ✓ Spielerisch flach

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 78% SOUND 70%

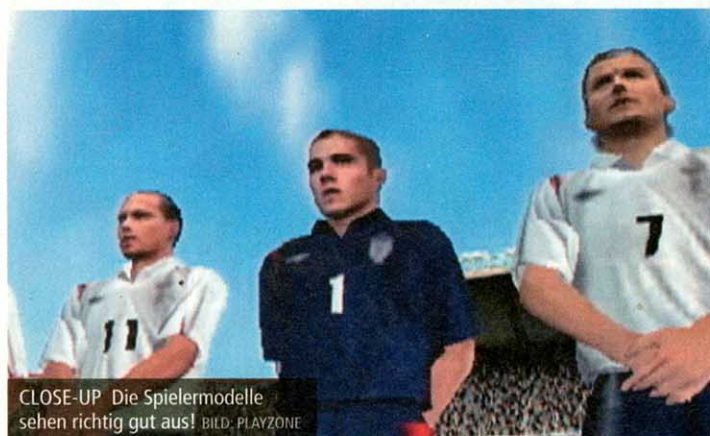
MULTIPLAYER 71% SINGLEPLAYER 75%

Solide, actionreiche Shooterkost, die online nicht das Niveau der PS2-Vorlagen erreicht.

» Noch actionlastiger als die großen Brüder. «

FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006

Electronic Arts lädt zur Handheld-Fußball-WM!



CLOSE-UP Die Spielermodelle sehen richtig gut aus! BILD: PLAYZONE

AUTOR: MARIUS WALLAT

Gerade mal ein halbes Jahr, nachdem Electronic Arts die FIFA-Serie erstmals auf die PSP brachte, erscheint anlässlich der am 9. Juni startenden Weltmeisterschaft auch die passende WM-Edition für Sonys Handheld. Wie beim großen PS2-Bruder dreht sich in *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* alles um das anstehende Mega-Event, natürlich ausgestattet mit dem vollen FIFA-Lizenzpaket. Neben dem einfachen Freundschaftsspiel und den globalen Herausforderungen stellt die WM plus Qualifikation das Herzstück des Titels dar. Hier spielen Sie die originalen Gruppenkonstellationen nach oder stellen diese neu zusammen, die Möglichkeit, ein eigenes Turnier oder gar eine Liga zu erstellen, gibt es jedoch nicht. Allerdings

ist der WM-Modus sehr atmosphärisch umgesetzt und lässt in puncto stimmungsvoller Präsentation kaum Wünsche offen. Die globalen Herausforderungen sind im Gegensatz zur PS2-Version nicht an reale Matches der Fußballgeschichte angelehnt, dafür gibt es mit 127 dieser Szenarien genug Abwechslung für Ihr Team, das Sie aus einer ebenso großen Anzahl an Nationalmannschaften auswählen. Für entsprechende Erfolge werden Extras wie klassische Trikots, Bälle oder Videos freigeschaltet, die auf die WM einstimmen. Auf technischer Seite gibt es bis auf die stellenweise auftretenden Ruckler nicht viel zu meckern. Die Akteure sehen nicht nur in den Großaufnahmen super aus, bewegen sich geschmeidig über das Feld und auch die Sounduntermalung samt dem nur selten zum Einsatz kommenden

englischen Kommentar ist gelungen.

In Bezug auf die Steuerung hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. So spielt sich *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* angenehm flüssig – dass bei der PSP-Steuerung des beliebten Rasensports Abstriche gemacht werden müssen, liegt jedoch auf der Hand. ■



MARIUS WALLAT

begeht absichtliches Handspiel!

Fußballfans, die viel unterwegs sind oder die Zeit bis zur WM absolut nicht mehr abwarten können, bekommen mit *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* für ihre PSP ein gutes Update des Vorgängers *FIFA 06* mit leider stark geschrumpftem Umfang.



FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. April 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Pro Evolution Soccer 5, FIFA 06

- ☒ Gute Präsentation
- ☒ Komplette WM-Lizenz
- ☒ Wenige taktische Möglichkeiten
- ☒ Sehr geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 81% SOUND 87%

MULTIPLAYER SINGLEPLAYER
81% 79%

Sehr gutes PSP-FIFA mit toller WM-Atmosphäre, aber wenigen Spielmodi

Fakten

- 127 Nationalteams, alle WM-Stadien
- Schwierigkeitsgrad: variabel
- Für Einsteiger bis Profis
- Online-Unterstützung
- Erscheint für alle Systeme



AUF DER LINIE Hier kann nur noch der Abwehrspieler für den Keeper klären. BILD: PLAYZONE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreiben Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@play-zone.de



» Ich will zurück nach England! «

Tomb Raider: Legend hat alle Erwartungen übertroffen, doch Lara selbst hat etwas zu meckern! Wir kümmern uns um das Seelenheil der Archäologin, helfen bei einer Kaufentscheidung und verteidigen unsere Ehre.

BILD: EIDOS

LARAS LEID

Hallo liebe Gamer, letzten Monat bin ich um die halbe Welt gereist, um ein mystisches Schwert zusammenzubasteln. So richtiger Spaß wollte sich dabei aber nicht einstellen, da ich die ganze Zeit schrecklichen Hunger und Durst hatte! Spätestens im Tokio-Level sollte es auch der größten Blindschleiche aufgefallen sein: Ich bin krankhaft unterernährt! Man hat bei Crystal Dynamics nicht nur meinen Brustumfang (schluchz!), sondern auch meinen Bauchumfang drastisch gekürzt. Mit schizophrenen Vampiren kann man so was vielleicht machen, aber doch nicht mit einer jungen Frau. Während Solid Snake sich an jeder Ecke durchfüttern kann, darf ich die ganzen zehn Stunden weder essen noch trinken. Selbst

Heidi Klum ist humaner als Toby Gard. Ich soll doch ein Vorbild für die Jugend sein?! Dabei böten die exotischen Levels doch genug Platz für leckere Früchte und Pflanzen. Aber vielleicht ist es auch gut, dass diese Sachen fehlen. Ich darf ja noch nicht mal das Wasser trinken, durch das ich ständig schwimme. Da hatte der Kollege aus Persien deutlich mehr Glück: Schwimmen musste er nicht, trinken durfte er aber trotzdem. Und das war in der Wüste! Statt was zwischen die Zähne zu bekommen, werde ich mit unnötigen Medipacks zugemüllt, die ich wegen strunzsummen Gegnern doch gar nicht brauche. Falls ich mich dann in meiner Verzweiflung durch irgendwelche Abzweigungen kämpfe, werde ich bloß mit komisch aussehenden Statuen belohnt, die nur meinen Rucksack schwerer machen, aber auch nicht essbar sind. Die einzigen Tiere, denen ich begegne, sind Leoparden, welche aber auf wunder-, ... äh ... grausame Weise kurz nach ihrem Ableben verschwinden. Bei Core Design durfte ich wenigstens während der Ladezeiten was essen (Mann, habe ich den Paris-Level in

meinem letzten Abenteuer geliebt ...), aber Ladezeiten gibt's bei meinem neuen Spiel nur noch nach meinem Tod (Muss ich denn sterben, um zu leben?) oder vor einer Motorradtour (Man will mich anscheinend mit aller Gewalt magersüchtig machen). Wenn ich den Jungs von Crystal Dynamics mit über 40 Kilo Körpergewicht nicht sexy genug bin, sollen sie halt wieder ein Spiel mit der Baywatch-Schönheit Marleece Andrada machen. Hat doch wunderbar geklappt bei Gex 3: Deep Cover Gecko (Okay, hat vielleicht doch nicht so wunderbar geklappt, ABER DAS IST VERDAMMT NOCH MAL NICHT MEINE SCHULD!). erinnert ihr euch noch an die Tierquälereien aus *Whiplash*, ein weiteres Machwerk meiner neuen Programmierer. Anscheinend quälen diese Perversen gerne die Protagonisten ihrer Spiele. Aber was soll man auch groß erwarten von einer Spielefirma, die ihren Sitz in San Francisco hat? Die abstruse Story der *Legacy of Kain*-Spiele kann doch nur im Drogenrausch erdacht worden sein. Schade nur, dass sich die Jungs am nächsten Morgen nie mehr an das Ende ihrer Geschichten erinnern konnten. Aber egal ob sie nun schneebblind sind oder in der Spektralwelt gefangen, ICH WILL ZURÜCK NACH ENGLAND! Lieber lass ich mir noch mal die Brüste vergrößern, als weiter fasten zu müssen. Zwar kann ich mich dort nicht ganz so agil bewegen



BILD: EIDOS

» Frieden unter allen Konsolen-freaks! Dieser ewige Streit unter Spielern muss nicht sein. «

und es wirkt auch alles ein bisschen eckig, aber dafür könnte ich ENDLICH wieder Nahrung zu mir nehmen und hätte auch meine geliebte Sonnenbrille wieder (ein todschickes Accessoire, das man mir in Kalifornien gemeinerweise einfach entwendet hat). Ebenso würde ich mich über ein Wiedersehen mit meinem alten Partner Curtis Trent freuen, der hat mir im Gegensatz zu meinen neuen Kollegen wenigstens nie anzügliche Dinge ins Headset gesäuselt (Was vielleicht auch daran liegt, dass ich damals kein Headset hatte, aber wer braucht schon so neumodischen Schnickschnack wie Headset, PDA oder ein „Personal Lightning System“, wenn er einfach nur ein Snickers will?). Erfreulich wäre ebenfalls, dass ich mich dann nicht mehr wie Keanu Reeves durch die Levels ballern müsste, sondern wieder mit meinem alten Freund Sam Fisher über die neuesten Stealth-Kills palavern könnte. Also bitte liebe Gamer, unterstützt meine Unterschriftenaktion „Free Lara“ oder schickt mir wenigstens was Vernünftiges zu futtern.

Eure ergebene Lara Croft

JAN HENDRIK JUNGEBLODT, PULHEIM

Ein bisschen Frieden

Hallo PLAYZONE-Team, ich bitte um Frieden unter allen Konsolen-freaks! Dieser ewige Streit unter Spielern muss nicht sein. Können wir nicht alle über den vielfältigen Konsolenmarkt froh sein? Es ist doch für jeden was dabei. Ja, auch ich bekenne mich schuldig, weil ich so manche Konsole schlecht gemacht habe. Natürlich kann auch ich mich nicht mit der Xbox anfreunden, aber auch die Xbox 360 hat tolle Spiele wie *Dead or Alive 4* und natürlich werde ich mir eine PS3 kaufen und keinen Wii, schon alleine wegen Krachern wie *Tekken*, *Gran Turismo*, *Final Fantasy* oder *Resident Evil*! Aber auch Nintendo ist toll. Was hatte ich für Spaß mit *Mario Kart* und *Zelda* ist einfach gigantisch! Also schließen wir uns alle zusammen und freuen wir uns gemeinsam auf die nächste Generation.

STEFF AUS PLAUEN

Nieder mit den Cheatern!

Hallo PLAYZONE-Team, eure Antwort zum Leserbrief „Frustr-Verdruss“ von Playschemo ist mir schon etwas

aufgestoßen. Wenn jemand die Antwort erhält: „Schnapp dir ein paar Cheats, wenn du unbedingt den Abspann sehen willst, und alles ist gut“, dann ist das nicht gerade eines so genannten Fachmagazins würdig. Von Profis (so nennt ihr euch doch immer) hätte ich da schon etwas mehr Einfühlungsvermögen erwartet. Cheats und auch sonstige Mogel-Helfer sind das Letzte! Einen größeren Spielspaß-Verderber gibt es ja wohl nicht. Man rennt durch das Spiel, ist unverwundbar, hat alle Waffen usw., wo ist da noch ein Anreiz? Für mich persönlich sind diese Cheats-Benutzer keine richtigen Spieler und somit nehme ich sie auch nicht für voll. Wenn heute jemand an einer schwierigen Stelle ist und mal nicht weiterkommt, gibt es doch im Internet genügend Infoquellen, die mit Cheaten nichts zu tun haben. Diese dürften jedem normalen Spieler eigentlich bekannt sein. Kann dort auch niemand helfen und man kommt im Spiel einfach nicht weiter, dann ist halt Ende. Somit ist das Spiel für den Betroffenen einfach eine Nummer zu groß und das muss er akzeptieren. Ist mir auch schon passiert und wird auch wieder irgendwann mal passieren.

BODENSEEHAJ PER E-MAIL

Weisheit des Alters

Hallo PLAYZONE-Team! Ich bin mit 40 Jahren nun ja nicht mehr der Jüngste, möchte aber sehr gerne mal was loswerden. Es wird immer wieder berichtet (Leserbriefe), dass *Gran Turismo 4* der absolute Fahrsimulator ist. Da ich für Audi früher Fahrzeugüberführungen gemacht habe und an einigen Fahrerlehrgängen teilnehmen musste, möchte ich hier mal fragen, wie es sein kann, dass ich mit einem Audi A4 DTM die Nordschleife in knapp sechs Minuten und 30 Sekunden umfahren kann? Entweder stimmt die Umsetzung der Streckenlänge nicht oder das Auto gibt im Spiel wesentlich mehr her als in Wirklichkeit. Als Vergleich habe ich mir mal *Forza Motorsport* (Xbox) geholt und da fahre ich mit einem Porsche (ebenfalls 450 PS) in acht Minuten um die Nordschleife! Es ist schade, dass von den Lesern immer nur die Grafik bewertet wird und nicht das ganze Spiel. Denn auch die Rennen mit fünf Computergegnern sind ja wohl wirklich keinerlei Herausforderung, da bietet *DTM Race Driver 3* wesentlich mehr!

RALF WINTER PER E-MAIL

Quickpolls

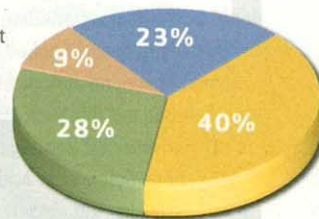
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besuchen Sie unsere Website unter der Adresse www.play-zone.de und machen Sie mit!

Diesen Monat interessierte uns, was Spieler vom neuen Tomb Raider halten, ob die deutsche Fassung von *God of War* ankommt, und ob *Just Cause* eine Chance gegen *GTA* haben wird.

Tomb Raider: Legend Patient gerettet!

Wie gefällt Ihnen Laras neuester Auftritt?

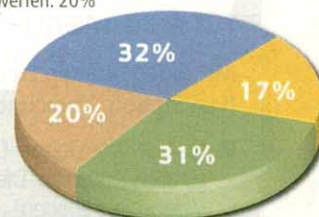
- Perfekt: Das wohl beste *Tomb Raider* bisher. 40%
- Ein gutes Spiel, aber kein Meilenstein. 28%
- Es geht. Für mich ist die Luft aus der Serie ein bisschen raus. 9%
- Sorry, Lara – auch diesmal spielt du dich nicht in mein Herz. 23%



God of War Importfreudig

Werden Sie sich *God of War* zulegen?

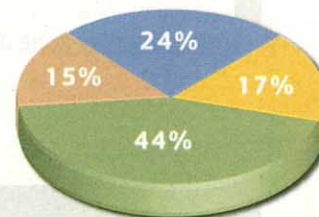
- Aber sicher! Eines der besten PS2-Spiele, das muss ich haben! 17%
- Ich habe bereits eine Importversion. 31%
- Ich werde mal einen Blick draufwerfen. 20%
- Kein Interesse. 32%



Just Cause Kritische Leser

Just Cause: Ein *GTA*-Verschnitt unter vielen?

- Ich glaube nicht, die Ideen der Entwickler sind vielversprechend. 17%
- Ein interessantes Spiel, aber das sind andere *GTA*-Klone auch. 44%
- Wo nicht *GTA* draufsteht, ist auch kein *GTA* drin! 15%
- Ich bin mir sicher, dass *Just Cause* nicht im Entferntesten an *GTA* rankommt. 24%



Leser fragen, PLAYZONE antwortet

VORBEREITENDE MASSNAHMEN

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich hab ein paar Fragen an euch und ich hoffe, ihr könnt sie beantworten: Braucht man einen HD-Fernseher, um PS3-Spiele spielen zu können?

PLAYZONE: Ein HD-Fernseher für die PS3 ist nicht notwendigerweise eine Voraussetzung. Ähnlich wie bei der Xbox 360 wird man auch an die PlayStation 3 einen handelsüblichen Röhrenfernseher anschließen können. Die besonders hohen Auflösungen bekommt man dann aber nicht zu Gesicht. Die Erfahrung mit der Xbox 360 zeigt, dass ein HD-Fernseher ein knackigeres Bild bietet, schöne Spiele aber auch auf einem „alten“ Fernseher gut aussehen.

Wie kann man etwas von der PS2 auf die PSP kopieren? Wo muss man den Memory Stick reinstecken?

KEVIN KALUS PER E-MAIL

PLAYZONE: Der Memory Stick bleibt in der PSP. Es muss lediglich die PSP per USB-Kabel an die PS2 angeschlossen werden. Dann braucht es aber immer noch das entsprechende PSP- und PS2-Spiel, das diese Funktionalität unterstützt.

ZWEI RUNDE SACHEN

Hallo PLAYZONE, ich bin seit Jahren treuer Abonnent und habe da mal kurz eine Frage: Welches Lenkrad ist besser? Das Speedster 3 ForceShock von Fanatec oder das Driving Force Pro von Logitech? Bitte helft mir!

KEVIN KALUS PER E-MAIL

PLAYZONE: Das hängt ganz von deinen Vorlieben ab. Wenn du ein großer Fan von *Gran Turismo 4* bist und gar nicht genug davon bekommen kannst, dann ist das Driving Force Pro das Lenkrad deiner Wahl. Das Gerät wurde perfekt

auf dieses Spiel zugeschnitten und bietet dort die intensivste Spielerfahrung. Wenn du auch mal gerne eine Runde *Burnout*, *DTM Race Driver* oder sonst irgendein Rennspiel zockst, dann greifst du am besten zum ForceShock (oder zum Speedster 3, falls es auch ohne Force Feedback geht). Das Fanatec-Lenkrad ist günstiger und im Gegensatz zum Driving Force Pro mit wirklich absolut jedem Rennspiel kompatibel.



INTENSIVE ERFAHRUNG Das Driving Force Pro ist auf GT 4 zugeschnitten. BILD: LOGITECH

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu allen Konsolen (PlayStation, Xbox und Nintendo).

- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Exklusive DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als am Kiosk – mehr bekommen für weniger Geld!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Neugierig geworden? Dann blättern Sie schnell auf Seite 4, da erfahren Sie noch mehr über das attraktive **PLAYZONE-PLUS-ABO**.

... oder bestellen Sie Ihr Abo einfach und bequem online unter:

<http://abo.play-zone.de/>



Jetzt noch fetter:
Das PLAYZONE Plus-Abo!



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 *God of War II*.

ILLUMINAT	AW: God Of War 2
Rang: ▲	Sieht ja ganz nett aus...teil eins hat mich auch wirklich begeistert, grafik, story und auch die deutsche sprachausgabe waren sehr gut...hoffe das diese auch im zweiten teil vorhanden ist.
Mitglied seit: 05.03.06	
IP: 84.156.95.196	
Datum: 16.03.06 12:02	
UUUUUUUU...	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten ✓
mikeplay	AW: God Of War 2: Divine Retribution
Rang: ▲	Leider erst im Frühjahr 2007, könnte ja nach dem PS3 Launch untergehen, wäre besser den Release vorzuschieben, aber dann leidet das Spiel.Schweres Problem.Die Entwickler sollten sich direkt hinterher einer PS3 Version widmen oder den zweiten Teil auch auf der neuen Konsole umsetzen
Mitglied seit: 19.12.05	
Autorenreputation: 3	
IP: 195.93.60.131	
Datum: 09.04.06 20:52	
	Ich hasse Leute, die meinen sie sind klüger als sie sind
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten ✓
SoldoHunk	AW: God Of War 2: Divine Retribution
Rang: ▲	Zitat: (Original von mikeplay am 09.04.2006 20:52)
Mitglied seit: 29.01.04	Leider erst im Frühjahr 2007, könnte ja nach dem PS3 Launch untergehen, wäre besser den Release vorzuschieben, aber dann leidet das Spiel.Schweres Problem.Die Entwickler sollten sich direkt hinterher einer PS3 Version widmen oder den zweiten Teil auch auf der neuen Konsole umsetzen
IP: 84.156.95.196	
Datum: 10.04.06 21:11	
	Im Gegenteil. Für die Gelegenheitsspieler und die, die mit dem Kauf der neuen Konsole sowieso noch abwarten wollen, ist so etwas ein tolles Angebot. Der Ps2 wird es ganz sicher nicht schaden. God of War hat noch lange nicht alles geboten was es bieten könnte, um jetzt schon auf den Launchtitel-Zug der Ps3 aufzuspringen. Ein weiterer Ps2 Titel wird der werdenen Serie und den Entwicklern viel mehr bringen. Und ein God of War 3 umso mehr begehrtenswert machen.
	Die Bilder sind... wäre ich Homer, würde ich jetzt sabbern.
	geändert am 10.04.2006 um 21:13 Uhr von SoldoHunk
	"Siehst du, es gibt zwei Kategorien von Menschen auf dieser Welt, die mit dem geladenen Revolver in der Hand und die die buddeln... du buddelst."
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten ✓

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.

Für Abstauber!

Holen Sie sich das Miniabo von PLAYZONE –
3 Ausgaben plus kultiges Fan-Shirt

für nur 9,90 Euro!



Exklusive
Extras nur im Abo
– kultige DVD-Box mit
Inlay + Doppel-DVD mit
Video-Inhalten zu allen
Konsolen!

**Jetzt noch
fetter: Das
PLAYZONE
Plus-Abo!**

ALLE INFOS DAZU AUF S. 4



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. Das ideale Outfit für alle Gamer und die bevorstehende Fußball-Weltmeisterschaft!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Miniabo

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE mit DVD plus ein Fan-Shirt für 9,90 Euro.

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. M (Prämien-Nr.: 002919)
☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. L (Prämien-Nr.: 002920)
☐ Original-PLAYZONE-Fan-Shirt Gr. XL (Prämien-Nr.: 002921)

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)

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich 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.

CHEATS & CODES

Egal ob Sie mit Offroad-Bikes im Dreck wühlen oder als Sensenmann durchs Museum streifen: Mit unseren Cheats kommen Sie garantiert weiter.

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur



Der Pate

CHEAT | Hilfe für die Mafia

Munition maximieren

●, ←, ●, →, ■, R3

Lebensenergie maximieren

←, ■, →, ●, →, L3

5.000 Dollar erhalten

■, ●, ■, ■, ●, L3

Alle Videos freischalten

●, ■, ●, ■, ■, L3

Im New York der Vierziger ist das Verbrechen gut organisiert. Gut ist auch, dass unsere Cheats Sie bei Ihrer Karriere als Mafioso unterstützen. Wenn die Zeit reif ist, pausieren Sie das Spiel und geben den gewünschten Code ein. Eine Besonderheit bietet der Cheat „Alle Videos freischalten“. Nach der Eingangssequenz des Spiels gelangen Sie in ein Options-Menü mit dem Film-Archiv. Dort liegen 25 Ausschnitte aus der Film-Trilogie bereit, die Sie durch das Erfüllen von Nebenmissionen freischalten. Wenn Sie möchten, können Sie sich mit unserem Cheat diese Mühe allerdings sparen und alle Videos gleich schon am Anfang genießen.



FIFA Street 2

CHEAT | Zugang zu allen Plätzen

Sie möchten bereits zum Anpfiff alle Schauplätze des Straßenkicks freischalten? Dann gehen Sie zunächst ins Hauptmenü. Halten Sie dann L1 und ▲ gedrückt und geben Sie gleichzeitig die Tastenkombination ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓ ein. Voilà!

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen weiter:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



AUF DIE PLÄTZE Nach Eingabe unseres Cheats haben Sie die freie Auswahl. BILD: PLAYZONE



ROM Hier sehen Sie eine typische Gasse der Stadt des WM-Finales von 1990. BILD: PLAYZONE

Gaming with Style!

Holen Sie sich das Miniabo von PLAYZONE – 3 Ausgaben plus ein StormTrooper-Silver-Touch-Edition-Gamepad für nur

9,90 Euro!

Jetzt noch fetter: Das **PLAYZONE Plus-Abo!**
ALLE INFOS DAZU AUF S. 4



für 9,90 Euro

Gamepad 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

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: computeec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Plus-Miniabo**

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE und die Prämie für 9,90 Euro!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Gamepad 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)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

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. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich 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.

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/PSone	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (20 GB)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3 (60 GB)	☐	☐	☐
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 Magazin-Variante 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. Die PLAYZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was halten Sie von der PLAYZONE-Redaktionsgarantie?

- ☐ Einfach super! ☐ Ist mir egal
☐ Find ich schlecht, weil _____

6. Ab sofort versehen wir alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe. Was halten Sie von dieser Information?

- ☐ Sehr schön! ☐ Ist mir egal
☐ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

7. Wir vergeben ab sofort nur noch Einschätzungen zu Versionen, die wir selbst spielen durften. Was halten Sie davon?

- ☐ Finde ich sehr gut ☐ Ist mir egal
☐ Ich fand das alte System besser.

8. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage PlayStation 3 im Test	_____	☐	☐	☐
Reportage E3-Berichterstattung	_____	☐	☐	☐
Heavenly Sword	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 4	_____	☐	☐	☐
Gran Turismo HD	_____	☐	☐	☐
God of War II	_____	☐	☐	☐
Killzone Liberation	_____	☐	☐	☐
Hitman: Blood Money	_____	☐	☐	☐

10. Mit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die PLAYZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt Ihnen das neue Design?

- ☐ Einfach klasse! ☐ Ist mir egal
☐ Ich fand das alte Design schöner!

11. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

12. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____	Thema des Monats: _____
Test: _____	Vorschau: _____
Film-Trailer: _____	Moderation: _____
	E3-Messebericht: _____

13. Ab dieser Ausgabe bieten wir unseren Abonnenten das PLAYZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über die wichtigsten PS3-, PS2- und PSP-Spiele finden Sie auf der dem Heft* beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Microsoft und Nintendo. (* Gilt nicht für die Magazin-Variante der PLAYZONE!). Was halten Sie davon?

- ☐ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
☐ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
☐ Spitze, wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
☐ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Microsoft- und Nintendo-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

14. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

15. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

16. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Hardware & Zubehör

17. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 07/06)

Ausgabe: _____/_____

18. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

19. Ich kaufe die PLAYZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

20. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

21. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

22. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

23. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

24. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 07,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

Spiele-Hotlines

Activision (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.activision.de 0900/1 510 055 01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.atari.de 0900/1 771 883 0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com 0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.eidos.de 0900/1 839 582 0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) (technische Fragen)	www.electronicarts.de 0900/1 302 530 0900/1 202 520	Mo.-Sa. 11-20 Uhr Mo.-Sa. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min. € 1,24/Min.
Konami (Tipps & Tricks)	de.gs.konami-europe.com 0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline (techn. Hilfe)	de.playstation.com 0900/1 558 801 01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min. € 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) Standard-Hotline)	www.take2.de 0900/1 393 493 0900/1 392 492	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 1,86/Min. € 0,62/Min.
THQ	www.thq.de 0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de 0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de 0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec (Technik) (Cheats & Tipps)	www.computec.de 0900/1 101 950 0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min. € 1,86/Min.
---	---	--------------------------------------	----------------------------

Mitmachen und gewinnen!

Most Wanted- und Leser-Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl und so einfach funktioniert es:

Um an dieser Verlosung 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 Kennwort „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 Kennwort „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).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „PZ16“ an unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

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 einfach 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 unten stehende Nummer.

MOST WANTED

- 01 Ape Escape (PSP)
- 02 BiA: 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 (PS2)
- 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 Ecko's Getting Up: ...
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Need for Speed Most Wanted
- 17 Onimusha: Dawn of Dreams
- 18 Peter Jackson's King Kong
- 19 Prince of Persia: Revelations
- 20 Prince of Persia: The Two ...
- 21 Pro Evolution Soccer 5
- 22 Project Zero 3
- 23 Resident Evil 4
- 24 Shadow of the Colossus
- 25 Tekken 5
- 26 Torino 2006
- 27 Tomb Raider: Legend (PS2)
- 28 True Crime: New York City
- 29 We Love Katamari!
- 30 WWE SmackDown 2006 (PS2)

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. Juni 2006



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Maik Bütefür, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Meyer, Michael Pruchnicki, Thomas Schreiner,
Stefanie Schetter (Lt. DVD)
Christian Schönlein, Sebastian Stange, Marius Wallat

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Lt.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Lt.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Matthias Schöffel

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Lt.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dzwiszewski,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Lt.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Anzeigenendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: compute@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Die Kolumne

Das frohe Fest der schwierigen Entscheidungen

Ich geb's zu, ich bin verrückt! Draußen grünt und blüht alles bei frühlingshaftem Wetter und ich Esel kann nichts anderes tun, als schon wieder ständig an Weihnachten zu denken. Und wer ist schuld? Logo – Sony und Nintendo. Die üblichen Verdächtigen, wer auch sonst! Und warum? Weil sie unbedingt beide zur Weihnachtszeit ihre neuen Konsolen herausbringen müssen und ich mir jetzt schon den Kopf darüber zerbreche, welche von beiden ich mir denn kaufen soll. Denn so sehr ich Nintendo für den Mut und die Weitsicht bewundere, die mit der Veröffentlichung von Wii einhergehen, so wenig spricht mich als Hardcore-Zocker ein Großteil der bisher gezeigten Spiele an. Zudem hat mir meine Freundin schon zu verstehen gegeben, dass sie kein Interesse an einem gemischten Doppel im etwas engen heimischen Wohnzimmer und noch weniger Verständnis für hektische Controller-Fuchteleien auf der Couch hat. Frauen ...

Tja, dann wird's wohl die PS3 werden, oder doch nicht? Denn die Verantwortlichen bei Sony haben meiner ansonsten zügellosen Spieleleidenschaft mit ihrer Preispolitik schon einen herben Dämpfer versetzt. Von meiner Freundin ganz zu schweigen, die schon den Winterurlaub gefährdet sieht. Da wünscht man sich fast die, mangels Alternativen, leichte Entscheidung für die Xbox 360 vom letzten Weihnachtsfest zurück.

Egal wie ich es drehe oder wende, es gibt nur einen Ausweg: Ich

muss mir doch beide Konsolen kaufen. Wii, weil das Gerät günstig und *Zelda* absolut genial wird. Die PlayStation 3, weil der exorbitante Preis wegen fantastischer Hardware-Features, toller Next-Gen-Grafik und süchtig machender Spielerlebnisse wohl auch gerechtfertigt ist. Problem gelöst und alles gut? Fast! Denn diese einfache, aber kostspielige Problemlösung wirft eine Frage auf, die alles überschattet: Wie erkläre ich meiner Freundin, dass ich sie mir nicht mehr leisten kann?



Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der PLAYZONE.

Wie sollte es anders sein: Auch die Ausgabe vor fünf Jahren stand natürlich ganz im Zeichen der damaligen E3! Die Hits der 2001er Messe waren die üblichen Verdächtigen, deren Nachfolger auch heute noch oft die Most-Wanted-Charts anführen: *Metal Gear Solid 2* und *Final Fantasy X*. Ebenso genial die damaligen Tests: *Onimusha*, das eine neue Action-Adventure-Ära einläutete, und die japanische Version von *Gran Turismo 3*, das ebenfalls auf den PLAYZONE-Prüfstand musste und sich hervorragend schlug.



Was wird gespielt bei ...

Oliver Beck

Oliver Beck ist 25 Jahre alt und PR-Manager bei der deutschen Niederlassung des Spiele-Herstellers Midway.

Moment mal! Dich kenn ich doch aus der PLAYZONE, oder? Gut möglich. Von Ausgabe 09/2002 bis 03/2006 habe ich als Freier Redakteur den einen oder anderen Artikel in der PLAYZONE verbrochen.

Was spielst du im Augenblick?

NBA 2k6 (X360), *Spellforce 2* (PC), *Oblivion* (X360)

Was gefällt dir an den Spielen?

Die Spielbarkeit, die Grafik, die Atmosphäre

Warst du schon mal in einem türkischen Gefängnis?

Einmal. Nackt. War ganz okay. Hab dort viele neue Freunde kennen gelernt.

Welche drei Sony-Spiele sind deine All-time-Favourites und warum?

God of War, weil es einfach unverschämt cool ist!

Pro Evolution Soccer, weil es einfach eine unglaubliche Spielbarkeit besitzt!

Final Fantasy VII, weil es einfach eine wunderbare Story hatte!

Welche Fortsetzung einer bekannten Serie würdest du dir für die PS3 wünschen?

Pro Evolution Soccer

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?

Pong

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?

Sport

Hast du schon mal einen erwachsenen Mann nackt gesehen? Zählt Wolfgang?

Welches Multiplayer-Game spielst du?

World of Warcraft, *NBA 2k6*

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?

Der Himmel ist blau, das Wasser ist nass, Frauen haben Geheimnisse.

Ausgabe 08/06 ab 21. Juni am Kiosk!



Grand Theft Auto Liberty City Stories

BILD: TAKE 2

Grand Theft Auto Liberty City Stories

Auf der PSP ein Mega-Hit, aber wie gut ist die PS2-Fassung, über die noch nicht viel bekannt ist? Unser Test verrät es!



BILD: PLAYZONE

Tomb Raider: Legend

Nach mehreren Anläufen endlich im Test: die Handheld-Variante des neuen Lara-Abenteuers.



BILD: SONY

Tourist Trophy

Der Heilige Gral für alle Motorrad-Fans? Das Rennspektakel der GT-Macher auf dem Prüfstand.



BILD: SONY

Syphon Filter: Dark Mirror

Das wurde ja Zeit: Sonys Geheimagent Gabe Logan ermittelt nun endlich auch auf der PSP!

Lesefutter für Konsolenfans



XBOX-ZONE
05-06/06

Wichtigste Themen: Hitman: Blood Money, Tomb Raider: Legend, Burnout Revenge und The Elder Scrolls IV: Oblivion.



N-ZONE
06/06

Wichtigste Themen: Metroid Prime Hunters, The Legend of Zelda: Twilight Princess und Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging.



EDGE
07/06

Wichtigste Themen: Heavenly Sword, Red Steel, Alone in the Dark und eine Reportage zum Thema Mobile Gaming.



CVG
06/06

Wichtigste Themen: WWE SmackDown! vs. RAW 2007, Rockstar Games präsentiert Tischtennis und Tomb Raider: Legend.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.



Überblick verloren?
Wir haben ihn!

www.wazap.de

VIDEOGAMES
ZONE.de



SFT

4Games

PC ACTION

WIDESCREEN



Wazap!

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready At Dawn Studios. Daxter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



Daxter. Wenn du das Chaos beherrschen willst,
musst du selbst zum Chaos werden.

Halb Otter, halb Wiesel, komplett durchgeknallt (alles im Eimer!). Diesmal ist Daxter als Kammerjäger in geheimer Mission unterwegs, um seinen besten Kumpel Jak zu retten. Hilf dem Ottsel mit der großen Klappe und räum richtig auf. Daxter – das total verrückte Abenteuer exklusiv auf PSP



www.yourpsp.com/daxter