

WWW.PLAY-ZONE.DE

DVD IM HEFT

127 MINUTEN
SPIELZEIT
83 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



DIE TOPTHEMEN AUF DVD



NEED FOR SPEED
MOST WANTED
PRINCE OF
PERSIA 3
FAHRENHEIT

WIR HABEN'S SCHON GESPIELT!

FINAL FANTASY XII

Detaillierte Spieleindrücke
direkt aus Japan!



FINAL FANTASY XII © SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved

RESIDENT EVIL

45

EXKLUSIV ANGESPIELT: Die brillante PS2-Version
und ihre Neuerungen im Detail – mit DVD-Video!

VORSCHAU: Die PS3-Zukunft der Serie

OUTBREAK FILE #2

TEST: Mehr Spaß dank Online-Modus?

PSP

30 SEITEN MIT EXKLUSIV-BILDERN!

Spiele- und Zubehörtests ➔ Ausblick auf die kommenden Hits



Gemeinsam schmeckt's am Besten.

RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FILE #2

Jetzt erhältlich!

res-evil.com/outbreak2

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

ENDE DER GAME-BOY-DOMINANZ? PLAYSTATION PORTABLE

SONY GREIFT AN!

ES WAR EINMAL

Lange Zeit galten die japanischen Videospiel-Giganten Sega und Nintendo als unantastbar. Ob NES und Master System, Super Nintendo und Mega Drive – niemand wagte es, mit einer Heimkonsole die traditionellen Marktführer anzugleichen. Dementsprechend groß war das Gelächter der Branchen veteranen, als Sony ankündigte, mit einer Konsole namens PlayStation der Konkurrenz Marktanteile abjagen zu wollen. Am Ende lachte jedoch keiner mehr. Sega stellte mit der Nachfolgekonzole die Hardware-Produktion ein. Nintendo verlor seine gewohnte Marktführer-Position. Und Sony schwang sich zum unangefochtenen Platzhirsch auf, dem eine Wiederholung der Markteroberung-Geschichte gerade jetzt recht käme. Denn in keinem anderen Markt ist die Dominanz so erdrückend wie auf dem Handheld-Sektor, den Nintendo seit in den letzten Jahren mit Marktanteilen von 98 Prozent und mehr beherrschte. Doch seit kurzem mischt Sony mit einer mobilen PlayStation den Markt auf. Zunächst in Japan und den USA. Und ab 1. September auch in Europa. Wir begleiten die Markteinführung der vielfältigsten Handheld-Konzole aller Zeiten mit einem umfangreichen Special, das keine Fragen offen lässt, und bieten bei den Tests erstmals gestochene scharfe, selbst gemachte PSP-Screenshots!

SONY PSP

Sonys Handheld-Debut hat seit seinem Launch in Japan nichts von seinem Reiz verloren – PSP-Tests erledigt die Redaktion mit Freude.

SPANNENDER GEHT'S NICHT!

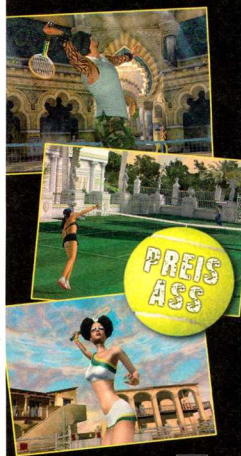
Der Launch der PSP ist ein weiterer Höhepunkt der aufregendsten Phase, welche die Videospielwelt jemals erlebt hat. Denn dank Nintendo DS (Februar 2005), Xbox 360 (November 2005), Game Boy Micro (2005), Nintendo Revolution (2006) und PlayStation 3 (2006) werden die Karten in der Videospiele-Branche neu gemischt. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christoph Kraus (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Michael Meyer (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
David Mola (Layout)
Maik Bütterfur (Redaktion)
Alexander Funke (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)



© 2005 Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, Inc. is a wholly owned subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, the Global Star Software logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two company logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. "HYPN" is a registered trademark and service mark of Hypnotix. MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "OUTLAW TENNIS" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc.

NEWS

- 06 Allgemeine News
10 Japan-News

REPORTAGE

- 20 PSP-Europastart

GEWINNSPIELE

- 126 Gran-Turismo-4-Lösungsbuch

RUBRIKEN

- 73, 77, 129 Abo-Angebote
118 Feedback
24 Hardware/Zubehör
128 Impressum
96 Info-Center: Die besten Spiele
98 Info-Center: Die Redaktion
92 Info-Center: Most Wanted
95 Info-Center: Termine
128 Inserentenverzeichnis
114 Leserbrief
130 Vorschau
117 X-Port-Spielstände
127 Zeugnis

SPIELERREGISTER

167: Ride or Die	110
Age Academy	50
Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer	112
Burnout Legends	50
Burnout Revenge	66
Castlevania: Curse of Darkness	32
Coffin McRae Rally 2005 Plus	54
Conflict: Global Storm	80
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	42
Darkwatch	90
Driver 2006	6
DTM Race Driver 2	37
DTM Race Driver 3	68
Dynasty Warriors	32
Everybody's Golf	50
F1 Grand Prix	36
Fahrenheit	104
Final Fantasy XII	58
Fired Up	47
Genji	70
Ghost Recon: Advanced Warfighter	84
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	62
Lord of the Rings Tactics	9
Lumines	48
Madden NFL 2005	126
MediEvil Resurrection	43
Mercury	48
Metal Gear Acid	32
Midnight Club 3: DUB Edition	54
Mortal Kombat: Shaolin Monks	86
MX vs. ATV Unleashed	124
NBA Live 2005	125
NBA Street Showdown	41
Need for Speed Most Wanted	78
Need for Speed Underground Rivals	30
Pro Evolution Soccer 5	55
Rampage: Total Destruction	7
Resident Evil 4	12
Resident Evil 5	18
Resident Evil Outbreak File #2	100
Ridge Racer	28
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	120
Spider-Man 2	46
Star Wars Battlefront II	8
The Suffering: Ties That Bind	88
Tiger Woods PGA Tour 2005	125
Tony Hawk's Underground 2 Remix	40
Total Overdose	108
TT Superbikes	125
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	52
Virtua Tennis World Tour	45
Wo ♥ Katamari	9
Wipeout Pure	34
World Tour Soccer	44
Worms	7
WWE SmackDown vs. RAW 2006	74
Ys: The Ark of Napishtim	113

INHALT

10/05

VORSCHAU
12/18

100

RESIDENT EVIL 4, 5 & OUTBREAK FILE #2

Gruselig gut: Survival-Horror im Dreierpack!

VORSCHAU
58

FINAL FANTASY XII



Ausführlich angespielt auf Square Enix' Hausmesse



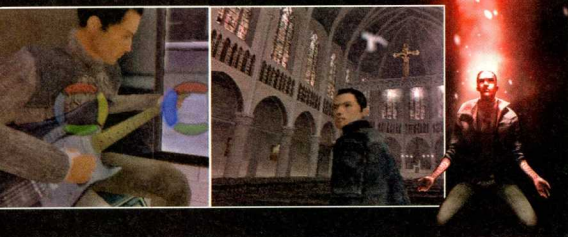
20 PSP-EUROPASTART

Alles Wissenswerte über Konsole, Spiele und UMD-Filme auf 30 Seiten!



104 FAHRENHEIT

Die lang erwartete Wiederbelebung des Adventure-Genres?



JETZT MIT NEUER MENÜSTRUKTUR • EINZELN ANWÄHLBARE BEITRÄGE

DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

PSP – PlayStation Portable

VORSCHAU

- Resident Evil 4
- FFA 06
- Need for Speed Most Wanted
- EA's Hot Summer Night 2005
- James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau
- Harry Potter und der Feuerkelch
- Die Sims 2
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- NEA Live 06
- PEHL 06
- Madden NFL 06

X-PORT-SAVEGAMES:

Tekken 5

Buffy: Chaos Bleeds • Fire Warrior • Transformers

- Tiger Woods PGA Tour 06
- SSX on Tour
- 187: Ride or Die
- Spartan: Total Warrior
- Overwatch
- Ape Escape 3
- Top Spin

- TEST
- Resident Evil Outbreak File #2
- Fahrenheit
- Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer
- Ys: The Ark of Napishtim
- Gungnir Overdose
- Bombberman Handball
- Dynasty Warriors 5

- BONUS
- Genji (Intro)
- Prince of Persia 3
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Ratchet: Gladiator
- Dynasty Warriors 5 (Intro)

- SPIELTRAILER
- Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)
- Jak X
- Sly 3
- Shadow Hearts: From the New World
- Final Zero 3
- Darkwatch

- Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach dem Riesenkäse
- Bombberman Handball

- FILMTRAILER
- Peter Jackson's King Kong
- Stolz und Vorurteil
- Der verbotene Schlüssel
- Rightman – Ohne jede Spur

- MICROBITE
- Conflict: Global Storm



MAX-DRIVE:

GTA Vice City (dt.) • Resident Evil Outbreak

Batman Begins • Medal of Honor European Assault • Tekken 5 • Tenchu Fatal Shadows

VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 66 Burnout Revenge
- 82 Castlevania: Curse of Darkness
- 80 Conflict: Global Storm
- 90 Darkwatch
- 68 DTM Race Driver 3
- 58 Final Fantasy XII
- 70 Genji
- 84 Ghost Recon: Advanced Warfighter
- 62 James Bond: Liebesgrüße aus Moskau
- 86 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 78 Need for Speed Most Wanted
- 12 Resident Evil 4
- 88 The Suffering: Ties That Bind
- 74 WWE SmackDown vs. RAW 2006

PLAYSTATION 3

- 18 Resident Evil 5

PSP

- 74 WWE SmackDown vs. RAW 2006

TEST

PLAYSTATION 2

- 110 187: Ride or Die
- 112 Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer
- 104 Fahrenheit
- 100 Resident Evil Outbreak File #2
- 108 Total Overdose
- 113 Ys: The Ark of Napishtim

PSP

- 50 Ape Academy
- 42 Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
- 37 DTM Race Driver 2
- 52 Dynasty Warriors
- 50 Everybody's Golf
- 36 F1 Grand Prix
- 47 Fired Up
- 48 Lumines
- 43 MediEvil Resurrection
- 48 Mercury
- 32 Metal Gear Acid
- 41 NBA Street Showdown
- 30 Need for Speed Underground Rivals
- 28 Ridge Racer
- 46 Spider-Man 2
- 40 Tony Hawk's Underground 2 Remix
- 52 Untold Legends: Brotherhood of the Blade
- 45 Virtua Tennis World Tour
- 34 WipeOut Pure
- 44 World Tour Soccer

LÖSUNG/PROFITIPPS

- 120 Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

CHEATS & CODES

- 126 Madden NFL 2005
- 124 MX vs. ATV Unleashed
- 125 NBA Live 2005
- 125 Tiger Woods PGA Tour 2005
- 125 TT Superbikes



NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. DAS PSP-LINE-UP

Schon die ersten Spiele können sich wirklich sehen lassen!

2. RESIDENT EVIL 4

So und nicht anders müssen PS2-Umsetzungen von Topspielen aussehen!

3. PES 5 FÜR PSP

Für Fans ein Traum: Pro Evolution Soccer 5 für unterwegs

4. PSP: EA DENKT UM

Statt alter FIFA- und PGA-Versionen kommen doch nur die Ößer-Fassungen.

5. FEINSCHLIFF BEI EIDOS

Tomb Raider und Hitman kommen später – gut so!

FLOPS



1. ZU SPÄT UM PSP-TEST

Ausgerechnet das „deutlich überarbeitete“ Midnight Club 3 erreichte uns nicht.

2. KEINE LUST MEHR

John Romero verlässt Midway während der Entwicklung am neuen Gauntlet.

3. ZU VIEL ERWARTET?

Ys: The Ark of Napishtim ist leider kein Rollenspiel-Geheimtipp.

4. CHAOS UM STARGATE SG-1

Die Zukunft des Spiels zur TV-Serie ist derzeit ungewiss.

5. UNTERTEIL-TERROR

Ob das neue Conflict jetzt Global Terror oder Global Storm heißt – was soll's?



WIE GEWOHNT In Sachen Automodelle und Fahrzeugphysik darf man erneut einiges erwarten.



ERNEUT MIT SCHIESSEREIEN Hoffentlich sind die diesmal besser spielbar.

Driver 2006

ACTION Neues Driver, neuer Edmondson, neues Glück?

Infos zum vierten Driver gibt es derzeit kaum, doch hat uns Atari immerhin schon mal einige erste Screenshots zur Verfügung gestellt. Der bisherige Director Martin Edmondson hat das Entwicklerteam Reflections ja vor einiger Zeit verlassen, in seine Fußstapfen trat niemand anderes als sein Bruder Gareth Edmondson, der

das Spiel kurz nach Redaktionsschluss auf der Games Convention erstmals der Öffentlichkeit präsentierte. Schauplatz der rasanten Verfolgungsjagden wird diesmal New York sein, besonderes Augenmerk legen die Entwickler laut eigener Aussage auf eine verbesserte Gegnerintelligenz und Online-Gameplay. Man

darf gespannt sein, inwieweit die Schwächen des dritten Teils ausgemerzt werden. Die ersten Bilder deuten an, dass man an den Zu-Fuß-Missionen festhält – hoffentlich sind sie diesmal nicht mehr gar so lieblos und hakelig gestaltet! (mp)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: Anfang 2006

VÖLLIG HINÜBER Was wäre ein Driver-Spiel ohne ein gelungenes Schadensmodell?



NEW YORK, NEW YORK Offenbar konzentriert sich Reflections diesmal auf nur eine Metropole.

NEUSTICKER

+++ DER PATE VERSCHOBEN Electronic Arts' Mammutprojekt Der Pate wird nun doch nicht mehr, dieses Jahr erscheinen, als neuen Termin nennt der Hersteller das 1. Quartal 2006. **+++ BOURNE BEI VIVENDI** Vivendi hat sich exklusiv die Rechte für Spiele zu den Büchern Robert Ludlums gesichert. Ludlum lieferte damit unter an-

derem die Vorlage für den Film Die Bourne Identität, der vor einiger Zeit neu aufgelegt wurde und mit Die Bourne Verschwörung einen Nachfolger bekam. **+++ HICKHACK UM STARGATE** Publisher JoWood und Entwickler Perception lieferten sich Anfang August einen offenen Schlagabtausch rund um das gemeinsame Projekt Stargate SG-1.

KAMIKAZE!! Die berühmtesten Spezialangriffe dürfen nicht fehlen.
100

Worms

STRATEGIE Auf der PSP kämpfen die Würmer wieder in 2D.

Das Team 17 hätte langsam eine Wurmkur nötig, liefern die Briten doch ein *Worms*-Spiel nach dem anderen wie am Fließband ab. Auch ohne große Innovationen konnte man den Spaßfaktor stets hoch halten. Auch die frisch angekündigte PSP-Version dürfte da keine Ausnahme darstellen. Im Gegensatz zu den drei-

dimensionalen letzten Ausflügen auf die PS2 beharken sich die Würmer diesmal wieder im klassisch zweidimensionalen Look. Der Wireless-Mehrspieler-Modus ist bei so einem Partyspiel-Klassiker natürlich Pflicht. (mp)
Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Februar 2006

KLASSISCH: Sogar Blinden dürfen durch die Gegend getragen werden.

Rampage Total Destruction

ACTION Chaos und Zerstörung!

Im neuesten Teil von Midways *Rampage*-Serie feiern die beliebten Monster ihr Comeback. So dürfen George, Lizzie und Ralph erneut durch eine Vielzahl von Städten gesteuert werden und dort alles in Schutt und Asche legen. Nahezu jedes Gebäude und Objekt kann zerstört oder zumindest kaputtgemacht werden. In der Einzelspielerkampagne darf man sein Lieblingsmonster mit einer Vielzahl von Power-ups aufwerten und es auf diese Weise

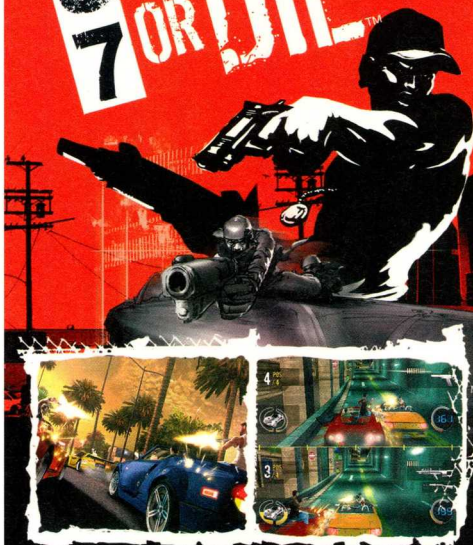
ständig verbessern. Der Mehrspieler-Modus erlaubt zwei Spielern gleichzeitig, durch die Metropolen zu ziehen. Midway kündigte für die USA einen Verkaufspreis von 19,95 \$ an. Allerdings ist noch nicht bekannt, wie teuer das Game in Deutschland sein wird. *Rampage: Total Destruction* soll voraussichtlich im Frühjahr 2006 auf den Markt kommen. (mm)
Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: 1. Quartal 2006

Nachdem JoWood bekannt gab, man wäre von der Arbeit von Perception enttäuscht und würde die Entwicklung der in Arbeit befindlichen Versionen (u. a. für PS2) stoppen sowie die Lizenz eventuell für ein

neues Next-Generation-Stargate verwenden, kontierte Perception, sie hätten die alleinigen Lizenzrechte an der Serie inne und wollen die Spiele weiterhin entwickeln. +++
NAMENSKONFLIKT Eidos hat das

ALLGEMEIN NEWS

187 OR DIE



DRIVE. BLAST. RULE.



www.187game.com **UBISOFT**



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. 187 or Die, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Kommt uns teuer zu stehen

Über Geld redet man nicht, sondern macht allenthalben düstere Andeutungen. Das gilt weniger im von heiteren Absichtserklärungen geprägten deutschen Wahlkampf, aber umso mehr für die Preisaussichten bei der nächsten Konsolen-Generation. Ken Kutaragi, Chef von Sony Computer Entertainment, hätte durchaus Finanzminister-Kaliber in harten wirtschaftlichen Zeiten. Wer sonst orakelt so schön bedrohlich-vage „ich sage nur so viel: sie wird teuer“, wenn man ihn auf den Preis der PS3 anspricht? Kutaragis legendäre Überstunden-Aufforderung, damit sich die arbeitende Bevölkerung die nächste Sony-Konsole leisten kann, ist nicht das einzige Rauschen im Banknotenwald. Im Zusammenhang mit dem baldigen Verkaufsstart der Xbox 360 mehren sich in den USA die Stimmen aus Handel und Wirtschaftsanalytiker-Kreisen, laut denen die Software-Preise bei der nächsten Generation (also auch PS3) kräftig rauhen könnten. In den USA gelten \$ 59,- statt wie bisher \$ 49,- für neue Top-Spiele als wahrscheinliches, wenn auch noch unbestätigtes Preismodell. Der Extra-Zehner täte weh, denn im Gegensatz zur einmaligen Konsolenschaffung will man langfristige eine Vielzahl an Spielen erstehen – und das läppert sich. Aber wäre die Erhöhung wirklich nötig? Schließlich ist die potenzielle Käuferzahl für neue Videospiele im Laufe der Jahre immer weiter gestiegen. Im Vergleich zu anderen Freizeit-Geldfressern sind sie ein relativ teures Vergnügen. Und solange bei immer fetteren Lizenzdeals wie Electronic Arts' NFL-Monopol oder Bond-Girl-Verpflichtungen die Kohle fröhlich verheizt wird, kaufe ich der Spieleindustrie die ganze „\$ 10,- mehr oder wir nagen am Hungertuch“-Nummer nicht ganz ab. Alles hat seinen Preis, aber überbeuerte Spiele könnten ein Bremsklotz für die nächsten Konsolen-Generation werden.

We ♥ Katamari

PUZZLE Die originelle Kugel kommt nach Deutschland!

Alle lieben *Katamari*. Nun auch Electronic Arts. Aber wer oder was zum Henker ist überhaupt *Katamari*? Kein Wunder, dass man sich als Europäer diese Frage stellt, denn der Vorgänger *Katamari Damacy* erschien bisher lei-

der nur in Japan und den USA. Mit dem Nachfolger soll sich dieser Umstand ändern, und wer hätte gedacht, dass ausgerechnet Branchenriesen Electronic Arts sich dieser Aufgabe annimmt? Das Spiel selbst wird ähnliche

Qualitäten besitzen wie der Vorgänger. Man rollt mit einer Kugel durch grafisch ausgefallene Welten, sammelt Gegenstände auf, die an der Kugel kleben bleiben, und genießt die witzige Optik und den schrillen Sound. Neu sind die Mehrspieler-Modi, in denen man kooperativ durch die Gegend kullert oder einander im Battle-Modus aufröht. (mb)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Anfang 2006



SCHRÄG Eine kleine Figur mit Giraffenkopf rollt eine klobige Kugel durch die Landschaft.



GRÖßENWAHN Die Gegenstände, die an der Kugel pappeln bleiben, werden mit der Zeit immer größer.

Star Wars Battlefront II

ACTION Erste Bilder von der PSP-Front – möge die Macht zum Mitnehmen sein!

Das erfolgreichste *Star Wars*-Spiel aller Zeiten bekommt einen Nachfolger spendiert. Und damit Fans der Reihe noch mehr Zeit in Sternenerstörern und fremden Welten verbringen können, kommt dieser ebenfalls für Sonys tragbare Konsole heraus. Genau wie die Heimversion wird *Star Wars Battlefront II* auf

der PSP Raumschlachten, neue Umgebungen aus *Episode III* und zahlreiche neue Fahrzeuge zu bieten haben. Bis zu vier Spieler ballern sich per Wireless LAN gegenseitig über den Haufen oder kämpfen Seite an Seite gegen computergesteuerte Gegner. Erste Bilder machen optisch einen sehr guten Eindruck. Jetzt

bleibt nur noch zu hoffen, dass die Steuerung auf der PSP ebenfalls überzeugen kann. Noch ist nicht ganz sicher, ob das Spiel rechtzeitig fertig wird für einen November-Release zusammen mit der PS2-Fassung. (mb)

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: Herbst



WEHRHAFT Prinzessin Leia kämpft tapfer gegen die imperialen Truppen.



WUCHTIG Die neuen Raumschlachten versetzen Sie unter anderem in einen X-Wing.

NEUWICKER

bisher als *Conflict: Global Terror* angekündigte Spiel offiziell in *Conflict: Global Storm* umbenannt. +++ **EIDOS-VERSCHIEBUNGEN** Um ähnlich unfertige Produkte wie das letzte *Tomb Raider* zu verhindern und die bekannten Eidos-Marken zu stärken,

hat SCI Eidos' aktuelle Top-Entwicklungen ins nächste Jahr verschoben. *Hitman: Blood Money* und *Commandos Strike Force* kommen im 1. Quartal 2006, das vielversprechende *Tomb Raider: Legend* sogar erst im 2. Quartal. +++ **MARVEL-ROLLEN-**

SPIELE Activision ist scheinbar mit dem Erfolg des Rollenspiel-Action-Hybriden zufrieden und hat sich die Exklusivrechte an Rollenspiel-Umsetzungen von Marvel-Comics gesichert. Allerdings sollen erste Spiele erst im Jahr 2007 erscheinen. +++



SPÜCKWEITE: Mit magischen Geschossen greifen Ringgeister aus der Ferne an.

Lord of the Rings Tactics

STRATEGIE Mobile taktische Mittelalter-Eroberung

Ein frisch unterschriebener Lizenzdeal erlaubt Electronic Arts sowohl das Ausschachten der Filme als auch der Buchvorlage für neue spielerische Taten. Erstmals bekommt auch die PSP eine Ladung Tolkien ab. Der Name ist bei *Lord of the Rings Tactics* Programm; in Sachen Gameplay orientiert man sich an Squares PS-Klassiker *Final Fantasy Tactics*. Die Rollenspielkomponente tritt zugunsten rundenbasierter taktischer Kämpfe in den Hintergrund. Jede Runde ist in zwei Phasen unterteilt: Erst bringen Spieler und Computergegner ihre Einheiten in Position. In der Kampfphase schlägt man erbarmungslos zu, der Ausgang von Angriffen wird anhand ansehlicher Nahaufnahmen der 3D-Charaktere gezeigt. Bei der

Story folgen Sie wahlweise auf der Seite von Gut oder Böse der erweiterten Filmhandlung. Es tauchen auch Schauplätze auf, die nur in der Buchvorlage erwähnt werden, aber in der Filmtrilogie nicht zu sehen waren. Zwischen den Missionen geht es ans statistische Eingemachte. Kampferfahrung sorgt für Levelbeförderungen, errungene Punkte verwenden Sie gezielt zum Freischalten neuer Sonderfähigkeiten. Ein Wireless-Modus ermöglicht Schlachten mit bis zu vier Teilnehmern. Hier führen alle Mitspieler ihre Züge gleichzeitig durch, damit sich die Wartepausen im erträglichen Rahmen halten. (hl)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: November



GEHWEG: Das Felder-Gitternetz zeigt die Reichweite für den nächsten Zug.

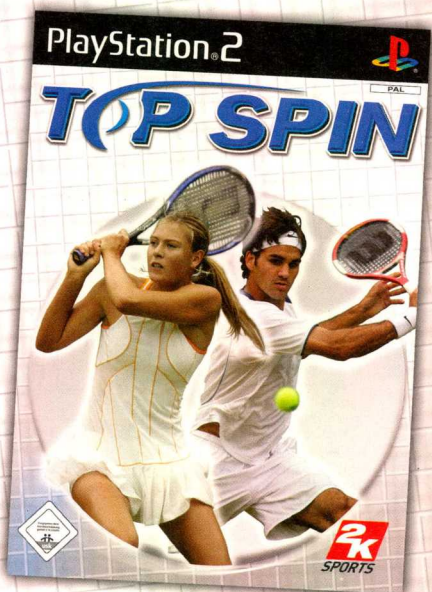
RATCHET UMBENANNT Das bisher als *Ratchet: Deadlocked* bekannte Spiel wird in Europa als *Ratchet: Gladiator* erscheinen. **+++ GENJI 2 FÜR PS3** Noch ist der erste Teil gar nicht bei uns erhältlich, da kündigt Sony einen *Genji*-Nachfolger für die

PlayStation 3 an. **+++ 80ER-SING-STAR** Sonys London-Studio arbeitet an einem neuen Karaoke-Spiel namens *Singstar '80s*, das mit 30 Original-Hits aus den 80er-Jahren gegen Ende des Jahres sicherlich zahlreiche Fans finden wird. **+++**

TOP SPIN

„2K SPORTS TENNIS-SIMULATION IST EINDEUTIGER FAVORIT AUF DEN WELTRANGLISTEN-PLATZ NUMMER EINS.“

OPM 09/2005



WWW.2KSports.DE/TOPSPIN



PlayStation 2



© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Top Spin, 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Das PlayStation Meeting 2005

Vor kurzem kommentierte Sony beim alljährlichen PlayStation Meeting in Tokio die aktuelle Marktsituation seiner Konsolen. Die PS2 verkauft sich trotz des bevorstehenden Next-Generation-Starts nach wie vor hervorragend und auch das Spiele-Angebot für die PSP wird langsam immer breiter. Statt lediglich alte PlayStation-Marken zu portieren, entwickeln die Software-Häuser immer mehr neue Titel. Bis Ende des Jahres sollen 150 PSP-Spiele auf dem Markt sein. Mit der PS3 scheinen die Entwickler einige Probleme zu haben, was die Erstellung grafisch hochwertiger Spiele angeht. SCE kündigte daher an, in Zusammenarbeit mit Havok, AGEIA und SN Systems diverse Tools und Hilfsprogramme für Programmierer zu entwickeln. Derzeit befinden sich in der PS3-Bibliothek etwa 2.000 Programme. Gleichzeitig arbeiten jedoch 168 Firmen an der Entwicklung neuer Entwicklungssoftware, sodass in absehbarer Zeit die zehnfache Menge zur Verfügung stehen sollte.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Jikkyou P. Pro Baseball 12
- 2 Ape Escape 3
- 3 Jissen Pachi-Slot!
Onimusha 3
- 4 Gundam True Odyssey
- 5 We Love Katamari Damashi
- 6 Musashi: Samurai Legend
- 7 Sakura Taisen V:
Saraba Itoshiki Hitoyo
- 8 Onihama Pachislot
- 9 Genji
- 10 K-1 World Max 2005

KREIS DER ENGWEITEN
Jedes Spielareal ist streng abgegrenzt. Hier läuft gerade Kingdom Hearts II.



Square Enix Party 2005

MESSE Square Enix präsentierte sein umfassendes Spieleprogramm bis ins nächste Jahr hinein.

Wenn ein Spielehersteller eine Präsentationsshow für seine Produkte organisiert, ist der Eintritt normalerweise frei. Für ein Ticket zur Square Enix Party 2005 hingegen knöpfte Square Enix jedem Besucher 1.000 Yen (ca. € 7,30) ab. Dennoch fanden sich über 45.000 Menschen auf der Show ein – wieder einmal ein Beweis dafür, wie hoch Square-Enix-Spiele beim japanischen Publikum im Kurs stehen. Die elf vertretenen PS2-Titel wurden nur in geschlossenen

Kabinen gezeigt; zu den begehrtesten gehörten natürlich *Final Fantasy XII*, *Dirge of Cerberus* und *Kingdom Hearts II*. An jeder Station konnte man etwa 15 Minuten lang spielen – vorausgesetzt man nahm dafür je eine gute Stunde Schlangestehen in Kauf.

FINAL FANTASY XII ERSCHEINT IM MÄRZ '06

Vom größten Titel der Show, *Final Fantasy XII*, hatte Square Enix klugerweise satte 200 Exemplare zur Verfügung gestellt.

Außerhalb der Kabine lief auf zwei großen Videowänden der aktuelle FF XII-Kinotrailer, in dem ein neuer Charakter vorgestellt und das lang erwartete Releasedatum angekündigt wurde: der 16. März 2006.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, ein Shooter mit Rollenspiel-Elementen, war mit 50 Spielstationen vertreten. Hier konnte man sechs Szenen aus einem Einzelspieler-Modus anwählen. Für den Online-Modus werden noch Online-Betatester gesucht.



BEINARBEIT Wer spielen will, muss stehen. Immerhin gibt's vorm FF-XII-Stand einen spielgetreu nachgebildeten Helm zu bewundern.



Von *Kingdom Hearts II* lagen 150 Spezialversionen mit automatisch verfügbarem Drive-Feature vor. Anspielen durfte man Levels aus vier Welten: zwei Bosskämpfe aus *Die Schöne und das Biest* und *Mulan* sowie Missionen aus *Aladdin* und in Schloss Disney. Hinter dem Eingang des abgeiegelten Anspielareals gab es zudem einen Stand mit exklusiven *Kingdom Hearts*-Artikeln. Das Spiel soll in Japan im Dezember erscheinen.

Bei *Code Age* handelt es sich um ein medienübergreifendes Projekt: In einer Kabine wurde der PS2-Action-Titel *Code Age Commanders* gezeigt, in zwei anderen das Handy-Spiel *Code Age Brawls* und der Comic *Code Age Archives*.

Auch vor dem *Grandia III*-Stand bildeten sich enorme Warteschlangen, obwohl der Verkaufsstart des Spiels nur noch eine Woche entfernt war. Wer genügend Durchhaltevermögen bewies, bekam ein *Grandia III*-Mini-Handtuch geschenkt.

ONLINE-SPIELE-VIELFALT

Online spielen konnte man *EverQuest 2*, *Final Fantasy XI* und *Front Mission Online*. Der größten Rummel fand in der FF XI-Ecke statt, wo ein „Heroes Combat“-Match ausgetragen wurde: Hier

musste ein Team aus sechs Teilnehmern einen Kampf gegen drei bekannte Nebenfiguren aus dem Rollenspiel bestehen.

Die 20 *Front Mission Online*-Stationen waren mit Headsets, Keyboards und Mäusen bestückt. An der Hälfte davon durften sich zwei Fünfterteams im „Battle Coliseum“ gegenüberstehen, nachdem sie dank eines unbegrenzten Spielgeldkontos ihre Mechs nach Herzenslust ausstaffiert hatten.

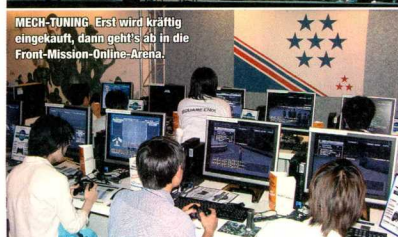
Zu den vornehmlich auf Japan zugeschnittenen PS2-Spielen gehörte *Heavy Metal Thunder*, die Umsetzung einer gleichnamigen TV-Serie. Als Publikumsmagnet erwies sich hier Ex-Megadeth-Mitglied Marty Friedman, der mit spektakulären Gitarrendarbietungen für Aufsehen sorgte.

Für viele Besucher bestanden die Highlights der Show jedoch, allen Spiel-Blockbustern zum Trotz, in den Vorführungen auf der großen Live-Bühne. Dort gaben zahlreiche Musiker Stücke aus aktuellen Spieleoundsounds zum Besten. Unter anderem begrüßte der ehemalige Square-Enix-Komponist Nobuo Uematsu eine Sängerin namens Angela Aki, die den Titelsong „Kiss Me Goodbye“ aus dem kommenden *FF XII* vortrug.

WARREN HARROD /
STEFANIE SCHETTER



MASSIV Auf der großen Live-Bühne werden Stücke aus diversen Square-Soundtracks dargeboten.



MECH-TUNING Erst wird kräftig eingekauft, dann geht's ab in die *Front-Mission-Online-Arena*.



ZEICHENTRICK-ZEIT Die Disney- und Square-Enix-Helden von *Kingdom Hearts* starten in ihr neues Abenteuer durch.



CODE AGE COMMANDERS Die Handlung des Spiels wird durch Handy-Produkte und Comics ergänzt.

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2

Fatal Frame III	Action-Adventure	28. Juli
Grandia III	Rollenspiel	4. August
Shadow Hearts III Rollenspiel		28. Juli
Sonic Gems Collection	Jump & Run	11. August
World Soccer Winning Eleven 9	Fußball	4. August

PSP

Drum Master	Musikspiel	4. August
Rockman DASH	Jump & Shoot	4. August
Star Soldier	Shoot 'em Up	21. Juli
Tenchu	Action	28. Juli

Erscheint demnächst:

PS2

MotoGP 4	Rennspiel	15. September
Tales of Legendia	Rollenspiel	25. August
Tokyo Bus Guide 2	Bussimulation	8. September

PSP

Bleach	Beat 'em Up	1. September
Breath of Fire 3	Rollenspiel	25. August
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Ego-Shooter	15. September
Guilty Gear XX	Beat 'em Up	29. September
Let's Go by Train	Zugsimulation	29. September
Rockman DASH 2	Jump & Shoot	8. September
Twelve	Strategie-RPG	25. August



Resident Evil 4

Was taugt die PS2-Fassung des GameCube-Hammers wirklich? **Wir haben sie schon gespielt!**

Das Letzte rausholen

Die Konvertierung eines GameCube-Titels klappt nicht immer reibungslos, wie der Titel *Killer 7*, ebenfalls von Capcom, bewiesen hat. Bei *Resident Evil* scheute man aber keinen noch so hohen Aufwand.

Das japanische Magazin CG World hatte bereits Anfang des Jahres Gelegenheit, einen genaueren Blick unter die Haube des PS2-*Resident Evil 4* zu werfen. Dort wurden die Schwierigkeiten der Umsetzung genauer beleuchtet. Als besonders problematisch erwies sich die Darstellung der Figuren, da der Texturspeicher der PS2 deutlich geringer ist als der des Cubes. Daher mussten die 24-Bit-Texturen der Charaktere auf 4 beziehungsweise 8 Bit heruntergerechnet werden. Das Resultat sind deutlich weniger verwendete Polygone, die aber im direkten Vergleich mit anderen PS2-Spielen immer noch beeindruckend sind:

- Leon (*Resident Evil 4*, GC): ca. 10.000 Polygone
- Dorfbewohner (*Resident Evil 4*, GC): ca. 3.000 bis 4.000 Polygone
- Leon (*Resident Evil 4*, PS2): vermutlich 5.000 Polygone
- Snake (*Metal Gear Solid 3*, PS2): ca. 4.000 Polygone

Dabei half den Entwicklern eine komplett neue Engine, die eigens für die PS2-Fassung des Spiels geschrieben wurde. Ein Aufwand, der sich am Ende wirklich gelohnt haben könnte.



ORIGINAL Auf diesem Bild sehen wir die Szene im Original auf dem Cube.



REMAKE ... und hier die gleiche Szene auf der PS2.

GRUSELIG In der Höhle läuft dem Spieler ein Schauer über den Rücken.

NEUES MONSTER, NEUES GLÜCK Die Monster sind in dem neuen Spiel nicht weniger fies als vorher.



O bwohl zur PS2-Version des Horrorschokers *Resident Evil 4* bereits einige Bilder und ein Trailer zu begutachten waren, überwog vielerorts die Skepsis bezüglich einer technisch überzeugenden Umsetzung des GameCube-Hits auf die Sony-Konsole. Um uns persönlich von der Qualität der PS2-Version ein Bild zu machen, empfangen wir Besuch von Capcom Deutschland. PR-Manager Kai Stüwe hatte eine weit fortgeschrittene

Version im Gepäck und wir durften persönlich an die PS2-Fassung von *Resident Evil 4* Hand anlegen und uns die Unterschiede zu unserem Lieblings-Cube-Spiel genauer ansehen.

RESIDENT EVIL AT ITS BEST

Mit dem aktuellen Teil der Serie beginnt ein neuer Abschnitt. Der Umbrella-Konzern ist Geschichte, Zombies sind wieder ins Reich der Mythologie verbannt. Das Einzige, was zu Beginn an

die Vergangenheit erinnert, ist Leon S. Kennedy, der bereits in *Resident Evil 2* die Hauptrolle innehatte und zu diesem Zeitpunkt noch Cop in Raccoon City war. Inzwischen ist er Regierungsagent und wurde mit einem Spezialauftrag betraut: Ashley, die Tochter des Präsidenten, wurde entführt und Leon soll sie wiederfinden. Seine Nachforschungen führen ihn in ein entlegenes Dorf in Europa. Als Leon das Dorf betritt, fällt ihm auf, dass sich die Dorfbewohner seltsam

verhalten. Etwas später steht er dem ersten Bewohner in einer Hütte gegenüber und stellt seine erste Frage. Die Antwort lässt nicht lange auf sich warten und der Hausherr geht ohne Umschweife mit einer Axt auf Leon los. Draußen warten bereits die anderen Dorfbewohner, die dem Agenten ebenfalls nach dem Leben trachten. Für Leon beginnt ein schrecklicher Überlebenshorrortrip, der den Spieler die nächsten 20 Stunden ans Pad fesselt und erst nach dem Abspann wieder

INFO DES KAISERS NEUE KLEIDER

Neue Kostüme für Leon und Ashley

Eines der PS2-exklusiven Bonus-Features sind die neuen Kostüme für Ashley und Leon, die freigespielt werden können.

Ob es die Motivation für ein erneutes Durchspielen erhöht, muss jeder Spieler für sich selbst entscheiden, ein witziges Feature ist es allemal: neue Kostüme für die Hauptcharaktere. So kann man Leon mit Anzug, Krawatte und Hut einkleiden. In diesem Outfit sieht er wie ein Bilderbuch-Mafioso aus. Ashley hingegen kann eine Rüstung anziehen. Diese hat sogar einen praktischen Nutzen: Leons Kugeln können ihr, falls sie in einen Schusswechsel gerät, nichts mehr anhaben, und die Dörfler können sie auch nicht mehr hochheben und wegtragen.



WITZIG Ashley in der Rüstung und Leon als Mafioso – das beweist den Humor der Entwickler.



DER BEWEIS Ashley kann mit der Rüstung nicht mehr aus Versehen von Leon angeschossen werden.

löst. Während dieser Zeit lüften Sie das große Geheimnis um die Entführung und das seltsame Verhalten der Dorfbewohner.

THE NEXT GENERATION

Auch wenn einige serienypische Elemente durch neue ersetzt wurden, haben die Entwickler rund um Hiroyuki Kobayashi die einzigartigen Situationen, die dem Spieler förmlich das Blut in den Adern gefrieren lassen, selbstverständlich wieder in das Spiel eingebaut. Zudem wurde die Atmosphäre

noch viel dichter gestaltet als in den Teilen zuvor. Die Folge: Angst und Schrecken ziehen sich als Spannungskatalysator durch das gesamte Abenteuer. Das wird bereits am Anfang deutlich. In jenem Dorf, in dem Leon seine Nachforschungen beginnt, muss er sich plötzlich mit allen Dorfbewohnern auseinandersetzen, die ihn so schnell wie möglich ins Reich der Toten schicken möchten. Sie als Spieler sehen sich nun in einer Sackgasse: Die unwirklichen Gestalten rücken Ihnen immer weiter auf den

IM VISIER Per Zielfernrohr kann man auch weit entfernte Gegner sicher außer Gefecht setzen.



JETZT ABER! In den neuen, PS2-exklusiven Zusatzmissionen hat Ada Wong ihren großen Auftritt.



ABWECHSLUNGSREICH Die vielen Räume des Schlosses sind äußerst abwechslungsreich gestaltet.



Pelz, kommen durch alle Fenster und werden immer zahlreicher. Die Munition geht langsam zu Ende und immer mehr Dörfler zwingen sich durch die Fenster und kommen auf Sie zu. Sie können die Meute dezimieren, aber es scheinen mehr nachzukommen, als Sie sich vom Hals schaffen können. Gerade als Sie denken, es kann nicht mehr schlimmer kommen, hören Sie ein unheilvolles Motorengeräusch ... Sie drehen sich leicht zur Seite und sehen, dass ein Dorfbewohner mit einer Ket-

tensäge bedrohlich schnell auf Sie zukommt. Jetzt bleibt Ihnen nur noch die Möglichkeit, rasch auf den Ketten-sägenmann zu zielen und abzudrücken, sonst segnen Sie schnell das Zeitliche! Dies ist eine typische Situation in Resident Evil 4. Permanent stehen Sie unter Spannung und die Adrenalinausschüttung während eines Videospiels war noch nie höher. In Ermangelung der Zombies und Herrenhäuser wird die Spannung diesmal anders erzeugt. In dieser Episode entsteht sie mehr denn je aus

VORSICHT, HEISS! Diese Feuerspieler müssen Sie irgendwie überwinden.



ABGEFAHREN Die Endgegner sind ein Indiz für die beispiellose Kreativität der Entwickler.

RÄTSELHAFT Wie für die Serie üblich, müssen Sie einige Rätsel lösen.



Leons permanentem Überlebenskampf, da die Gegner zahlreicher und intelligenter sind als in den Teilen zuvor. Damit unterscheidet sich das Spiel deutlich von seinen Vorgängern und ist für den runderneuerten Auftritt auf der aktuellen Konsolengeneration entrümpelt. Neben mehr oder weniger großen Änderungen im eigentlichen Gameplay sowie den Neuerungen im Inventarsystem (siehe PLAYZONE 04/05 und 08/05) und bei der Steuerung sorgte vor allem die technische Umsetzung auf dem

GameCube für staunende Gesichter. Die Befürchtungen waren groß, dass die schon für GameCube-Verhältnisse überragende Präsentation nur in deutlich schlechterer Qualität für die schon etwas altersschwache PS2 umgesetzt werden könnte. Die bisher veröffentlichten Bilder hatten diese Befürchtungen dann in skeptische Vorfreude verwandelt – das, was da zu sehen war, sah nicht viel schlechter aus als das, was man von der GameCube-Fassung gewohnt war. Umso gespannter waren wir, als wir

INFO MEHR POWER

Echte Durchschlagskraft

Zu dem reichhaltigen Waffenarsenal, das Leon im Laufe seines Horrortrips zur Verfügung steht, bekommt er auf der PS2 zwei neue Waffen. Eine stellen wir hier schon einmal vor.

Insgesamt wird es in der Sony-Fassung von *Resident Evil 4* zwei neue Waffen geben. Was die eine Waffe betrifft, hält sich Capcom noch bedeckt, die andere war bereits in Aktion zu bewundern. Die P.R.L. 412 steht nur Leon zur Verfügung und ist eine kompakte Version der Laserkanone, die Leon später im Spiel bekommt. Die Sekundärfunktion der Waffe ist ein aufgeladener Schuss, der einen deutlich größeren Wirkungsradius hat.



DIE P.R.L. 412 ... sieht nicht nur groß aus, sie ist auch verdammt mächtig und verbraucht viel Platz im Inventar.



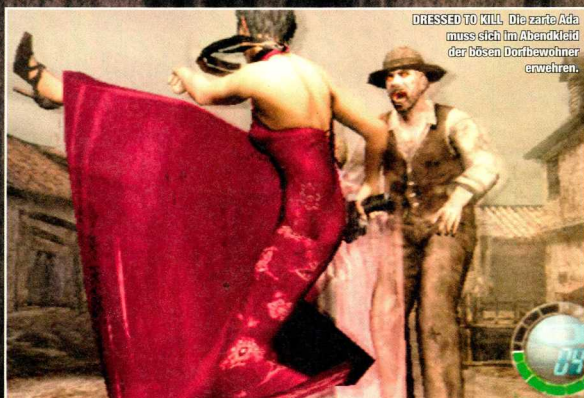
WIRKUNGSVOLL. Ein Schuss aus dieser Waffe lässt Gegnern nicht den Hauch einer Chance – Ideal in höchster Not.

exklusiv die PS2-Fassung anspielen durften.

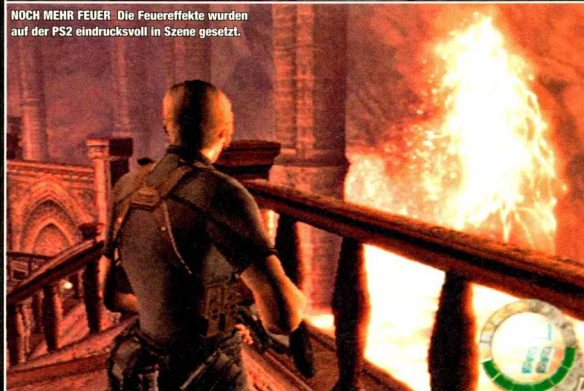
DIE UMSETZUNG

Während ich im Spiel die ersten Schritte mache, bin ich ganz kurz irritiert. Mein Blick wandert noch einmal auf den Controller, um mich zu vergewissern, dass ich *Resident Evil 4* tatsächlich auf der PS2 spiele. Ja, ganz sicher, mein Controller hat weder einen gelben C-Stick noch einen grünen A-Button. Ein weiterer Blick auf den Bildschirm bringt mich an den Rand einer Glaubens-

krise. Das bereits auf dem GameCube technisch sehr anspruchsvolle Spiel konnte tatsächlich mit minimalen Einschränkungen auf die betagte Sony-Maschine übertragen werden. Die Unterschiede werden wohl nur diejenigen sehen, die die GameCube-Fassung entweder erst kurz vorher oder mehrmals durchgespielt haben, für das ungeübte Auge sind die grafischen Kompromisse kaum auszumachen. Selbstverständlich sind diese aber aufgrund der Einschränkungen der Hardware



DRESSED TO KILL Die zarte Ada muss sich im Abendkleid der bösen Dorfbewohner erwehren.



NOCH MEHR FEUER Die Feuereffekte wurden auf der PS2 eindrucksvoll in Szene gesetzt.



WEITSICHTIG Für PS2-Verhältnisse hat der Spieler eine gute Fernsicht.

vorhanden, so klein sie auch sind. So wurde zum Beispiel an einer Stelle eine Öllampe einfach wegrationalisiert, die man in der Cube-Fassung noch umschleichen konnte. Der daraus entstehende Brand war ein hübscher grafischer Effekt, der wohl so nur mit Kompromissen auf der PS2 zu realisieren gewesen wäre. Auch beim Einsatz von Weitsichtgeräten wurde dezent etwas mehr Nebel verwendet als bei der Nintendo-Variante. Doch ganz ehrlich, wem fällt das ohne direkten Vergleich wirklich auf, zumal es den Spielspaß in keiner Weise schmälert? Allerdings könnten Wiederholungstäter, die das Spiel auf dem Cube gespielt haben, durchaus leichte Probleme bekommen, weil *Resident Evil 4*, wie sich herausgestellt hat, sehr gut auf das Cube-Pad zugeschnitten wurde. Umsteiger könnten daher auf die eine oder andere Schwierigkeit bei der Steuerung von Leon treffen, wie uns der Praxistest mit anderen *Resident Evil 4*-Fans aus der Redaktion bewiesen hat. Für den Fall braucht es zu Beginn ein wenig Umgewöhnung. Insgesamt beweist Capcom mit der Konvertierung dieses Titels seine Ausnahmestellung unter den PS2-Entwicklern.

WAS IST NEU?

Die etwas längere Wartezeit verfließt uns Capcom mit einigen PS2-exklusiven Elementen. Vielleicht haben Sie auch mitbekommen, dass in der bundesdeutschen Cube-Version des Spiels die Zusatzmission mit Ada Wong fehlte. Diese wird jedoch in der PS2-Fassung für Deutschland enthalten sein – und noch mehr. Insgesamt spendieren die *Resident Evil*-Macher den Spielern vier zusätzliche Szenarien, in denen Sie verschiedene Stellen aus Leons Abenteuer aus der Sicht von Ada spielen – und so werden Ihnen bestimmte Momente in der Story auch klarer, wenn Sie sehen, dass und wie Ihnen die attraktive Chinesin geholfen hat. In der ersten Mission (die für den Rest der Welt auch auf dem Cube spielbar war) erfahren Sie beispielsweise, dass Ada das Läuten der Glo-

cken veranlasst hat, das die Dorfbewohner vom Angriff auf Leon abhält. In weiteren vier Missionen durchleben Sie ähnliche Situationen, was Sie insgesamt noch einmal etwa zweieinhalb Stunden beschäftigen sollte. Zudem gibt es zwei neue Waffen, von denen eine bereits vorgestellt wurde. Ein weiteres Kostüm für Leon sowie für Ashley wurden ebenfalls hinzugefügt (siehe Extrakästen). Für Technik-Freaks hat Capcom noch ein Schmankerl eingebaut, das für einige schon den Zusatzkauf rechtfertigen würde, sofern schon eine GameCube-Version im Haus vorhanden ist: Für die PS2-Version wurde ein echter 16:9-Modus eingebaut, der unverständlicher Weise in der Cube-Fassung fehlte, obwohl das komplette Spiel in diesem Format dargestellt wird. Damit wird die Bildqualität auf 16:9-kompatiblen Geräten noch einen Hauch besser. Gerüchte besagen außerdem, dass zusätzlich ein Progressive-Scan-Modus implementiert werden soll. Der in der Cube-Fassung bereits vorhandene Pro-Logi-cil-Modus wurde für die PS2 kurzerhand übernommen. Insgesamt macht *Resident Evil 4* auf der PS2 einen so unglaublich guten Eindruck, wie wir es in dieser Form nicht erwartet hätten. Erfreulicherweise müssen wir nicht mehr allzu lange auf dieses Highlight – vielleicht eines der letzten für die PS2 – warten: Am 4. November soll der potenzielle Megahit in den Läden stehen.

ALEXANDER FUNKE

EFFEKTIVOLL Die grafischen Effekte ziehen den Spieler noch intensiver in die Action hinein.



BEGEGNUNGEN Leon und Luis machen sich für den nächsten Kampf bereit.



GEFUNDEN Nachdem Leon Ashley aufgespürt hat, folgt sie ihm für den Rest des Spiels.

VORSCHAU

RESIDENT EVIL 4

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action-Adventure
Sprache: Englisch, dt. Untertitel
Umfang: 20 Stunden
Internet: www.capcom.com

Spieler: 1
Termin: 4. November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Technisch bravouröse, mit vielen Extras angereicherte Umsetzung. Eines der besten Spiele aller Zeiten.

Resident Evil 5

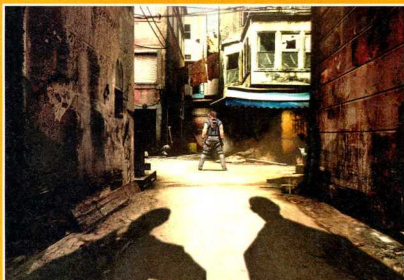
Neue Hardware, frische Zombies
und ein **außergewöhnliches Szenario:**
Die beste Survival-Horror-Serie geht in die fünfte Runde!

Resident Evil 4 ist noch nicht auf der PS2 erschienen, während Capcom mit einer anderen Ankündigung große Erwartungen schürt: Resident Evil 5 wird demnach auf der PlayStation 3 und der Xbox 360 erscheinen und dank eines Interviews in dem japanischen Fachmagazin *Fami*

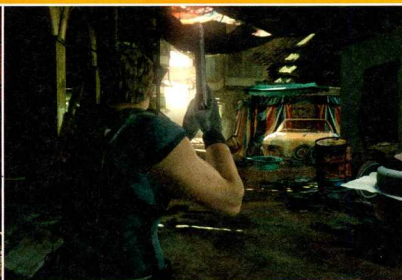
mitsu mit dem Produzenten Jun Takeuchi (der bereits für *Gemina Onimusha* (Xbox) und *Onimusha 3* verantwortlich war und zuvor an den beiden ersten Resident Evil-Teilen mitarbeitete) sind auch schon einige interessante Informationen zu dem Titel verfügbar, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

NEUE ZOMBIES BRAUCHT DAS LAND
Jun Takeuchi sprach zwar ein wenig in Rätseln und ließ sich kaum zu konkreten Aussagen hinreißen, am Wichtigsten erschien uns aber der Hinweis, dass RE 5 wohl keine komplett neue Handlung enthält. Viel eher scheint das Spiel die Umbrella-Geschich-

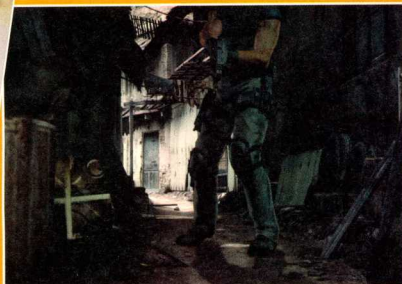
te endlich zum Abschluss zu führen, wobei das verwendete Szenario offensichtlich nicht in Raccoon City oder der Umgebung liegt. Dies kann man einem kurzen Trailer entnehmen, der Ende Juli im Internet aufgetaucht ist. Darin wird ein unrasierter Mann gezeigt, der sich alleine durch eine heiße, sandige Wüstenstadt



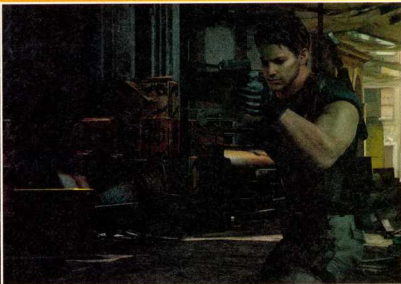
AUFGESPÜRT Im Rücken unseres Helden tauchen bedrohliche Schatten auf – gleich gibt es eine wilde Verfolgungsjagd zu beobachten.



GESPENSTISCHE STIMMUNG Trotz völlig neuer Szenarios gelingt es den Entwicklern, den typischen RE-Flair einzufangen.



VERLASSENE BEHAUSUNG In dem ersten aufgetauchten Trailer zum Spiel sind wieder einmal gruselige Ereignisse zu sehen.



EINSAMER STREITER Der Hauptdarsteller ist bis jetzt nur allein zu sehen, über weitere Charaktere ist noch nichts bekannt.

schlecht. Schnell wird klar, dass wir im neuesten Teil der erfolgreichen Serie komplett neue Optiken zu Gesicht bekommen werden. Anstatt der dunklen, düsteren Gegenden in den Vorgängern gibt es nun pure Hitze und garantiert auch heiße Gefechte. Jun Takeuchi möchte die Stimmung des Kriegsfilms *Black Hawk Down* einfangen, was in dem besagten Trailer auch fantastisch gelungen ist. Der Bärtige (der Chris Redfield frapierend ähnelt) wird nämlich von zombieähnlichen Kreaturen entdeckt und anschließend durch die halbe Stadt gescheucht. Dabei wird ersichtlich, dass die irrgartenartigen Häuserschluchten auch dunkle Horrореcken bieten und innerhalb der Gebäude Angst einflößende, schaurige Räume warten. Was

sofort auffällt, ist die erstaunliche Geschwindigkeit, mit der sich die Gegner fortbewegen – leider sind die Monster aber nur als huschende Schatten zu sehen, was auch seinen Grund hat: Takeuchi erzählte, dass die Gegner absichtlich noch nicht im Detail gezeigt wurden, da man aufregende neue Elemente plant und im Vorfeld nicht zu viel verraten will.

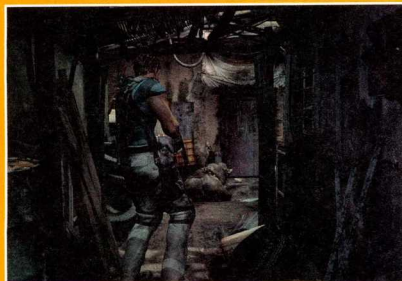
NEXT-GEN-OPTIK UND BEKANNTES GAMEPLAY Bei der Entwicklung von *Resident Evil 5* möchte man natürlich gerne an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen, der eine völlig neue Spielmechanik eingeführt hat. Dennoch blieb bei *Resident Evil 4* das typische Feeling der Serie erhalten, was laut Takeuchi eine großartige Leistung dar-

stellt. Natürlich sollen die fantastischen Möglichkeiten der neuen Hardware ebenfalls ausgiebig genutzt werden, um noch beeindruckendere Umgebungen und wieder eine überaus realistische Atmosphäre zu kreieren. Außerdem wollen die Programmierer das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde laufen lassen, um wesentlich actionreichere Szenen zu erschaffen. Leider wird die Umsetzung aller Ideen unheimlich viel Zeit kosten: Allein der Vorgänger nahm drei bis vier Jahre Entwicklungszeit in Anspruch und bei den neuen Konsolen wird das voraussichtlich nicht viel anders sein. Deshalb können wir jetzt schon mit einem grandiosen Spiel rechnen, das uns aber leider wohl erst in einigen Jahren erreichen wird. In der Zwischenzeit hal-

ten wir Sie selbstverständlich über alle Neuigkeiten aus der Capcom-Horror-Küche auf dem Laufenden.

UWE HONIG

VORSCHAU RESIDENT EVIL 5	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.capcom.de	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Teil 5 der Serie erscheint erst in ferner Zukunft – wir sind dennoch sicher: Das Warten lohnt sich!	



DÜSTER TROTZ SONNENSCHEIN In der Wüstenstadt gibt es ebenfalls schaurige und dunkle Areale – ein wichtiges Element bei Resident Evil!



LICHT UND SCHATTEN Die unglaublichen Fähigkeiten der neuen Hardware ermöglichen derart fantastische Lichteffekte.

Die PlayStation

Endlich ist es so weit: Die PlayStation Portable findet den Weg nach Europa. Wir sagen Ihnen auf diesen Seiten, was Sie über Sonys neue tragbare Konsole wissen müssen!



1. Wann erscheint die PSP in Europa?

Als Termin steht mittlerweile der 1. September fest.

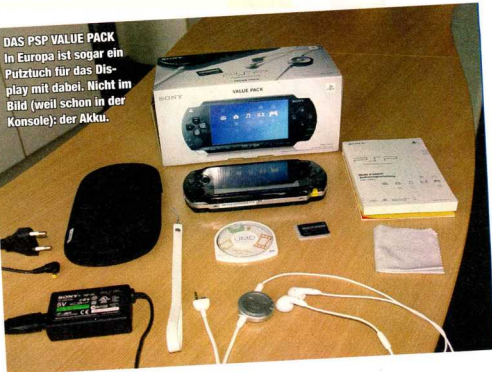
2. Wie viel wird sie kosten?

Das PSP Value Pack wird für 249 Euro angeboten. Die Konsole „pur“ wird es vorerst zumindest nicht zu kaufen geben. Bei höheren Preisen sollten Sie genau hinschauen: Zahlreiche Händler bieten das Value Pack in Kombination mit einem oder zwei Spielen an.

3. Was bekomme ich für mein Geld?

Das PSP Value Pack beinhaltet die Konsole selbst, einen Lithium-Ionen-Akku, ein Netzteil, einen 32-Megabyte-Memory-Stick, eine Kabel-Fernbedienung samt Ohrstecker, eine Schutzhülle aus Stoff, eine Trageschleife, ein Reinigungstuch und eine Demo-UMD, die neben etlichen Videos auch die neueste Firmware (Version 2.0) enthält.

DAS PSP VALUE PACK
In Europa ist sogar ein Putztuch für das Display mit dabei. Nicht im Bild (weil schon in der Konsole): der Akku.



für unterwegs

4. Wie lange hält der Akku?

Im normalen Spielbetrieb hält der PSP-Akku ungefähr vier bis fünf Stunden. Bei Spielen, die besonders viel auf das Laufwerk zugreifen, verkürzt sich die Spielzeit ein wenig und auch das Spielen auf der höchsten Helligkeitsstufe des PSP-Bildschirms geht merklich auf die Energiereserven. Wer unterwegs länger spielen will, ohne zwischendurch ans Netz zu müssen, dem sei ein zusätzlicher Akku (siehe Seite 27) empfohlen.



1.800 mAh Stärkere Akkus sollen folgen.

5. Was brauche ich sonst noch?

Grundsätzlich reicht der großzügige Lieferumfang des Value Packs, um direkt mit dem Spielen zu beginnen. Wer mit seiner PSP aber auch Musik oder gar Videos abspielen will, der sollte sich umgehend nach einem größeren Memory Stick umsehen. 32 MB sind in der Praxis nur dann ausreichend, wenn man den Memory Stick lediglich für Spielstände nutzen will. Sticks mit einem Umfang sind derzeit schon ab 40 Euro zu haben, die 1GB-Version gibt's teilweise für unter 80. Auf den Seiten 24 bis 27 finden Sie zudem jede Menge weiteres Zubehör, das sehr nützlich sein kann – je nachdem, wie Sie Ihre PSP nutzen wollen!



BIS ZU 32 GBYTE ... sollen Sticks in Zukunft fassen!

7. Kann ich auf der PSP auch meine PSone- oder PS2-Spiele laufen lassen?

Von den technischen Unterschieden im Detail einmal abgesehen geht das schon alleine deswegen nicht, weil die PSP gar keine CDs und DVDs lesen kann; das UMD-Laufwerk der Konsole ist dafür viel zu klein. Allerdings werden einige Spielehits ziemlich direkt (meist sogar etwas erweitert) von den Heimkonsolen umgesetzt. Beispiele wären die PS2-Umsetzung *Tony Hawk's Underground 2 Remix* und das demnächst auch in Deutschland erscheinende PSone-Remake *Ape Escape*.

9. Wie sieht es mit den Ladezeiten aus?

Die Ladezeiten variieren von Spiel zu Spiel stark. Während *Ridge Racer* ziemlich flott lädt, können Sie sich beim Warten auf die nächste Strecke der US-Version von *Midnight Club 3: DUB Edition* ruhig erst mal einen Kaffee holen. Angeblich soll das für die Europaversion des Spiels (die uns nicht mehr rechtzeitig erreichte) noch verbessert werden, aber auf jeden Fall gibt es in dieser Hinsicht einige schwarze Schafe. Generell sind die Ladezeiten zwar kein Grund zum Feiern, richtig ärgerlich lange Ladepausen sind aber zum Glück nicht die Regel.

GRÄFFIG Der schwarze Knubbel über der Trageschlaufe ist kein Lautsprecher, sondern der Meine Analogstick!



6. Welche Spiele sind empfehlenswert? Und wann kommt eigentlich Spiel XY?

Mit über 20 Titeln direkt zum Erstverkaufstag legt die PSP einen starken Start hin. Erstaunlicherweise ist ein großer Teil dieser Spiele gut gelungen und mit *Ridge Racer*, *WipEout Pure* und dem Geheimtipp *Lumines* sind sogar einige echte Knaller mit von der Partie. Auf diesen 30 Seiten finden Sie Tests zu fast allen PSP-Starttiteln und zum Abschluss eine Übersicht über die wenigen Ausnahmen, die uns nicht rechtzeitig für einen Test erreichten, sowie die Erscheinungstermine der bisher für Deutschland angekündigten PSP-Spiele.



DAS PSP-GTA soll im Oktober erscheinen.

8. Wie viel Platz ist denn dann eigentlich auf so einer kleinen UMD?

In Sachen Speichervolumen liegt die UMD mit 1,8 GByte zwischen der CD (700 MB) und der normalen DVD (4,7 GB).



KRATZERGEFAHR Die Schutzhülle rund um die UMDs ist hinten teilweise offen.

10. Wie kann ich mit Freunden zusammen spielen?

Zwei Konsolen und zwei Spiele genügen, es ist kein weiteres Zubehör nötig. Die PSPs bilden dazu per Funk ein so genanntes Ad-Hoc-Netzwerk und tauschen kabellos untereinander die für Mehrspieler-Partien nötigen Daten aus. Das funktioniert je nach Titel auch schon mal mit bis zu acht Mitspielern gleichzeitig (etwa bei *Ridge Racer*) – genügend Konsolen und Spiele vorausgesetzt. Einige Titel bieten sogar mit nur einer einzigen Konsole Mehrspieler-Modi. Bei dem in Japan erhältlichen Titel *PuyoPop Fever* zum Beispiel wird der Bildschirm in der Mitte unterteilt – ein Spieler steuert auf der linken Seite der Konsole mit der L-Taste und dem Steuerkreuz, der andere auf der rechten Seite mit der R-Taste und den vier Aktionstasten. *Ape Academy* bietet beim berühmten-berüchtigten 1-Meter-Lauf-Wettbewerb sogar einen Vierspieler-Modus an einer PSP – hierbei kriegt jeder Spieler einfach eine Taste wie Kreis oder Dreieck zugeordnet und muss diese im richtigen Moment drücken, damit sein Affe gewinnt. Im Gegensatz zum durchaus ernst zu nehmenden *PuyoPop*-Modus ist dies aber mehr als gelungener Partygag denn als wirkliches Mehrspieler-Erlebnis zu bewerten.



GANZ EINFACH Per Funk halten Sie über mehrere Meter hinweg Multiplayer-Spiele ab.

11. Wie kann ich mit der PSP online spielen/neue Inhalte downloaden?

Dazu ist in der Nähe einer der so genannten Wireless Access Points (auch Hot Spots genannt) nötig, wie sie für Funknetzwerke verwendet werden und beispielsweise an Flughäfen zu finden sind. Die PSP scannt auf Knopfdruck die Umgebung nach verfügbaren Access Points ab und zeigt an, wie stark die gefundenen Signale sind. Mit einem voll funktionierenden Access Point ist es ein Leichtes, mit der PSP ins Netz zu gehen. Spiele wie *Fired Up* und demnächst *Twisted Metal: Head-On* (in den USA bereits erhältlich) bieten echte Online-Matches, während Sie bei *WipEout Pure* zwar nicht online spielen, dafür aber Extra-Features wie zusätzliche Strecken herunterladen können.

WWW.PLAYZONE.DE Wir besuchen unsere Webseite mit dem PSP-Browser.



INFO FILMTITEL AUF UMD

Futter für Filmfans

Zum Launch der PSP in Deutschland erscheinen nicht nur zahlreiche Topspiele, auch Filmfanatiker kommen definitiv auf ihre Kosten.

Wir haben für Sie alle bisher angekündigten UMD-Filme mit Erscheinungsterminen zusammengestellt. Preislich liegen sämtliche Filme bei ca. 20 Euro.

Starttitel zum 1. September

- Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt
- Alien vs. Predator
- Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen
- I, Robot
- Voll auf die Nüsse – DodgeBall
- The Grudge – Der Fluch
- 30 über Nacht
- Anacondas – Die Jagd nach der Blut-Orchidee
- Bad Boys – Harte Jungs
- Ghostbusters
- Hellboy (Director's Cut)
- Hitch – Der Date Doktor
- Hollow Man – Unsichtbare Gefahr
- Irgendwann in Mexiko
- Ritter aus Leidenschaft
- S.W.A.T. – Die Spezialeinheit
- Spider-Man 2
- Steamboy (Director's Cut)
- Street Style
- xXx – Triple X



Ebenfalls angekündigt

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 12 Monkeys | September |
| 7 Sekunden | 27. September |
| Alexander | 6. Oktober |
| Aliens – Die Rückkehr | November |
| Be Cool | 27. September |
| Beauty Shop | 27. September |
| Bulletproof Monk | September |
| Daredevil | November |
| Der Schakal | September |
| Die Stunde des Jägers | September |
| Fantastic Four | 6. Dezember |
| Fight Club | November |
| Fluch der Karibik | 22. September |
| Hero | 3. November |
| House of Flying Daggers | 6. Oktober |
| King Arthur – Director's Cut | 22. September |
| Lara Croft: Tomb Raider | September |
| Lara Croft: Tomb Raider 2 | September |
| Minority Report | November |
| Ong-bak | 20. Oktober |
| Predator | November |
| Resident Evil: Apocalypse | 11. September |
| Robots | 22. September |
| Scary Movie | 3. November |
| Slipstream | 20. Oktober |
| Stephen King's Riding the Bullet | 20. Oktober |
| The Day After Tomorrow | November |
| The Italian Job | September |
| Timeline | September |
| Underworld | September |
| Wir waren Helden | September |
| xXx – The Next Level | 6. September |

12. Wie kann ich mit der PSP im Internet surfen?

Jeder europäischen PSP liegt eine Demo-UMD bei, auf der die aktuelle Firmware mit der Versionsnummer 2.0 schlummert. Sobald Sie diese installiert haben, taucht als neue Option im Hauptmenü rechts neben dem Punkt „Spiel“ der neue Menüpunkt „Netzwerk“ auf, unter dem Sie den Internet-Browser starten können. Zwar ist die Bedienung ohne echte Tastatur relativ umständlich und der Aufbau der Seiten könnte etwas Zeit in Anspruch nehmen, aber die PSP ist im Gegensatz zu WAP-Handys in der Lage, echte HTML-Seiten darzustellen, und ist so als Internet-Browser für unterwegs zumindest eine brauchbare Notlösung, auch wenn Flash-Inhalte bislang nicht unterstützt werden.

14. Wie kann ich mit der PSP Fotos und Bilder anschauen?

Auch dies gestaltet sich verhältnismäßig einfach, wiederum reicht es, die entsprechenden Dateien vom PC in den entsprechenden Ordner der PSP zu kopieren. Mit der Firmware 2.0 stellt die PSP Bilder in den Formaten JPEG, TIFF, GIF, PNG und BMP dar. Die PSP erkennt zudem praktischerweise auch Bilder, die in den für Sony-Digitalkameras üblichen Unterordnern abgespeichert wurden. So können Sie den gleichen Memory Stick sowohl in Ihrer Konsole als auch in Ihrem Fotoapparat verwenden. Eventuell ist dazu ein Adapter notwendig, teilweise liegen diese neuen Memory Sticks sogar schon bei.



KLEIN, ABER OHNE Die PSP schluckt nur die kleinen Memory Sticks (Pro) Duo (oben).



FÜR DIGITALKAMERAS Mit einfachen Adaptern können Sie einen Memory Stick Duo in einen „großen“ Memory Stick oder eine Compact-Flash-Karte verwandeln.

15. Wie kann ich mit der PSP Filme anschauen?

Es gibt da zwei Möglichkeiten: Zum einen können Sie einfach einen Film direkt im PSP-üblichen UMD-Format kaufen; eine Übersicht über die ersten bei uns erhältlichen Titel finden Sie im entsprechenden Extrakasten auf der linken Seite. Wesentlich reizvoller ist natürlich die Möglichkeit, PC-Video-dateien oder komplette DVDs ins PSP-Format zu konvertieren und so unterwegs anschauen zu können. Doch die Sache gestaltet sich nicht so einfach, wie man denken sollte. Am Anfang steht das Problem, dass Sie selbst Dateien im korrekten Format nicht einfach auf die PSP kopieren können, da die Konsole diese dann nicht erkennt. Um die Videos unter korrekt-komplexen Filenamen abzuspeichern, empfiehlt sich eines der speziellen Wandlerprogramme, die Ihnen dann gleich beim Navigieren der komplizierten Ordnerstruktur für Videos behilflich sind. Leider liefert Sony die PSP nicht gleich mit einem solchen Programm aus, sondern verweist auf die Seite www.memorystick.com/psp, auf der zur Drucklegung die europäische Version des Sony-eigenen Programms Image Converter 2 leider noch nicht zur Verfügung stand. Die amerikanische Fassung kostet \$ 19,99 und wandelt Videodateien (und Bilder) in PSP-gerechtes Format, bietet aber eine

eher umständliche Bedienung, keine besonders gute Bildqualität und ausschließlich 4:3-Bild. Die seit Ende Juli in Japan erhältliche Version 2 Plus bietet bessere Bildqualität und endlich auch 16:9-Unterstützung, was bei dem entsprechend proportionierten PSP-Bildschirm eine Selbstverständlichkeit sein sollte. Mit einer Breitbild-Auflösung von 426x240 (alternativ 320x240 in 4:3) liegt dieses Programm im Vergleich zur Konkurrenz derzeit vorne, auch wenn die volle PSP-Auflösung von 480x272 nicht ausgereizt wird. Hoffen wir, dass diese Version bald auch bei uns verfügbar sein wird.

Definitiv zum Europastart in den Läden stehen hier X-DOOM Movies on PSP von bhv Software. Für 30 Euro erhalten Sie hiermit ein Programm, das nicht nur Videodateien unzähliger Formate, sondern auch gleich ganze DVDs ins PSP-Format umwandeln kann. Praktisch ist dabei die Option, die Codierungsqualität vom freien Speicherplatz auf dem Memory Stick abhängig zu machen. Wenn Sie also einen Film auf jeden Fall auf Ihrem 256-MB-Stick unterkriegen wollen, können Sie das Programm die Bildqualität so anpassen lassen, dass Ihr Wunschfilm gerade so in voller Länge draufpasst. Leider liest das Programm stets komplette DVDs ein – wer nur einzelne Kapitel (etwa nur eine Folge einer TV-Serie) überspielen will, ist aufgeschmissen.

Wer eine Kreditkarte hat, findet im Internet noch zahlreiche Alternativen wie etwa das Multifunktions-Programm iPSp (<http://ipsp.kaisakura.com>) für \$ 19,99, das neben Bild- und Videowandlung auch gleich die Verwaltung sämtlicher Dateien auf dem Memory Stick übernimmt, oder den vielseitigen PSP Movie Creator (<http://www.pspdv.com>), der den vergleichsweise hohen Preis von \$ 34,99 mit einer komfortablen Schnittfunktion und verschiedenen Bildbeschneidungsvarianten rechtfertigt. Letztere sind sehr praktisch, wenn's darum geht, DVD-Filme in ungewöhnlichen Bildformaten in möglichst hoher Qualität und ohne Verlust von Bildinformationen am Rand auf den 16:9-Bildschirm der PSP zu kriegen. Nicht ganz so leistungsstark, dafür aber gratis erhältlich, ist PSP Video 9 (<http://www.pspvideo9.com>). Generell ist die Konkurrenz in diesem Bereich sehr groß und das Ende der Fahnenstange noch nicht erreicht – Sonys Image Converter 2 Plus hat nicht den Funktionsumfang eines PSP Media Creator, bietet dafür aber die bisher höchste Auflösung in bestmöglicher Qualität – und selbst diese reizt die Videofähigkeiten der PSP nicht so stark aus wie speziell auf das System zugeschnittene UMD-Filme. Man darf gespannt sein, was die nächste Welle an Videowandlern von anderen Entwicklern an Features und in Sachen Bildqualität bieten wird.

Das beste Zubehör für Ihre PSP

Willkommen in unserer großen **PSP-Tuningwerkstatt!** Hier finden Sie PSP-Zubehör für jeden erdenklichen Zweck im Überblick.

PlayGear Amp



PSP-ZUBEHÖR Hervorragendes Mini-Lautsprechersystem

Logitech bringt zum PSP-Start in Deutschland ein exzellentes Mini-Boxensystem für unterwegs in den Handel. Das Design basiert auf Logitechs eigenem m22-Lautsprecherset für Apples iPod, wurde aber geschickt an die PSP angepasst. Um es aufzustellen, winkelt man die zwei Dual-Lautsprecher zunächst ab und stellt sie mithilfe eines stabilen Metallbogens an der Rückwand auf. Jetzt haben Sie die Wahl: Entweder Sie setzen die PSP mit einem Plastikhalter gleich zwischen die Boxen

oder Sie verbinden sie mit dem zweiten, deutlich längeren Audiokabel (ein Meter) und können dann problemlos spielen und das Boxensystem nutzen. Das Kabel zum Netzteil ist ebenfalls einen Meter lang, allerdings können Sie das Boxensystem auch über vier AAA-Batterien mit Strom versorgen.

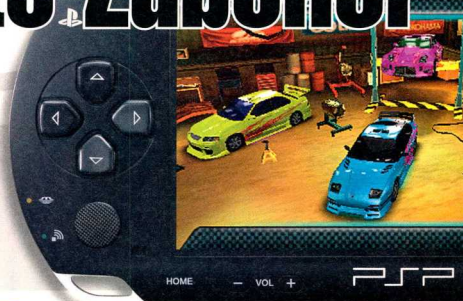
WIE KLINGT DAS DENN?

Fest steht, dass der eingebaute Lautsprecher der PSP bei der Musikwiedergabe keinen Blumentopf gewinnt. Das allein ist bereits ein guter Kaufgrund für Logitechs PlayGear Amp, denn die Soundqualität besticht durch in der Nähe überraschend kräftige Tiefen, klare Höhen und einen gut ausgesteuerten Mitteltonbe-

reich. Auch die Lautstärke macht so einiges her – das Gerät beschallt problemlos kleine Räume. Fazit: Ein Ersatz für eine reguläre Hi-Fi-

Anlage mit großen Lautsprechern ist das PlayGear Amp sicherlich nicht, dafür ist es tragbar, funktioniert batteriebetrieben und hat einen überraschend satten Sound. Sehr empfehlenswert!

SCHMUCKSTÜCK Das PlayGear Amp klingt nicht nur hervorragend, sondern sieht auch sehr gut aus.



HERVORRAGEND Netzteil, Kabel und Lautsprecher werden in einer edlen Tasche geliefert.



TEST PLAYGEAR AMP	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logitech.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 80,-	Befriedigend
✓ Hervorragend verarbeitet ✓ Wahlweise batterie- oder netzbetrieben ✓ Zwei Audiokabel (20 und 100 cm) ✓ Sehr hochwertige Transporttasche	
GESAMTWERTUNG	
91%	

PSP Pack 1

PSP-ZUBEHÖR Sinnvolles PSP-Paket mit guter Zubehörauswahl, aber schwachen Ohrhörern

Rund 30 Euro kostet das PSP-Einsteigerpaket von Bigben Interactive. Dafür bekommen Sie eine überdurchschnittlich gut verarbeitete Tasche mit Reißverschluss, gut vernähter Gürtelschleife, fest integriertem Karabiner – und drei Innenfächern zum Lagern diverser Kleinteile. Neben der Tasche legt Bigben eine praktische Schutzfolie bei, die sich leicht auf das PSP-Display aufkleben lässt, aber zum Rand hin kleine Luftblasen wirft. Außerdem gibt es ein zwei Meter langes USB-Kabel zur Datenübertragung und ein Ladegerät für den Zigarettenanzünder im Auto. Bis dahin hat uns die Ausstattung und Verarbeitung der Geräte glatt überzeugt, allerdings gehört zum PSP Pack 1 auch eine ungewöhnliche Ohrhörervariante, die zwar eine eingebaute Kabelfernbedienung besitzt, aber umständlich hinter jedes Ohr geklemmt werden muss. Der Klang ist nicht besonders

gut, denn es fehlt den Ohrhörern an Tiefen. Außerdem sind sie nicht für Brillenträger geeignet, denn der Klemmmechanismus ist sehr wackelig und kommt jedem Brillengestell in die Quere. Fazit: Bis auf den Ohrhörer ist dieses Paket eine praktische Zusammenstellung an gutem PSP-Zubehör. Die Anschaffungskosten sind dafür nicht besonders hoch.



PSP PACK 1	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Gut
✓ Hochwertige PSP-Tasche ✓ USB-Kabel (zwei Meter lang) ✓ Schutzfolie für PSP-Display ✗ Ohrhörer klangschwach	
GESAMTWERTUNG	
81%	

PSP Carry Case

PSP-ZUBEHÖR Eine robuste PSP-Tasche mit Optikdefizit

Gepolsterte Aufbewahrungstaschen für die PSP müssen cool aussehen – schließlich will man das neue Hightech-Gerät nicht in einem Oldschool-Taschenlein durch die Gegend tragen, oder? Die Macher der PSP Carry Case sind anscheinend anderer Meinung, denn die silberne beschichtete Hartstofftasche mit dem roten Speed-Link-Logo macht optisch nicht halb so viel her wie die edle Stofftasche, die der PSP in Deutschland bereits beiliegt. Allerdings besitzt die Tasche einen verlässlichen Reißverschluss, schützt das Gerät auch vor stärkeren Schlägen und besitzt eine Handschleife. Fazit: Das PSP Carry Case ist keine besonders ansehnliche, aber eine effektive und im Vergleich günstige Transportlösung für die PSP.



ÜBERFLÄCHLICH
Von außen sieht die Tasche nicht besonders cool aus.

TEST PSP CARRY CASE	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Jöllence
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Gut
✓ Verschleißbare Tasche mit Schlaufe ✓ Nicht auch gegen stärkere Schläge ✗ Besonders ansehnlich ✗ Kein Stauraum für UMDs und Zubehör	
GESAMTWERTUNG	
76%	

PlayGear Mod

PSP-ZUBEHÖR Edle Stereo-Kopfhörer für jedermann

Nackenbügel-Ohrhörer sind mittlerweile keine Seltenheit mehr, doch selten sah ein solches Gerät so cool aus wie Logitechs neuer PlayGear Mod. Für 30 Euro erhalten Sie einen Ohrhörer, den Sie wahlweise mit kleinen Gummiringen einhängen oder einfach auf die Lauscher legen können. Für unterwegs empfehlen wir Ihnen die Gummiringe, denn sie halten den Kopfhörer und stören das Hörerlebnis nicht. Wenn Sie den PlayGear Mod mit der PSP verwenden, ist die beigelegte Kabelverlängerung besonders für den Fall praktisch, dass Sie UMD-Filme schauen. Die Klangqualität kann mit Sonys beigelegtem PSP-Kopfhörer nicht mithalten, allerdings können Sie dessen Kabelfernbedienung einsetzen. Fazit: Ein sehr cooler Blickfang, der nicht ganz so gut klingt wie Sonys Original-Ohrhörer.



ÜBERLEGT
Der Kopfhörer hat ein kurzes Kabel mit Verlängerung.

TEST PSP PLAYGEAR MOD	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis:	Ca. € 30,-
Preis-Leistung:	Gut
✓ Sehr cooles Aussehen ✓ Nackenbügel schützt Frisur ✓ Kabelverlängerung liegt bei ✓ Guter Klang	
GESAMTWERTUNG	
83%	



Sound System

PSP-ZUBEHÖR Hervorragendes Lautsprechersystem für PSP

Auch unter der Marke Logic 3 erscheint dieser Tage ein Boxensystem für Sonys PSP – und das gute Stück ist der Konkurrenz von Logitech in einigen Bereichen eine Nasenlänge voraus, muss sich aber an anderer Stelle unterordnen. Zunächst einmal brauchen Sie kein Kabel, um die PSP mit dem Boxen zu verbinden, denn Strom- und Kopfhörerstecker sind fest verbaut und perfekt auf das Gerät zugeschnitten. Statt wie Logitech zweimal zwei Lautsprecher zu verwenden, setzt Logic 3 pro

Kanal einen Lautsprecher mit je drei Watt RMS ein. Die besonders bei UMD-Filmen benötigte Bassunterstützung erhält das System von dem rückseitig eingebauten Basslautsprecher, der mit sechs Watt Effektivleistung die tiefen Töne überzeugend in die nähere Umgebung überträgt. Das Klangbild ist in den Höhen und Mitten sehr überzeugend, allerdings wäre es sinnvoll gewesen, den rückseitigen Basslautsprecher durch ein Gitter vor unvorsichtigen Fingern zu schützen.

DIE STEUERUNG

Die Lautstärke lässt sich bequem über zwei Tasten an der Front in relativ großen Schritten regeln – zum Feintuning müssen Sie also die eingebaute Lautstärkeregelung der PSP verwenden. Über die rechte der vier Fronttasten können Sie noch einen 3D-Effekt zuschalten, der uns aber in Spielen sowie bei der MP3- oder UMD-Wiedergabe nicht beeinträchtigen kann. Das modifizierte Signal klingt zu blechern, also lässt man den „3D-Effekt“ besser ausgeschaltet. Das Sound System kostet nicht sehr viel weniger als das PlayGear Amp. Es klingt zwar ähnlich gut, dafür ist die Verarbeitung des Geräts selbst sowie der mitgelieferten Tasche nicht

TEST SOUND SYSTEM

Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 69,-	Befriedigend

- ✓ Guter Klang
- ✓ Wahlweise netz- oder batteriebetrieben
- ✓ Externes Audiokabel und Line-In
- ✓ Transporttasche mit Fach für PSP

GESAMTWERTUNG **89%**

so hochwertig. Außerdem lässt sich das Sound System nicht so stark neigen, sodass der mögliche Blickwinkel beim UMD-Filmschauen beschränkt ist. Fazit: Bedingt empfehlenswert.



PLATZ! Die Tasche bietet Stauraum für das Sound System samt PSP. Lediglich mit dem Netzteil wird es in der Tasche etwas eng.

PSP Sound Grip

PSP-ZUBEHÖR Griffiges Mini-Soundsystem für unterwegs

Spieler mit sehr großen Fingern werden sich über dieses Zubehör freuen, denn Logic 3 kombiniert in dem Sound Grip zwei Minilautsprecher mit einem PSP-Gehäuse, das das Gerät durch zwei Hervorhebungen deutlich griffiger macht. Der Sound Grip wird von zwei (mitgelieferten) AAA-Batterien gespeist und schließt die PSP durch einen Federverschluss komplett ein. Der Sound ist marginal besser, aber deutlich lauter als der der PSP. Kopfhörerfans müssen allerdings auf die Kabelfernbedienung verzichten, da sich auf der Rückseite nur ein regulärer 3,5-mm-Klinkenstecker befindet. Fazit: Sinnvolle Anschaffung für Spieler mit großen Fingern.



TEST SOUND GRIP

Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 69,-	Befriedigend

- ✓ Gute Griffhilfe für große Hände
- ✓ Zwei AAA-Batterien liegen bei
- ✓ Kopfhöreranschluss
- ✓ Klingt sehr blechern

GESAMTWERTUNG **84%**

Travel Kit für PSP

PSP-ZUBEHÖR Starkes Einstiegsset mit USB-Ladekabel

Das Travel Kit für PSP ist eine empfehlenswerte Zubehörsammlung, die sich bereits in einer geräumigen Tasche befindet. Sie bietet mehr als ausreichend Platz für die PSP, acht UMDs und das mitgelieferte Zubehör. Dazu zählen unter anderem ein praktisches USB-Ladekabel, ein Autolade-Adapter, Stereo-Ohrhörer und ein USB-Datenkabel. Alle Kabel sind mit Mini-Kabelrollen versehen, um unnötigen Kabelsalat zu vermeiden. Jedes Zubehörtel belegt in der Tasche übrigens ein eigenes Fach. Das Travel Kit für PSP ist eine aufgearbeitete und gut überlegte Zubehörsammlung, die nicht zuletzt wegen der geräumigen Tasche den PLAYZONE-HIT kassiert. Fazit: Für PSP-Einsteiger ein sehr empfehlenswertes Paket.



TEST TRAVEL KIT FÜR PSP

Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Gut

- ✓ Gute Verarbeitung der Taschenmähte
- ✓ USB-Daten- und Ladekabel liegen bei
- ✓ Ohrhörer und Autolader liegen bei
- ✓ Ausreichend Platz für acht UMDs

GESAMTWERTUNG **87%**



SINNVOOLL
Eine praktische
Anschaffung
für Pendler.

PSP AC Adapter

PSP-ZUBEHÖR Ladekabel mit separatem Netzteil

Auf den ersten Blick erscheint die Investition in ein zweites Ladekabel für die PSP nicht sinnvoll, doch auf der Arbeit oder bei der Freundin verrichtet es einen guten Dienst. Stromkabel und Netzteil sind zusammen übrigens drei Meter lang und lassen sich deshalb auch an entlegenen Steckdosen problemlos anschließen. Fazit: Der PSP AC Adapter ist eine nützliche Anschaffung für PSP-Besitzer, die viel unterwegs sind.

TEST PSP AC ADAPTER	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Jöllenebeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung: Gut
- Getrenntes Kaltgerätekabel und Netzteil - Zusammen rund drei Meter lang - Ladestecker gelb markiert - Niedriger Preis	
GESAMTWERTUNG	— %



External Battery Pack

PSP-ZUBEHÖR Aufladbarer Akku für 20 Euro

Mit diesem Akku versorgen Sie die PSP auch auf Reisen problemlos mit Strom: Das externe Gerät wird über das reguläre PSP-Netzteil (oder USB-/Auto-Ladekabel) vier Stunden geladen, bis er die PSP ebenso lange mit Strom versorgt, wie der bereits eingebaute Sony-Akku. Fazit: eine sinnvolle und für 20 Euro vergleichsweise günstige Anschaffung. Allerdings stört das Akkupaket im Betrieb – und zum Rund-um-die-Uhr-Spielen brauchen Sie zwei External Battery Packs.

TEST EXTERNAL BATTERY PACK	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis:	Preis-Leistung: Gut
1.800 mAh Leistung - Idealer Notfallakku für Reisen - Anschlusskabel stört beim Spielen - Sehr lange Ladezeit (4 Stunden)	
GESAMTWERTUNG	81 %

Blue Light Charger

PSP-ZUBEHÖR Verstellbare Ladeschale mit Blaulicht

Beim Design dieses Geräts wurde mitgedacht: Der Blue Light Charger ist eine nach vorn und hinten zu neigende Ladeschale, sodass Sie sich einen Film oder selbst umgewandelte Videos anschauen können, ohne sich den Hals zu verrenken. Der Clou: Zwei eingebaute Lautsprecher liefern einen geringfügig besseren und deutlich lautereren Sound als der PSP-interne Lautsprecher. Der untere Bereich des Geräts ist übrigens blau beleuchtet – ein cooler Leuchteffekt. Fazit: Für 20 Euro ist der Blue Light Charger vielleicht etwas teuer, aber für Filmfans und als Ladeschale sicherlich eine sehr gute Investition.



TEST BLUE LIGHT CHARGER	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Visis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.visis.de
Preis:	Preis-Leistung: Gut
- Cooler, beleuchtete Ladeschale - Standwinkel der PSP lässt sich ändern - Lautsprecher nicht besonders gut - Relativ hoher Preis	
GESAMTWERTUNG	80 %

PSP USB Cable

PSP-ZUBEHÖR Ein günstiges PC-Kabel für die PSP

Für rund sieben Euro bietet Jöllenebeck das Datenkabel an und ermöglicht es Ihnen, die PSP mit einem PC oder Mac zu verbinden. Der Memory Stick wird dabei – ähnlich einer Digitalkamera – als separates Laufwerk auf dem PC angezeigt, sodass Sie bequem über das Betriebssystem Dateien auf den Stick schreiben, auf

den PC sichern oder löschen können. Doch die Sache hat einen Haken: Das Kabel ist nicht einmal einen Meter lang – und das heißt, dass Sie vermutlich erst hinter den PC krabbeln müssen und die PSP zum Datentanken nicht auf den Schreibtisch legen können. Fazit: Ein guter Notfall, aber keine Dauerlösung.



TEST PSP USB CABLE	
Typ:	PSP-Zubehör
Hersteller:	Jöllenebeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung: Gut
- Batterie eingebaut - Sehr niedriger Preis - Kabel nur 80 Zentimeter lang - Kabelenden anfällig für Wackelkontakt	
GESAMTWERTUNG	73 %



Ridge Racer

Bombastische Grafik und ein sauberes
Gameplay – **ein genialer Arcade-Racer!**

Namcos Rennspielserie hat die Zocker bereits auf der ersten PlayStation mit einem flüssigen und reibungslosen Gameplay begeistert. Wie schon bei der PlayStation und der PlayStation 2 erscheint auch für die PSP gleich zum Start ein *Ridge Racer*. Namco schafft es dabei nicht nur, die grandiose Spielbarkeit auf die PSP zu transferieren, sondern zeigt auch, was Sonys Handheld im technischen Bereich draufhat.

GUTER ARCADE-RACER

Das Rennspiel an sich ist arcade-orientiert, denn es geht weniger darum, rechtzeitig zu bremsen, vielmehr gilt es, Kurven mit sauberen Drifts zu durchfahren. Solange man einen Drift ausführt,

wird die Vorderachse des Wagens auf der Straße verankert und man braucht deshalb auch nicht sonderlich auf die Regeln der Physik zu achten. Es ist nur wichtig, den Wagen so auszurichten, dass man möglichst wenig Geschwindigkeit verliert und die Antriebskraft permanent zur Beschleunigung nutzt. Während Sie mit hohen Geschwindigkeiten durch die Kurven schlittern, laden sich bis zu drei Nitro-Boosts auf, die sich per Tastendruck einsetzen lassen. Damit das Spielgeschehen ständig in Bewegung bleibt, gibt es keine

Hindernisse, die das Fahrzeug zu völligem Stillstand bringen, und auch kleine Zusammenstöße mit anderen Rennautos oder Fahrbahnbegrenzungen verringern die Geschwindigkeit nur geringfügig. Die KI der computergesteuerten Rennfahrer ist nicht besonders raffiniert, man wird also nicht abgedrängt oder gezielt am Überholen gehindert. *Ridge Racer* ist beliebige keine Simulation und bietet trotz der recht eingeschränkten Möglichkeiten viel Spaß – ganz klar ein Fall für Geschwindigkeitsfans.

VIELE STRECKEN UND FAHRZEUGE

Der umfangreichste Spielmodus ist „Welt-Touren“, bei dem sich der Spieler bei einer Vielzahl von Rennserien behaupten muss. Bei erfolgreichem Abschluss einer Serie wird man mit neuen Strecken und Fahrzeugen belohnt, die man dann auch in den übrigen Modi einsetzen darf. So arbeitet man sich in einzelnen Ligen voran und darf nach einiger Zeit auch hinter das Steuer von hochklassigen Sportwagen klettern. Am Anfang sind die Rennen noch relativ einfach, doch je schneller die

Fahrzeuge sind, desto weniger Fehler dürfen Sie sich erlauben, wenn Sie das Rennen gewinnen wollen. Dieses System erleichtert den Einstieg und bietet im fortgeschrittenen Spielstadium den nötigen Anspruch. Neben den Einzel- und Zeitrennen gibt es auch noch einen Mehrspieler-Modus, bei dem bis zu acht PSP-Besitzer gleichzeitig gegeneinander antreten dürfen.

ÜBERRAGENDE TECHNIK

Das Grandiose an *Ridge Racer* ist die beeindruckende Grafik. Die Straßen sind gestochen scharf und die Strecken sind detailliert und abwechslungsreich gestaltet, sogar Sonnenlicht wird vom virtuellen Asphalt reflektiert. Während man gerade noch durch eine Berglandschaft gefahren ist, führt der nächste Tunnel direkt in die Großstadt. Nette Details verzücken den Spieler ein ums andere Mal, denn gelegentlich fliegt ein Flugzeug, Hubschrauber oder ein Schwarm Vögel vorbei. Oftmals bewundert man einfach nur einen Wasserfall oder bestaunt die Architektur eines imposanten Gebäudes. Im Gegensatz zu anderen Spielen kann man keine



JUMP! Spektakuläre Sprünge
machen immer besonders viel Spaß.



KOPF AN KOPF Mit einem geschickten Drift kann man die Gegner leicht überholen.



INNENSTADT In Bewegung sehen die Glasbauten noch viel imposanter aus.



SONNENUNTERGANG Der Asphalt reflektiert das Licht der untergehenden Sonne.



REPLAY Ein absolviertes Rennen lässt sich in der folgenden Wiederholung noch einmal genießen.



POWERDRIFT Mit dem richtigen Fahrzeug können Sie Drifts über mehrere Kurven hinweg halten.

Macken am Bildaufbau entdecken – es gibt also keine Objekte, die wie aus dem Nichts erscheinen. Grund dafür ist wohl das ausgeklügelte Streckendesign, was aber nicht heißen soll, dass die Sichtweite dadurch eingeschränkt würde. Obendrein liefert die PSP bei Ridge Racer konstante 60 Bilder pro Sekunde, was der Garant für ein flüssiges Spielerlebnis und ein tolles Geschwindigkeitsgefühl ist. Der umfangreiche Soundtrack lässt

ebenfalls keine Wünsche offen. Sogar Originaltracks und Remixe der alten Ridge Racer-Titel sind auf der UMD zu finden. Insgesamt gibt es 30 verschiedene Musikstücke, wobei es sich bei den meisten Tracks um elektronisch angehauchte Musik handelt. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es kein anderes PSP-Spiel, das Ridge Racer im technischen Bereich das Wasser reichen kann.

MICHAEL MEYER

DETAIL-CHECK RIDGE RACER

PSP oder PS2 – wo steckt mehr drin?

In puncto Gameplay gibt es zwischen den beiden Spielen keine Unterschiede und sogar vom Umfang her kann die PSP-Fassung mit Ridge Racer V gleichziehen.



RIDGE RACER (PSP)	RIDGE RACER V (PS2)
UMFANG ★★★★★	UMFANG ★★★★★
Fahrzeuge: Sechs Fahrzeugklassen mit je drei Autotypen, für die man zwei Motor-Upgrade erspielen kann. Zusätzlich gibt es vier Spezialfahrzeuge.	Fahrzeuge: Sechs normale Rennwagen und vier Duellautos. Die Motoren können verbessert und ausgetauscht werden, wodurch weitere Fahrzeuge verfügbar werden.
Strecken: 12 verschiedene Strecken aus den alten Ridge Racer-Titeln. Die Strecken können auch rückwärts gefahren werden.	Strecken: 7 Rundkurse mit verschiedenen Variationen, die auch rückwärts gefahren werden können.

MEIN FAZIT SUPER



Michael Meyer
heißt durch die Kurven.

Ridge Racer hat schon immer viel Spaß gemacht und auch die PSP-Variante ist da keine Ausnahme. Die Grafik und der Sound sind erstklassig, noch dazu läuft das Spiel sehr flüssig. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt so gut rüber, dass man tatsächlich den Eindruck hat, man würde über den Asphalt rasen. Die Strecken sind detailliert gestaltet und überall gibt es was zu sehen. Ständig erhält man neue Fahrzeuge und Strecken, wobei es natürlich wieder jede Menge Rennen gibt, die man mit Spezialfahrzeugen oder unter Sonderbedingungen absolvieren muss. Der Titel ist insgesamt ein sehr rundes Spielerlebnis und man möchte die PSP gar nicht mehr aus der Hand nehmen. Fans der Serie werden die PSP-Fassung lieben und auch Neueinsteiger sollten diesen Titel genauer unter die Lupe nehmen. In meinem Spielregal bekommt Ridge Racer auf jeden Fall einen Ehrenplatz.

TEST	RIDGE RACER
Hersteller: SCEE	
Entwickler: Namco	
Genre: Rennspiel	
Sprache: Deutsch	
Umfang: 20-25 Stunden	
Internet: www.namco.com	
Spieler: 1-8 (Wireless LAN)	Termin: 1. September
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung	Preis: Ca. € 50,-
- Überlegende Optik - Reibungsloses Gameplay - Sehr umfangreich - Wenig Abwechslung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Perspektivwechsel R: Nitro-Boost Steuerkreuz: Lenken Analogstick: Lenken Select: Auswählen (ausblenden)	☐ Übersas ☐ Gas geben ☐ Start: (Pause-Menü)
Die Steuerung ist sehr schnell erlernt und reagiert makellos. Die Tastenbelegung kann im Optionsmenü verändert werden.	STEUERUNG 85%
GRAFIK 88% SOUND 89% MULTI 90%	INZESPIELER 91%
Sehr gutes und umfangreiches Rennspiel. Technisch und spielerisch ist der Titel auf einem hohen Niveau.	

Need for Speed

VIDEO

Temporausch im Taschenformat.

Schnelle Racing-Action, coole Spielmodi, PS2-starke Autos und unzählige Tuning-Möglichkeiten – diese Zutaten und der vom Kino-Hit *The Fast and the Furious* verursachte Tuning-Boom sorgten dafür, dass die beiden *Need for Speed Underground*-Rennspiele für die PS2 äußerst erfolgreich waren. Klar, das Electronic Arts mit der pünktlich zum Launch erscheinenden PSP-Variante unbedingte an diesen Erfolg anknüpfen will.

DIE JAGD NACH DEN 100 PROZENT

Während es bei *Underground 2* zumindest so etwas Ähnliches wie eine Story gab, hat man beim PSP-Ableger *Rivals* komplett auf derart schmückendes Beiwerk verzichtet. Im Vordergrund stehen klar die einzelnen Spielmodi, vor allem aber die

beiden Einzelspielervarianten, bei denen man durch Erfolge zusätzliche Strecken, Fahrzeuge und Tuning-Teile freischalten kann. Im Quick Play Battle warten vier sehr unterschiedliche Modi darauf, gemeistert zu werden: Bei Drift Attack muss man in einer Minute möglichst viele kunstvolle Drifts vollführen, um eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen. Wie der Name vermuten lässt, geht es im Drag-Modus um spannende Beschleunigungsrennen, die sich von den entsprechenden Rennen im PS2-*Underground* nicht großartig unterscheiden. Bei Streetcross liefern Sie sich heiße Rennen mit drei Konkurrenten auf kurzen, äußerst kurvenreichen Strecken. Komplet neu ist der Nitro-Sprint: Hier muss eine vorgegebene Anzahl von Toren durchfahren werden, wobei sich der zur Verfügung stehen-

de Nitro-Boost nach jedem Tor selbstständig auflädt. Pro Modus gibt es je zehn Herausforderungen, die wiederum in drei Schwierigkeitsstufen absolviert werden können. Für Erfolge winken wertvolle Upgrade-Punkte, die in die Aufwertung vorhandener Fahrzeuge oder den Erwerb neuer Autos investiert werden können.

RIESENGARAGE IM MINIFORMAT

Die Rundstreckenrennen stellen den zweiten wichtigen Spielmodus dar. Hier kann man sich in vier verschiedenen Renneris ausleben und ebenfalls wertvolle Upgrade-Punkte sammeln. Während man bei Rennen der Formel-X-Meisterschaft nur mit einem bestimmten Auto antreten darf, herrscht bei den drei „normalen“ Meis-

terschaften (unterteilt in Anfänger-, Profi- und Meisterklasse) freie Fahrzeugwahl. Neben Standardrennen lassen sich in diesen Klassen neben Knock-out-Rennen (bekannt aus den PS2-Vorgängern) auch Staffelläufes absolvieren, bei denen man nach einer Runde das Fahrzeug wechselt. Um letztgenannte Events zu spielen, müssen sich logischerweise mindestens zwei Autos in ihrer Garage befinden. Insgesamt ist hier Platz für 24 Vehikel, wovon vier spezielle Bonusautos sind, die man nur durch Goldmedaillen in bestimmten Events freischalten kann. In der Garage können Sie Ihre PS-Monster auch nach Herzenslust tunen – optisch und leistungstechnisch. Während die optischen Aufwertungen kostenlos sind, müssen Sie, wie oben angedeutet, für die (in zehn Kategorien unterteilten) Leistungsverbesserungen Up-



Underground Rivals



grade-Punkte investieren.

Wer keine Lust hat, unzählige Rennen zu fahren, bis er ein vollends getuntes PS-Monster sein Eigen nennt, ist im Quick-Play-Modus gut aufgehoben. Auch für Mehrspielerfreuden ist gesorgt: Hier können Sie sich entweder über eine Wireless-Verbindung mit einem Freund messen oder abwechselnd mit drei Kumpeln an einer PSP spielen.

TECHNISCH NICHT PERFEKT

Dank der Fülle an Spielmodi ist bei Rivals auf jeden Fall für eine große Langzeitmotivation gesorgt, lediglich eine paar der späteren (mehrere Rennen umfassenden) Events sind einfach nervig. Dennoch muss sich der Underground-Racer spielerisch keineswegs vor den gleichzeitig erscheinenden Genrekollegen verstecken, da sowohl Fahrge-

fühl als auch Steuerung gelungen sind. Letztere funktioniert deutlich besser mit dem Digitalkreuz, analog lassen sich die PS-Monster nicht immer genau genug über die Strecken dirigieren. Grafisch macht der Racer auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck: detaillierte Fahrzeuge und Levels, nette Effekte und gutes Geschwindigkeitsgefühl. Ärgerlich nur, dass Rivals unter teilweise recht schönen Ruckelanfällen leidet. Erwähnenswert ist darüber hinaus der recht abwechslungsreiche Soundtrack (33 bunt gemischte Songs aus mehreren Musikrichtungen), den man zudem den eigenen Wünschen anpassen darf. Zu einigen der Songs hat EA netterweise auch Musikvideos auf die UMD gepackt. Abschließend ein Wort

zu den Ladezeiten: Diese betragen teilweise bis zu 20 Sekunden, was gerade noch erträglich ist.

WOLFGANG FISCHER

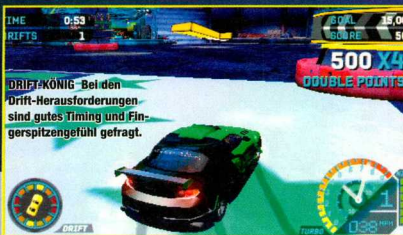
MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
driftet gern.

Ich hatte vor allem in den ersten paar Stunden viel Spaß mit dem doch recht umfangreichen „Mini“-NFS. Hat man nach ca. zehn Stunden das Spiel zu etwa 50 Prozent durch und damit fast alle verfügbaren Tuningteile und die 20 Standardfahrzeuge freigeschaltet, lässt die Motivation ein wenig nach. Grafisch hat mir Rivals durchaus gut gefallen, wenngleich ich mir gewünscht hätte, dass EAs erster PSP-Racer noch flüssiger läuft.

TEST	
NFSU RIVALS	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	8 Spielmodi
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler:	Termin:
1-4	1. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
- Hohe Langzeitmotivation - Abwechslungsreiche Spielmodi - Großer Umfang - Unschöne Ruckelanfälle	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Blick zurück Steuerkreuz: Lenken Analogstick: Lenken Select: Auto zurücksetzen	R: Handbremse Bremse: rückwärts fahren Kamera: perspektive ändern X: Beschleunigen Start: Pause Nitro-Turbo-Schub
Gelungene Racing-Steuerung. Mit dem Analogstick lassen sich die Autos leider nicht perfekt steuern.	
STEUERUNG 77%	
FINZELSPIELER	
GRAFIK SOUND MULTI	80%
79% 83% 76%	Gutes, höchst motivierendes Rennspiel mit kleinen Macken, die eine noch höhere Wertung verhindern.



DRIFT-KÖNIG Bei den Drift-Herausforderungen sind gutes Timing und Fliegspitzengefühl gefragt.

ABDRÄNGEN ERLAUBT Streetcross-Rennen werden auf engen Rundkursen durchgeführt.



Metal Gear Acid

VIDEO

Metal Gear Solid meets Yu-Gi-Oh!? Snake geht unter die **Kartenspieler.**

Politische Krisensituation, zwei verfeindete Parteien und ein Mann mittendrin, der den ganzen Schlamassel quasi als unsichtbarer Helfer ausbaden soll – die Hintergrundgeschichten von *Metal Gear Solid* blieben über die Jahre hinweg bis auf Details immer die gleichen. Auch auf der PSP ändert sich da wenig. Ein amerikanischer Präsidentschaftskandidat wurde gekidnappt, als Lösegeld fordern die Entführer das streng geheime Forschungsprojekt Pythagoras ein. In der Rolle von Solid Snake werden Sie zur Rettung geschickt, geraten dabei natürlich zwischen die Fronten und decken eine Verschwörung auf, die über die Grenzen einer simplen Entführung hinausgeht. Optisch wird das Ganze ordentlich präsentiert und das typische MGS-Flair kommt sehr gut rüber. Auf den ersten Blick kommen

Fans also voll auf ihre Kosten. Spielerisch hat *Metal Gear Acid* hingegen nur wenig mit den anderen Titeln der Serie zu tun.

POKER-FACE

Spionageveteran Solid Snake wird ausschließlich durch den Einsatz von Spielkarten gesteuert. In jeder Runde können Sie eine bestimmte Anzahl solcher Karten spielen. Welche Ihnen zur Verfügung stehen, bestimmen Sie selbst vor einer Mission, indem Sie sich ein Kartendeck zusammenstellen. Während der Mission werden dann sechs zufällige Karten aus dieser Liste gezogen und sind einsatzbereit. Haben Sie eine Karte verspielt, wird eine neue aus dem Deck gezogen. Die Karten selbst sind in drei Typen unterteilt. Zum einen gibt es reine Bewegungskarten, mit denen Sie Snake über das in Felder aufgeteilte Areal bewegen können. Dann wären da noch die Ausrüstungskarten, durch deren Einsatz Sie die Statuswerte verbessern und zum Beispiel gegnerischen Attacken häufiger ausweichen können. Und zu guter Letzt gibt es auch Karten, die diese beiden Eigenschaften in sich vereinen. Eine

Waffenkarte kann beispielsweise entweder in Bewegungspunkte umgewandelt werden oder man spielt sie, um Feinden ein paar Kugeln zu verpassen. Jede gespielte Karte kostet darüber hinaus Punkte. Ist Ihr Zug beendet, so sind die Gegner an der Reihe. Deren Aktionen werden dann quasi von Ihrem Punktekonto abgebogen. Erreicht dieses null, sind Sie wieder am Zug.

WIE BEI TETRIS

Das Gameplay ist anfangs sehr ungewohnt und die Tutorials

im Spiel nicht ausführlich genug, um das komplette taktische Ausmaß zu erfassen. Daher dauert es ein wenig, bis man sich eingespielt hat. Hat man die hohe Lernkurve aber erst einmal genommen, macht *Metal Gear Acid* richtig Spaß – auch wenn der Spielverlauf nicht immer optimal geglückt ist. So passiert es schon mal, dass man gerade keine Waffenkarte parat hat, wenn man dringend eine bräuchte. Deswegen verspielt man dann mehr oder weniger sinnlos so lange andere Karten, bis endlich die richtige aus dem Deck gezogen wird. Ein wichtiges Element der anderen *Metal Gear*-Spiele: Man versteckt sich hinter einer Wand und spioniert erst einmal die Marschroute der gegnerischen Wachen aus. Das ist auch jetzt noch

wichtig, allerdings überspringen Sie dazu einfach mehrere Züge. Das Hauptspiel ist aufgrund solcher Mankos teilweise zwar etwas langsam, aber immer noch gut spielbar. Spätestens im Multiplayer-Modus erweisen sich die kleinen Mängel aber als echte Spaßbremsen. Statt auf eine Mehrspieler-Runde greift man da dann doch lieber auf die Möglichkeit zurück, bereits gespielte Einsätze noch einmal zu absolvieren und so Bonuspunkte einzusacken, mit denen man neue Karten für sein Deck freischaltet.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

TEST	
METAL GEAR ACID	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15-20 Stunden
Internet:	www.konami.de
Spieler:	1-2
Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Preis: Ab 12 Jahren
	Ca. € 60,-
- Ordentlicher Umfang - Interessantes Spielsystem aber teilweise etwas langsam - Unspektakulärer Zweitspieler-Modus	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Karte drehen Steuerkreuz: Warten Analogstick: Umschalten Select: Start	R: Karte drehen Karteinfo Übersichtskarte F: Abbruch O: Bestätigen
Hat man sich in die Funktionsweise des Kartenmenüs eingearbeitet, lässt sich das Spiel gut kontrollieren.	
STEUERUNG 85%	
EINZELSPIELER 78%	
GRAFIK 83% SOUND 72% MULTI 70%	
Nicht ganz so gut wie das Originalkonzept, alles in allem dennoch ein gelungenes MGS-Ableger.	

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

ist total unauffällig.

Eine Warnung vorweg: Wenn Sie von *Metal Gear Acid* nicht enttäuscht werden wollen, sollten Sie sich vor dem Spielen im Klaren darüber sein, womit Sie es hier zu tun haben. Die Entwickler haben versucht, so nah wie möglich am Original zu bleiben, haben die Steuerung der Figuren aber vollkommen anders gestaltet. Im Klartext heißt das, dass Sie noch immer unerkannt umherschleichen, um die Marschroute der Gegner zu erfahren, diese Spionageaktionen aber wegen des teils langatmigen Auspielens der Karten nicht besonders spannend sind. Für ein schnelles Versteckspiel unterwegs ist *Metal Gear Acid* zwar allemal gut zu gebrauchen, zu Hause bleibe ich dann aber doch lieber beim Original.



VERSTECKSPIEL Der Karton hat's natürlich auch ins Spiel geschafft.



NERVIG Wer keine passende Karte parat hat, muss eine andere spielen.



SCHARFE SCHÜTZIN Snake bekommt unerwartete Hilfe.



KRANK Die beiden Püppchen machen Snake das Leben schwer.

DECK-EDITOR									
BEARBEITUNG	NUMMER	KOSTEN	KATEGORIE	GALERIE	AUTO	SNAKE (20/204)			
Nr.	NAME	KOSTEN	KTGR	PROZENT	DRINGEND				
001	SOCOM	5	WAF	MGS1	4/0				
002	FAMAS	6	WAF	MGS1	2/0				
005	Granate	7	WAF	MGS1	2/0				
021	Claymore	5	WAF	MGS2	2/0				
049	Aktion +	6	AKT	MGS1	1/0				
057	Spin Kick	7	AKT	MGS2	1/0				
058	HF-Schwert	5	WAF	MGS2	1/0				
074	Zielfernrohr	5	OBJ	MGS1	2/0				
WAF X11 AKT X02 SPT X03 OBJ X10 FIG X04						(Summe 30/30)			

GEMISCHT Im Editor stellt man vor jeder Mission ein Deck zusammen.



ERWISCHT Die Gegner nehmen keine Gefangenen!

Wipeout Pure

HIT
PLAYZONEHIT
MULTIPLAYER

VIDEO



**Die fulminante
Wiedergeburt
eines Klassikers!**

Wipeout 2097 ist ein PSone-Klassiker und wird von Fans stets als Höhepunkt der Serie bezeichnet. Daran wird wohl auch *Wipeout Pure* nichts ändern. Doch während man sich über die Qualität der zuletzt erschienenen PS2-Episode *Wipeout Fusion* noch streiten konnte, ist *Wipeout Pure* in fast jeder Hinsicht ein hervorragendes Spiel. Die Entwickler haben sich die Kritik an indirekten Vorgängern *Fusion* zu Herzen genommen, das Spiel entschlackt und sich wieder auf das Wesentliche konzentriert: den Geschwindig-

keitsrausch! Vorbei sind die Zeiten der staubigen Wüstenstrecken, Fahrzeugtuning ist ebenfalls passé und das Sammeln von Medaillen steht wieder im Mittelpunkt. Man lernt in der langsamsten Geschwindigkeitsklasse die Strecken, sammelt fleißig Trophäen für Bestzeiten und Siege, erspielt sich bessere Gleiter und wagt sich nach und nach an die höheren Geschwindigkeitsklassen und riskiert Pulsfrequenzen jenseits der 180! Während sich bei *Wipeout 2097* schon nach wenigen Rennen die Spreu vom Weizen trennte und Anfänger gnadenlos untergingen, gestaltet sich

die Lernkurve von *Wipeout Pure* wesentlich flacher. Dennoch können sich auch Profis in höheren Klassen auf einige Herausforderungen gefasst machen.

SCHRITT ZURÜCK NACH VORN

Die Zutaten, die ein *Wipeout* über andere Future-Racer heben, sind erfreulicherweise alle vorhanden. Der Soundtrack überzeugt mit treibenden Beats und schlägt in die gleiche Kerbe wie bei den Vorgängern. Stilistisch erreicht *Pure* zwar nicht ganz das hohe Niveau von *2097*, doch Streckendesign und Fahrzeughandling überzeugen. Insgesamt hätten wir uns ein paar Wow-Momente mehr ge-

wünscht, weite Sprünge und rasanten Berg- und Talfahrten sind aber zur Genüge vorhanden. Die in *Wipeout Fusion* sehr dominanten Waffen können diesmal nicht abgeschaltet werden (lediglich im Mehrspieler-Modus gibt es hierfür eine Option), doch zum einen reagieren die Computergegner nicht mehr so extrem aggressiv und zum anderen hilft ein ganz besonderer Clou ebenfalls dabei, den Frust in Grenzen zu halten. So gibt es keine Box mehr, um die Energie des Gleiters wieder aufzuladen, sondern jede aufgesammelte Waffe kann gegen Energie eingetauscht werden. Diese Technik funktioniert in der Praxis ebenso prächtig wie die neue Rolle, die man bei weiten Sprüngen vollführen kann. Dann



TREFFER Die Rakete verschafft uns kurz vor dem Ziel die Führung!



VIRTUELL Die Klassiker-Strecken haben einen ungewöhnlichen Look.

dreht sich der Gleiter einmal um die eigene Achse und erhält zur Belohnung bei der Landung einen kräftigen Geschwindigkeitsschub. Gerade in höheren Geschwindigkeitsklassen ist diese Technik unverzichtbar, um mit den peilschnellen Gegnern mitzuhalten. Gleichfalls überarbeitet erstrahlt der Zone-Modus in neuem Glanz. Auf vier extra für diesen Spielmodus designten Strecken erhöht sich die Geschwindigkeit des Gleiters so lange, bis dieser zerstört ist. Der Schwierigkeitsgrad wurde im Vergleich zu *Fusion* gesenkt und sollte selbst Anfänger nicht vor unlösbare Probleme stellen.

FEEL THE RUSH!

Abgerundet wird das hervorragende Gesamtbild des Spiels von einer Grafik, die Kinnladen nach unten klappen lässt. Zwar läuft *Wipeout Pure* im Gegensatz zu *Ridge Racer* nicht mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde, doch die Spielbarkeit ist stets gewährleistet. Die futuristischen Strecken strotzen nur so vor Details und sehen schlicht und ergreifend klasse aus. Selbst auf der PS2 würde das Spiel als hübsch durchgehen. Lediglich die klassischen Strecken im Virtual-Reality-Look sind etwas enttäuschend, da man hier kaum Orientierungspunkte findet und alle Strecken gleich aussehen. Ansonsten tut man sich schwer, Kritikpunkte zu finden. Die Ladezeiten fallen mit zwölf bis 15 Sekunden ausreichend kurz aus, im Mehrspieler-Modus lassen sich keine Computergegner hinzuschalten und einige Slowdowns hätten gerne noch ausgemerzt werden dürfen. Zum Ausgleich gibt's herunterladbare Inhalte, deren Qualität sich vor dem Hauptspiel bisher nicht verstecken muss.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SUPER



Maik Bütefür
ist wieder im Rausch!

Wipeout Pure hat mich von Beginn an voll in seinen Bann gezogen. Fast alle Strecken sind fantastisch designet, die Geschwindigkeit ist atemberaubend, die Musik brillant und die Jagd nach den Goldmedaillen hochmotivierend. Studio Liverpool hat fast alles richtig gemacht und verhilft der Serie nicht nur zu altem und neuem Glanz, sondern verschafft der PSP einen absoluten Pflichttitel zum Start!



TEST

WIPEOUT PURE

Hersteller: Sony
Entwickler: Studio Liverpool
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 12+ Strecken

Internet: www.wipeoutpure.com

Spieler: 1-8
Termin: 1. September
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 50,-

- Fantastische Optik
- Hervorragende Spielbarkeit
- Genialer Soundtrack
- „Nur“ 30 Bilder pro Sekunde

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Linke Bremse	R: Rechte Bremse	Power-Up verwenden
Steuerkreuz: Lenken	Start: Start	Power-Up umwandeln
Analogstick: Lenken	Start: Start	Power-Up umwandeln
Select: Assist ändern	Start: Start	Power-Up umwandeln
		Power-Up umwandeln

Die analoge Steuerung ist etwas zu schwammig, digital ist die Kontrolle über den Gleiter dagegen fast perfekt.

STEUERUNG
87% / 70%

GRAFIK | SOUND | MULTI
87% | 90% | 85%
90%

Ein würdiger Vertreter der Serie mit edler Optik, großem Umfang und atemberaubender Geschwindigkeit.



KARG Die Strecken im Zone-Modus sind optisch schlicht, aber cool!



GOLDGELB Explosionen werden fulminant in Szene gesetzt.



FAKE Der Hintergrund ist nur gemalt, was im Rennen kaum auffällt.



FLINKES BIEST Der Piranha-Gleiter ist schnell, aber schwer zu fahren.



SCHRÄGLAGE In der Ego-Perspektive braucht man einen stabilen Magen.



BOOM! Ein abgefeuertes Erdbeben hat eine verheerende Wirkung.

F1 Grand Prix

Mit aktueller F1-Lizenz an die PSP-Rennspielspitze?



Sony's Erwerb der F1-Lizenz scheint sich so langsam richtig auszuzahlen. Nachdem zuerst auf der ehrwürdigen PSone und später auf der PS2 jedes Jahr seit 1996 ein neuer Teil der F1-Rennspielserie auf den Markt geworfen wurde, steht für Sony-Fans mit dem PSP-Titel *F1 Grand Prix* die erste Handheld-Version der Reihe zur Verfügung.

ROTER FLITZER ODER SCHWARZE SCHNECKE?

In umfangreichen Spielmodi können Sie Ihre Fahrkünste beweisen. Nicht nur in einer Weltmeisterschaft, auch im Zeitrennen jagen Sie Ihren Boliden um den Kurs. Im Szenarien-Modus haben Sie unterschiedliche Aufgaben zu meistern. Mal müssen Sie im fünften Gang eine Runde zu Ende fahren, ohne einen Platz zu verlieren, mal müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits mit defekten Bremsen noch die Box erreichen. Im Zufallsrennen starten Sie als einer von den 20 Fahrern das Rennen aus der letzten Position und kämpfen sich nach vorn. Leider kann man Fahrer und Strecke in einem Rennmodus, in dem Sie mit 19 anderen Wagen um den Sieg kämpfen, nicht auswählen, dies funktioniert lediglich im Zeitrennen, in dem Sie allerdings allein unterwegs sind. Generell halten sich die Auswahlmöglichkeiten im Spiel in Grenzen. Das Fahrzeugsetup beschränkt sich auf drei Settings und eine zuschaltbare Bremshilfe. Technisch macht das Spiel dafür eine hervorragende Figur: Pfeilschnelle Grafik mit seltenen Pop-ups demonstriert eindrucksvoll die Technik der kleinen PSP. Bei der Steuerung investierten die Entwickler scheinbar nicht so viel Zeit. Nur mit Mühe lassen sich die Renner sicher um die

Rundkurse steuern, das Steuerungskonzept liegt irgendwo zwischen Arcade und Simulation. Die Verbindung aus unausgewogener Steuerungsbalance mit der schnellen Grafik

lässt den Spielablauf mitunter zu hektisch werden. Spätestens in Monaco werden Sie zu einem Spielball zwischen den Leitplanken.

ALEXANDER FUNKE



MEIN FAZIT GUT

Alexander Funke
wird lieber DTM-Pilot.

Eindrucksvoll, was die PSP auf dem kleinen Display an grafischen Kunststücken bereits so kurz nach ihrer Markteinführung zu leisten vermag. Pixelmatch konnten wir in unseren Testrunden ebenso wenig ausmachen wie Slowdowns oder größere Pop-ups. Das Game ist definitiv ein Hingucker. Leider macht die unausgewogene Steuerung dem Spielspaß einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Die Rennen werden hektisch und lassen gute Spielbarkeit vermissen. Dadurch schafft *F1 Grand Prix* nicht den Sprung auf das Podest.

TEST F1 GRAND PRIX

Hersteller: Sony Europe
Entwickler: Traveller's Tales
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 19 Stunden
Internet: www.playstation.com

Spieler: 1-8
Termin: 1. September
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 50,-

- 2005er F1-Lizenz
- Bis zu 8 Spieler
- Heftiges Gameplay
- Unausgewogene Steuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die Steuerung der Boliden ist der größte Kritikpunkt des Spiels und verhält den Spielspaß.

STEUERUNG 68%

GRAFIK 88%
SOUND 77%
MULTIPLAYER 81%
EINZEL 76%

Das hektische Gameplay und Mängel in der Steuerung drücken die Wertung des technisch makellosen Titels.

DTM Race Driver 2

Der **edle Racing-Hammer** für die Hosentasche.

Sony's Handheld wird bereits zum Launch mit mehreren Rennspieltiteln wie etwa *Ridge Racer* oder *Need for Speed Underground Rivals* versorgt. Auch Simulationsfans haben allen Grund zum Jubeln, denn Codemasters schickt mit *DTM Race Driver 2* seine von den Heimkonsolen bekannte und äußerst beliebte Raserei ins Rennen.

GEWALTIGER UMFANG

In Sachen Streckenanzahl, Rennserien und Fahrzeugen braucht sich die PSP-Version von *DTM Race Driver* nicht vor der PS2-Fassung zu verstecken. In insgesamt 15 Motorsportvarianten wie zum Beispiel DTM, V8 Supercars, Formula Ford, Trucks oder Rallye treten Sie in 30 Rennserien auf über 52 Strecken gegen bis

zu 21 Gegner an. Erwähnenswert ist der Multiplayer-Modus, in dem per WiFi-LAN bis zu acht Spieler auf einmal gegeneinander antreten können.

ANSPRUCHSVOLLE RENN-ACTION

Spätestens in den Formel-Ford-Rennen wird jedem klar, dass es sich bei *DTM* um ein anspruchsvolles Rennspiel handelt, bei dem Bleifuß-Fahrer schlechte Karten haben. Zu viel Gas in den Kurven, zu spätes Bremsen oder Crashes und ein Platz auf dem Siegestreppchen rückt in weite Ferne. Dennoch ist der Titel nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sehr gut spielbar und zieht Freunde simulationslastiger Rennaction in seinen Bann. In technischer Hinsicht macht *DTM Race Driver 2* einen sehr guten Eindruck. Die „nur“ 30

Bilder pro Sekunde sind ausreichend flüssig, nur das Geschwindigkeitsgefühl lässt ein wenig zu Wünschen übrig. Die Fahrzeuge sind detailliert dargestellt, sehen sehr gut aus und klingen außerdem noch originalgetreu. Die Grafik der Umgebungen, vor allem die der Hintergründe, ist jedoch nicht auf demselben Niveau. Egal ob Sie den Analogstick oder das Steuerkreuz verwenden, die Wagen sind stets gut steuerbar und verhalten sich je nach Klasse sehr unterschiedlich. Alles in allem macht *DTM Race Driver 2* – bis auf die etwas langen Ladezeiten – eine hervorragende Figur und ist ein Pflichtkauf für Rennspielfreunde. Den Mehrspieler-Modus konnten wir mangels zweiter UMD leider noch nicht testen.

THOMAS EDER



KARAMBOLAGE Crashes wie dieser sind keine Seltenheit. Die Fahrphysik ist dabei sehr realistisch.



TRUCK STOP Sie dürfen sogar in der Fahrerkabine von Trucks Platz nehmen. Fehlt nur noch die Dampfpuhe!



SUV Unter den mehr als 50 Motorklassen befindet sich auch ein Landrover-Cup.



STOCK CAR Stefan Raab hat's vorgemacht: Mit Highspeed heizen Sie auf Rundkursen umher.

TEST	
DTM RACE DRIVER 2	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	33 Meisterschaften
Internet: www.codemasters.de	

Spiele:	1-2	Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung	Preis:	Ca. € 50,-

- Größer Umfang
- Technisch sehr gut
- Gelungene Steuerung
- Wirkt etwas langsam

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Runterschalten	R: Hochschalten	Buttons
Steuerkreuz: Lenken		Start
Analogstick: Lenken		X: Gas
Select: Ansicht wechseln	Start: Pause	O: Handbremse

Die Fahrzeuge lassen sich sowohl mit dem Stick als auch mit dem Steuerkreuz sehr gut lenken.

STEUERUNG
83%

GRAFIK	SOUND	MULTI	80%	83%	—	85%
--------	-------	-------	-----	-----	---	-----

Gelungene Umsetzung der Heimversion mit gewaltigem Umfang und anspruchsvoller Steuerung!

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christoph Kraus
rührt am Schaltknüppel.

Hätte ich meinen Führerschein mit derart sensiblen Rennschüsseln machen müssen, wäre ich bestimmt durch die Fahrprüfung geraselt. *DTM Race Driver 2* besticht aber nicht nur durch eine komplexe Steuerung, über die man erst einmal Herr werden muss. Der riesige Umfang mit zahlreichen Motorklassen und Rennstippen sowie die ruckelfreie Grafik tun ihr Übriges zu einem rundum rasanten Motorsport-Spektakel – nur die Boxenstopp sind etwas unspektakulär geraten. Bei den ebenfalls integrierten Stock-Car-Rennen denke ich sogar mit einem Schmunzeln an Stefan Raab zurück.

KEINE



PlayStation®2



© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. MICROSOFT, XBOX, THE XBOX LOGOS AND XBOX LIVE ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION.

GNADIE

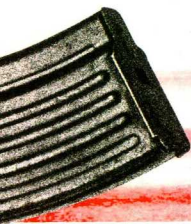
KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN

DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT.

DU HAST DIE ENTSCHLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE
MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN.

DIE AKTUELLESTEN KOMMANDO-OPTIONEN, SPLIT-SCREEN-MODI,
DAS NEUESTE EQUIPMENT UND DIE NEUESTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR
IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.

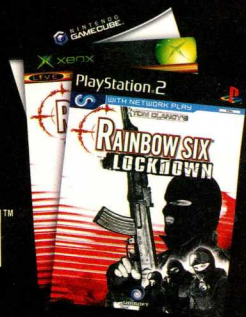
LOCKDOWN STARTET SEPTEMBER 2005



www.rainbowsixgame.com

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™



Tony Hawk's Underground 2

Remix

Viva la Hawk: Mit neuen Zutaten skatet der alte Tony auf die PSP.



ZÜNDFUNKE: Ein Grind über das Hafenvier lässt ein Schiff in See stechen.



BALANCE: Mit dem Digikreuz sorgen Sie dafür, dass Ihr Skater die Balance nicht verliert.

Wer hätte es zu *Pro Skater*-Zeiten für möglich gehalten, dass sich Tony Hawk einmal auf zerstörerische Welttournee mit der *Jackass*-Crew begeben würde? Nach seinem Abgang in den Underground machte der Rollbrettfahrer in *Tony Hawk's Underground 2* gemeinsame Sache mit den Chaos-Skatern rund um Bam Margera. Dort legte er im Story-Modus ganze Sehnenswürdigkeiten in zwölf Metropolen in Schutt und Asche. Das Witzige hierbei war, dass selbst kleinste Auslöser, beispielsweise ein Grind über eine Leitplanke, beträchtliche Veränderungen in der Levelarchitektur nach sich zogen. Zum Launch der PSP beschert uns Activision einen Remix von *THUG 2*.

Die nahezu inhaltsgleiche Version bietet neben vier neuen Stadtkursen einen Wireless-Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Im *Skater-Editor* haben Nachwuchs-Hawks sogar die Möglichkeit, sich mittels einer gespeicherten JPEG-Fotovorlage ihre eigene Gesichtstextur aufzukleben. Damit und mit eigens editierten Spraylogos machen Sie deutlich: Jetzt bin ich der König des Asphalts!

SKATE OR DIE

Im Hafenstädtchen Santa Cruz lassen Sie ein Boot durch einen Grind auf dem Pier in See stechen oder suchen versteckte Gast-Skater. Darüber hinaus wurden auch Kyoto, Las Vegas und Atlanta digitalisiert. Optisch wurde der Titel gut an die

Fähigkeiten der PSP angepasst. Lediglich bei den Filmsequenzen, die sich wie ein roter Faden durch den Story-Modus ziehen, sind die Defizite in Form kantiger Charaktermodelle und sichtbarer Texturübergänge zu erkennen. Neben dem flüssigen Gameplay überrascht der vollständig von der Heimkonsole übernommene Soundtrack mit 53 Tracks, darunter Frank Sinatra, Johnny Cash und Three Inches of Blood. Ewig gestrige Tony-Hawk-Fans haben im Classic-Mode genau zwei Minuten Zeit, um S-K-A-T-E-Lettern zu sammeln, Passanten mit Tomaten zu bewerfen oder Videobänder zu finden. Eine stimmige Mischung mit gigantischem Umfang!

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christoph Kraus

klebt Rollen unter seine PSP.

Seinem großen Bruder steht *THUG 2 Remix* in fast nichts nach. Sicherlich hätten die Zwischensequenzen einen Tick besser aussehen können und auch der Steuerung zu Fuß hätte etwas mehr Präzision gut gestanden, aber hey: Dafür darf ich *Tony Hawk's Underground 2* mit vier exklusiven Levels endlich unterwegs spielen – und das inklusive exzellenter Spielbarkeit, weitaufger Kurse und eines umfangreichen Soundtracks. Mit Classic- und Story-Modus ein praller Doppelpack!

TEST	
THUG 2 REMIX	
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba/Neversoft
Genre:	Skateboarding
Sprache:	Englisch
Umfang:	16 Kurse
Internet: www.activision.de	
Spieler:	1-4
Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Preis: € 60,-
Ab 12 Jahren	

- 12 + 4 Städte
- Classic-Modus inklusive
- 53 Klasse Soundtrack
- Qualitativ magere Videos

CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Wechsel: Fuß/Skateboard Steuerkreuz: Skater bewegen Analogstick: Kamera/laufen Select: Start: Pause	R: Trick Flip Grind O: On/Off C: Combo
Die intuitive Steuerung wurde gut an die PSP angepasst. Für Einsteiger etwas zu komplex.	
STEUERUNG 85%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK SOUND MULTI	81% 88% 78% 87%
Tony Hawk für die Hosentasche: Diese Umsetzung besitzt alles, was ihre Vorgänger auszeichnet.	



CLASSIC: Altbewährt: Die Suche nach den C-0-M-B-0-Lettern.



GRAFFITI: Jetzt prangt das beste PS2-Magazin an jeder Straßenecke!

↑/↓ = Select ▲ = Back × = Accept

NBA Street Showdown

Cooler Streetball-Vergnügen mit gelungener Präsentation

Electronic Arts' Streetball-Spektakel ist zweifelsohne einer der gelungenen Starttitel für das Handheld in Deutschland und muss sich dementsprechend nicht vor den großen PS2-Brüdern verstecken. Natürlich erreicht *Showdown* nicht ganz deren grafische Klasse. Die im Spiel enthaltenen Courts, Spieler und auch die Animationen sehen aber echt gut aus, auch das Effekteffektwerk bei Gamebreakern ist durchaus gelungen. Herzstück des Spiels ist der „King of the Courts“-Modus, bei dem man in heißen 3-gegen-3-Matches Streetballgrößen auf ihrem eigenen Platz herausfordert. Wie gewohnt kommt es dabei vor allem auf ausgefallene Tricks und spektakuläre Dunks an, wobei die Trickmöglichkeiten bei weitem nicht so umfangreich sind wie bei den *NBA Street*-Titeln für die PlayStation 2. Bevor man diesen Modus angehen kann, muss man jedoch erst einmal mithilfe des guten Editors einen eigenen Spieler kreieren und ein Team zusammenstellen. Danach folgen diverse Vorrunden-Matches, bevor man den König des jeweiligen Courts von seinem Thron stoßen darf.

Wer gerade mal nur Zeit für ein schnelles Spielchen zwischendurch hat, der ist in den Arcade-Spiel-Modi Shootout und Shot Blocker gut aufgehoben. Diese können auch im Party-Modus mit bis zu drei Kumpeln an einer PSP gespielt werden. Shootout ist ein schnelles Geschicklichkeitsspiel, bei dem man innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Körbe werfen muss. Wie der Name schon verrät, dreht sich beim Shot-Blocker-Modus alles um das Abwehren von Würfen. Und ein Wireless-Modus, bei dem man sich mit einem Freund in einem normalen Spiel messen kann, darf natürlich auch nicht fehlen. Diese Matches laufen flüssig ab und machen meist einen Heidenspaß.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
Ist der King!

NBA Street Showdown macht einfach Spaß, nicht zuletzt weil coole Tricks, Moves und Dunks ziemlich leicht erlernbar sind und selbst Basketballneulingen schon nach kurzer Eingewöhnungszeit locker von der Hand gehen. Klar, der Titel bietet nicht ganz so viel Tiefgang wie die PS2-Vorbilder und hintert auch grafisch hinterher. Fans der Serie können aber dennoch bedenkenlos zugreifen, denn *Showdown* ist nicht nur gelungen präsentiert, sondern bietet zudem richtig gute, abwechslungsreiche Streetball-Action.

TEST

NBA SHOWDOWN

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: EA Canada

Genre: Basketball

Sprache: Deutsch

Umfang: 4 Spiel-Modi

Internet: www.electronicarts.de

Spieler:

1-4

Termin:

1. September

USK-Freigabe:

Ohne Beschränkung Ca. € 50,-

Witzige Spiel-Modi

Kurze Ladezeiten

Technisch sauber

✓ Simpler als die PS2-Pendants

CONTROLLER-CHECK STANDARD

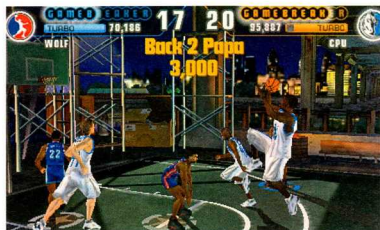
L: Turbok	R: Turbok	Trick
Steuerkreuz: Bewegungen	△: Press fordern	
Analogstick: Bewegungen	X: Pass	
Select: Pocket Gameshaker	O: Werfen/Dunk	
Start: Pause		

Leicht erlernbare, gelungene Steuerung, die sowohl Einsteigern als auch Profis genug Möglichkeiten bietet.

STEUERUNG
81%

GRAFIK | SOUND | MULTIPLAYER
81% | 82% | 81% | 80%

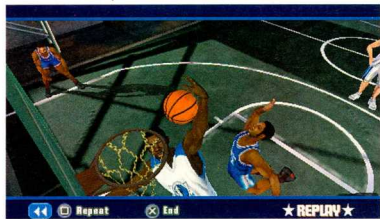
Lockeres Streetball-Vergnügen, für Solospieler ebenso geeignet wie für Multiplayer-Fans.



FREIE BAHN Den Gegner täuschen und dann locker den Korb machen.



SHOT BLOCKER Dieser Modus macht zu mehreren höllisch viel Spaß.



REIN DAMIT Dieser Dunk war nicht zu blocken.



COOL Mit dem Move-Editor dürfen Sie Ihren eigenen Stil kreieren.

Das erste Beat 'em Up

für die PSP spielt sich leider nicht so toll, wie es aussieht.

Darkstalkers Chronicle – The Chaos Tower

Neben den zahllosen Ablegern der *Street Fighter*-Reihe hat Capcom noch eine weitere 2D-Beat-'em-Up-Serie auf Lager, die besonders durch ihr abgefahrenes Charakter-Design auffällt. In *Darkstalkers* werden Kreaturen aufeinander losgelassen, die direkt einem Horrorfilm entsprungen zu sein scheinen. Da gibt es Demitri, einen eitlen Dracula-Verschnitt, Lord Raptor, einen Gitarre spielenden Zombie, oder Anakaris, eine Mumie, die ihre Gegner zermalmt. Insgesamt 18 Recken, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten, geben sich auf der PSP ein Stelldichein, das obendrein auch noch optisch eine richtig gute Figur macht. Die 2D-Grafik kann wahlweise auf das gesamte Format des Bildschirms gestreckt oder im 4:3-Format belassen werden.

WEDER FISCH NOCH FLEISCH

Neben dem klassischen Arcade-Modus dürfen Sie sich mit Ihren drei Lieblingsfiguren auch durch einen Turm kämpfen und dabei Filmchen und Grafiken freischalten. Der obligatorische Zweispieler-

ler-Modus funktioniert über die Wireless-Verbindung der PSP. Hierfür benötigen beide Spieler eine *Darkstalkers*-UMD, „Game-Sharing“ ist also nicht drin. Am allerwichtigsten ist bei einem Beat 'em Up aber immer noch die Steuerung. Und die ist leider nicht optimal. Das liegt allerdings weniger an der Programmierung als am Digikreuz der PSP, durch das sich Special Moves nur sehr schwer ausführen lassen. Der Analogstick wird nicht unterstützt. Eine optionale, vereinfachte Steuerung ermöglicht es zwar, Special Moves durch simultanes Drücken eines Angriffs-knopfs und einer Richtungstaste auszulösen, das vereinfacht die Steuerung aber gleich so sehr, dass man zu stumpfen Button-Mashing verführt wird. Ein weiterer Manko sind die etwas langen Ladezeiten, deretwegen man sich vor jedem Match erst einmal in Geduld üben darf.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SCHMAL Puristen prügeln sich im 4:3-Modus.



MEIN FAZIT GUT

Christian Schönlein

spielt's trotzdem gern.



LASERSTRAHL Der Fuß ist schon so gut wie ab.

Darkstalkers ist leider weniger als die Summe seiner Einzelteile. Das Charakter-Design ist abgefahren, der Umfang für ein Prügelspiel ordentlich und die Optik macht eine echt gute Figur. Nur die Steuerung macht all dem einen Strich durch die Rechnung. Man benötigt schon viel Einspielzeit, um seine Recken sicher über den Bildschirm steuern zu können. Das macht *Darkstalkers* aber nicht zu einem schlechten Spiel. Wer auf 2D-Prügelspiele steht, wird mit diesem Titel trotzdem seine Freude haben.

TEST	
DARKSTALKERS	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Umfang:	4:3, 16-9, 18 Kämpfer
Internet: www.capcom.com	
Spieler:	Termin:
1-2	1. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 40,-
✓ Cooles Charakter-Design ✓ Ordentlicher Umfang ✓ Moves schwer ausführbar ✓ Lange Ladezeiten	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Harter Schlag Steuerkreuz: Bewegen Analogstick: Bewegen Select: -	R: Harter Kick Start: Pause M: Mittlerer Kick
Moves sind nur schwer ausführbar. Das vereinfachte Steuerschema macht dieses Manko nicht ganz weh.	
STEUERUNG	
GRAFIK SOUND MUSIK KARTEN EINZEL	
80% 80% 75% 70%	
Ein gutes Prügelspiel, das wegen der Steuerung leider nicht sein volles Potenzial entfalten kann.	

MediEvil Resurrection

Der Tod steht ihm wirklich gut: **die überfällige Fortsetzung** des witzigen PSone-Titels.

Bereits 1998 konnten PlayStation-Fans das erste Mal Bekanntschaft mit dem untoten Ritter Sir Daniel Fortesque machen. Der kommerzielle Erfolg bescherte den gierigen Fans konsequenterweise einen ausgefeilteren zweiten Teil, der mit besserem Leveldesign und grandiosen

Humor überzeugte. Leider blieb dem Ritter bis heute ein Auftritt auf der PS2 verwehrt. Dafür schickt Sony Sir Fortesque zum Europastart der PSP erneut in die Schlacht gegen den bösen Zauberer Zarak und seine Dämonen.

GAR NICHT SO EVIL

Wie seine Vorgänger ist auch *MediEvil Resurrection* ein reines Action-Adventure. Als skeletrierter Ritter schlagen Sie sich durch jede Menge bizarrer Levels, um der Spur Ihres Erzfeindes Zarak zu folgen. Leider hat Zarak auf seinem Weg viele Leichen zum Leben erweckt, die sich Ihnen todesmutig in den Weg stellen. Sie bekämpfen sie stilschlecht mit Schwert und Schild oder wahlweise auch mit dem Hammer oder Wurfmessern. Aber nicht nur Untote, auch jede Menge knackige Rätsel erschweren Ihren Weg zum Ziel. Trotz Sir Dans unvergleichlicher Präsenz ist der heimliche Star des Spiels der Humor. Schon bevor Sir Dan zu Beginn von den Toten erweckt wird, können Sie sich das Lachen garantiert nicht verkneifen. Die witzigen Animationen und die perfekt in Szene gesetzten Zwischensequenzen stehen in der Tradition der Blockbuster von Pixar. Dennoch ist das neue *MediEvil* nicht frei von Schwächen. Die deutsche Synchronisation ist leider schlampig umgesetzt, in vie-

TEST	
ME RESURRECTION	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Cambridge
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	8 Stunden
Internet:	www.yourpsp.com
Spieler:	1-2
Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
- Sehr witzig - Anspruchsvolle Rätsel - Technisch schlampige Synchron - Gewöhnungsbedürftige Steuerung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Blocken Steuerkreuz: Bewegungen Analogstick: Bewegungen Select: Umwerfen	R: Kamera Langsamer Angriff Sprint Schneller Angriff Start: Pause O: Sprung
Leider ist die Steuerung ein klein wenig hakelig und setzt bei Kämpfen ganz genaues Timing voraus.	
STEUERUNG 77%	
GRAFIK 82% SOUND 76% MULTI 80%	
83%	
Die lange überfällige Fortsetzung macht trotz leichter Steuerungsmängel Spaß und sorgt für Lachtränen.	

ALEXANDER FUNKE

len Sequenzen wurde die Lippsynchronität ignoriert. Hauptkritikpunkt ist aber die unpräzise Steuerung, die Sie zu oft unnötig Treffer einstecken lässt. Im eingebauten Zweispieler-Modus treten Sie in Minispielen gegeneinander an, die zwar ganz witzig, aber nicht mehr als eine nette Dreingabe sind.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
findet Zombies klasse.

Schon lange habe ich bei einem Spiel nicht mehr so gelacht wie bei *MediEvil Resurrection*. Die zwischenzeitlich eingestreuten Kommentare, die witzigen Texte und vor allem die Zwischensequenzen haben es wirklich in sich. Allein deswegen lohnt sich ein genauerer Blick auf das Action-Adventure. Wegen der hohen Rätseldichte ist das Spiel besonders Abenteuerlustigen ans Herz zu legen. Da kann man auch mal über Mängel in der Steuerung hinwegsehen.



VERGNÜGUNGPARK Dans Jagd führt ihn durch die bizarrsten Settings.



HINTER DIR! Dans Feinde nähern sich ihm mitunter sehr schnell.



World Tour Soccer



Ordentlicher Kick für Gelegenheitsspieler

Für Fußballfans stellt sich zum PSP-Launch eine echte Gewissensfrage: Lege ich mir gleich zum Start ein Fußballspiel zu (auch wenn es voraussichtlich nicht das Beste ist) oder warte ich, bis im Oktober die richtigen Kracher erscheinen? Mit anderen Worten: Lohnt sich die Anschaffung von *World Tour Soccer* (Anm. der Red.: Die PS2-Vorgänger der Serie erschienen unter dem Titel *This is Football*) oder warte ich lieber auf *FIFA* und *PES*? Ginge es hier um die PS2-Fassungen der entsprechenden Titel, wäre die Antwort wohl klar.

UNKOMPLIZIERTES GAMEPLAY

Für Sonys Handheld werden die Karten jedoch noch neu

gemischt und tatsächlich macht der Starttitel *World Tour Soccer* auf den ersten Blick gar keinen schlechten Eindruck. *WTS* spielt sich sehr flott und bietet auch Fußballersteinern schnell erste Erfolgserlebnisse, wenngleich ebenso schnell klar wird, dass man von diesem Titel nicht allzu viel Gameplay-Tiefgang erwarten sollte. Dafür lässt unter anderem die künstliche Intelligenz von Mit- und Gegenspielern einfach zu viel zu wünschen übrig. Technisch reiht *World Tour Soccer* auch keine Bäume aus; Stadien, Spielermodelle und Animationen sind dennoch ganz ordentlich geworden. Leider haben es die Entwickler nicht geschafft, eine glaubhafte Ballphysik ins Spiel zu integrieren.

Eine Vielzahl von Spielmodi und freischaltbaren Teams sorgt dafür, dass man schon eine Weile zu tun hat, bis man alles erspielt hat. Alle acht Stadien im Spiel bekommt man beispielsweise nur zu sehen, wenn man den Herausforderungs-Modus komplett knackt. Dabei erhält man Punkte für gewonnene Zweikämpfe, gelungene Pässe, Torschüsse und Treffer. Bei Fehlern, Fouls und Gegentreffern werden Sie entsprechend bestraft. Noch ein Wort zu den enthaltenen Mannschaften: Sony hat es leider nicht geschafft, bei den Aufstellungen der Vereinstteams aktuelle Wechsel zu berücksichtigen, und auch die Lizenz-ausstattung lässt zu wünschen übrig.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT

Wolfgang Fischer

findet's gar nicht mal schlecht.

Ich muss zugeben, ich habe *WTS* eine Zeit lang gern gespielt, auf lange Sicht ist mir das arcadeartige Gekicke aber in Sachen Gameplay zu flach. Die technische Umsetzung ist ordentlich, wenngleich die grafischen Möglichkeiten der PSP keineswegs ausgenutzt werden. Gelegenheitsspieler, die sich an diesen Kritikpunkten nicht stören, dürften aber nicht zuletzt dank der vielen Spielmodi mit diesem Titel ihren Spaß haben.

TEST WORLD TOUR SOCCER

Hersteller: Sony
Entwickler: 989 Sports
Genre: Fußball
Sprache: Deutsch
Umfang: 245 Teams

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-2 Termin: 1. September
USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 50,-

- Flotter Arcade-Fußball
- Schnelle Erfolgserlebnisse
- Wenig Gameplay-Tiefgang
- Veraltete Team-Aufstellungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Spezialmanöver	R: Ball vorlegen/Start	Schuss/Schießversuch
Steuerkreuz: Bewegen	△: Tackler Pass	
Analogstick: Bewegen	X: Pass	
Select: Strategien	Start: Pause	O: Fanke

Gelungene, nicht überlegte Steuerung, die auch Gelegenheitsspieler schnell verinnerlicht haben dürften. **79%**

GRAFIK | SOUND | MULTI | STEUERUNG
71% | 69% | 70% | 72%

Schönköstlicher Arcade-Kick
– nicht unbedingt berauschend, aber auch nicht wirklich schlecht.





Virtua Tennis World Tour

Arcadige Filzball-Action auf der PSP:
mit Tennisstars rund um den Globus.



TETRIS-LIKE Bei den Minispielen kommen abwechslungsreiche Aufgaben auf Sie zu.



DOPPEL IN ENGLAND
Auf dem heiligen Rasen von Wimbledon macht es gleich noch mehr Spaß.

Nach diversen hervorragenden Umsetzungen des ehemaligen Arcade-Hits *Virtua Tennis* debütiert Sega mit einer weiteren Version des immer noch beliebten Tennistitels auf Sonys schmuckem Handheld. Hinter der Bezeichnung *Virtua Tennis World Tour* verbirgt sich allerdings kein wirklich neuer Teil der Serie, sondern eine etwas erweiterte Version des mittlerweile betagten *Virtua Tennis 2*.

WIEDER KAUM NEUES

Nach vier vorläufigen Siegen auf den wichtigsten Tennisplätzen der Welt um den Sieg eines Mat-

ches oder Wettbewerbs, je nachdem für welchen Spielmodus Sie sich zuvor entschieden haben. Ein Match dauert im Höchstfall einen kompletten Satz, per Einstellung können Sie ein Match auf bis zu zwei Gewinnpunkte herunterzuschrauben. Leider wurde eine Einstellung für mehr als einen Gewinnsatz noch immer nicht eingebaut. Das Schlagrepertoire der Tennisstars um Andy Roddick, Venus Williams und Co. beschränkt sich wie gehabt nur auf Topspin, Slice und Lob. Stoppbälle können nur mithilfe der Richtungstasten vorgenommen werden. Klingt relativ simpel, ist es auch. Dennoch oder gerade deswegen hat

das Spiel nichts von seiner hervorragenden Spielbarkeit eingebüßt. In der PSP-Variante gibt es neue Minispiele, in denen Sie beispielsweise an *Tetris* erinnernde Blöcke auf dem Platz abbauen oder Symbole auf sammeln müssen, ohne von Bällen getroffen zu werden. Auch wenn *Virtua Tennis* nicht mehr so revolutionär ist wie vor fünf Jahren, ist die Spielbarkeit noch immer grandios und gerade zu viert ist der Titel ein herausragender Mehrspielerspaß. Nicht nur mangels Alternativen sollten Sport- und Tennisfans einen Blick auf diesen Titel riskieren.

ALEXANDER FUNKE



DAMENEINZEL In Paris kämpfen die Spielerinnen um jeden Punkt



HARTPLATZ Jeder Bodenbelag hat Einfluss auf das Ballverhalten.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
führt die
Wartungsliste an

Kaum habe ich die Disc in die PSP eingelegt, hat mich das alte *Virtua Tennis*-Fieber wieder gepackt. Obwohl es mit gegenwärtigen oder kommenden Top-Tennispielen nicht mehr ganz mithalten kann, macht es einfach unglaublichen Spaß, dem Gegner den gelben Filzball so unkompliziert um die Ohren zu dreschen. Gerade mit drei menschlichen Mitspielern wird das Spiel zu einem Heidenpaß. Simulationsfans sollten dennoch vorher Probe spielen. Leider stören die kurzen Ladezeiten nach manchen Ballwechseln etwas den Spielfluss.

TEST VIRTUA TENNIS WT

Hersteller: SEGA
Entwickler: SUMO Digital
Genre: Sportspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 10+ Stunden

Internet: www.sega-europe.com

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

- Hervorragende Spielbarkeit
- Neue Minispiele
- Bis zu 4 Spieler
- Keine echten Neuerungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Wegen der größeren Präzision ist die Steuerkreuz des Analogsticks auf jeden Fall vorzuziehen.

GRAFIK | SOUND | MINUTEN | ENZEL
81% | 78% | 85% | 82%

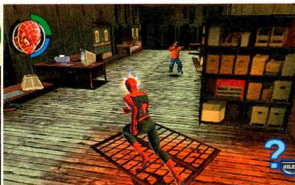
Trotz weniger Neuerungen im Vergleich zu Teil 2 können Tennisfans fast bedenkenlos zugreifen.

Spider-Man 2

Pfui Spinne: Doc Ock will Spidey ans Latexkostüm!



LENS-FLARE Hübsche Lichteffekte zieren die Skyline von Manhattan. Ein Radar weist Ihnen den Weg.



SPINNENSINN Mittels Select lassen sich anfangs an bestimmten Punkten Hilfstexte anzeigen.

Als ob das Leben als Superheld nicht schon mühsam genug wäre: Ausgerechnet auf dem Weg zu einem Rendezvous mit Mary-Jane wird Peter Parker vom fieschen Doc Ock überrascht, der gerade einen Banküberfall verübt. Spidey ist sich natürlich seiner Verantwortung bewusst, verschwendet keinen Gedanken an seine Romanze und schlüpft flugs in den hautengen Liebestöter. Zusammen mit Peters Ex-Zimmergenossen Harry Osborn bastelt der mutierte Wissenschaftler Doc Ock, der vor einem verunglückten Forschungsprojekt Dr. Otto Octavius hieß, an einem Plan, um Spider-Man endgültig zu besiegen. Osborn verspricht, für Doc Ock das

nötige Tritium für eine Kernfusion zu liefern, sofern dieser im Gegenzug den Spinnenmann zu ihm lotst.

NETZ-WERK

Unglücklich gelaufen für Peter Parker, denn mit Verschonpausa ist erst einmal nichts. Denn anders als man vermuten würde, hat Activision nicht etwa das letzte Heimkonsolenabenteuer oder die Nintendo-DS-Version recycelt, sondern ein brandneues Action-Adventure rund um den Fassadenkrabbler gesponnen. Die dreidimensionalen Areale, darunter von Mumen belagerte Katakomben, lodernde Bürogebäude und ein in sehr geringem Maß erkundbares Manhattan sind allesamt missionsorientiert ausgelegt: Sie

dringen in Lagerhallen ein, löschen mittels Sprinkleranlagen einen Brand und retten im Alleingang das Leben zahlreicher Geiseln. Erworbene Erfahrungspunkte investieren Sie in bessere Moves oder Dreifachsprünge. Zwischendurch wird die Handlung mit vorgeordneten Zwischensequenzen weitergesponnen. Hübsche Lens-Flare-Effekte, beispielsweise wenn Spider-Man der Sonne entgegenschwingt, sehen selbst für PSP-Maßstäbe sehr gut aus. Dasselbe gilt nicht für die schlechte Kameraführung und die uninspirierten Missionen. Wer eine gepflegte Filmatmosphäre genießen möchte, ist mit *Spider-Man 2* dennoch gut bedient.

CHRISTOPH KRAUS



FEUERWEHR! In diesem Büro muss Spidey später Brände löschen und das Leben von Geiseln retten.



UPGRADE Neue Attacken lassen Sie selbst diese Gegnerherde meistern. In Kämpfen sammeln Sie Erfahrung.

MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

braucht keinen Kammerjäger.

Zunächst einmal finde ich es löblich, dass es sich bei *Spider-Man 2* für die PSP nicht bloß um eine Umsetzung der PS2-Version handelt. Schade ist nur, dass die Jungs von Vicarious Visions es nicht geschafft haben, die gute Spielbarkeit des Vorgängers vollständig ins Taschenformat zu hieven. Insbesondere die bockige, häufig zu nah an Spider-Man positionierte Kamera und langwierige Suchlevels zerrean am Nervenkitzel. Wer darüber hinwegsieht, darf probeweise über der Skyline von Manhattan sein Netz ausbreiten. Damit fesselt Spider-Man zwar mühelos seine Gegner, aber nicht unbedingt den Spieler.



TEST SPIDER-MAN 2

Hersteller: **Activision**
Entwickler: **Vicarious Visions**
Genre: **Action-Adventure**
Sprache: **Englisch**
Umfang: **19 Levels**

Internet: www.activision.de

Spieler: **1** Termin: **1. September**

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

- Hübsche Grafik
- Viele Zwischensequenzen
- Begrenzt beschwingbare Stadt
- Mäßige Netzsteuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: ☐	R: ☐	Start: ☐	Trick: ☐
Steuerkreuz: ☐	Netz: ☐	Start: ☐	Trick: ☐
Analogstick: ☐	Netz: ☐	Start: ☐	Trick: ☐
Select: ☐	Netz: ☐	Start: ☐	Trick: ☐

Spidey scheitert an seiner Königsdisziplin: Der Netzschwung ist sehr hakelig. Im Übrigen aber gelungen.

STEUERUNG **78 %**

RAUSGESPIELT

GRAFIK **81 %** SOUND **75 %** MULTI **0 %** **71 %**

Optisch anscheinlich, geht Spider-Man spielerisch konventionelle Wege. Der Netzfang blieb aus.

Fired Up

Abgefahren abgefeuert:

Hier gerät Sonys PSP so richtig ins Qualmen!

VIDEO

Rollenspiele sind Ihnen zu komplex? Die realistische Ballphysik moderner Fußballspiele schreckt Sie ab? Vielleicht sollten Sie einmal *Fired Up* ins PSP-Laufwerk schieben. Hier wird rationaler Menschenverstand vollständig ausgeknipst und Ihnen wird ein hartes Durchgreifen abverlangt: Einem osteuropäischen Land mit schwacher Militärpräsenz und verarmter Bevölkerung wurde aus heiterem Himmel der Krieg erklärt. Die totalitäre Supermacht mit Draht zu den USA und Westeuropa, angeführt von der Eisernen Lady, unterjocht die Bewohner der Nation. Um nun zum Gegenschlag auszuholen, schließt sich eine Truppe aufgeweckter Fahrzeugbastler zusammen, um unnachgiebig dem feindlichen Fuhrpark Raketen salvo in den Kottlül zu pusten. Angriff!

HASTE MAL FEUER?

Bei *Fired Up* ist der Name Programm: Sie nehmen hinter dem Lenker von Fahrzeugen Platz, die bis zum Anschlag mit zwei Arten von Munition bewaffnet sind: Während Sie das herkömmliche Magazin so oft beanspruchen dürfen, wie es die Situation erfordert, ist der Vorrat an Missiles begrenzt. Daher ist es nötig, auf der Straße nach Munitionskästen Ausschau zu halten. In den weitläufigen Arealen müssen Sie dann Missionsziele erfüllen, beispielsweise alliierte Frachtvehiel eskortieren, heiße Ware an verbündete Lager liefern oder einfach nur eine bestimmte Anzahl gegnerischer Fahrzeuge innerhalb eines Zeitlimits vom Bildschirm feuern. Im Mehrspieler-Modus ziehen sogar acht Spieler mit nur einer UMD gegeneinander in den Kampf. Technische Defizite und monotone Missionsziele können den Spaß an der flotten Non-Stop-Action nicht verderben. Wer einfach mal die Sau rauslassen möchte, ist

mit *Fired Up* gut bedient. Auf dem Datenträger schlummert übrigens auch eine spielbare Demo von *Wipeout Pure*.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

spielt's zwischendurch.

Zippe, Dauergriff an den Abzug und rein in den Bus! *Fired Up* eignet sich hervorragend zur Überbrückung von Fahrten in den öffentlichen Verkehrsmitteln. Massenschlachten vor verruhter Kulisse und weitläufige Levels heizen dem Titel vom Anfang an ein. Auf lange Sicht schlägt sich der stupide Spielablauf allerdings in Langeweile nieder – trotzdem wird am nächsten Tag genüsslich weitergezockt!

TEST FIRED UP

Hersteller: Sony
Entwickler: Sony London Studio
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 5 Städte

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-8 Termin: 1. September

USK-Freigabe: Preis: Ab 12 Jahren € 50,-

- Dauer-Action!
- Stabile Framerate
- Schwache Grafik
- Ähnliche Missionsziele

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die Tastenbelegung ist sehr eingängig, bietet aber für Profis keinerlei Raffinessen.

GRAFIK SOUND MULTIPLAYER EINZEL
72% 74% 79% 73%

Als Dauerbrenner nur bedingt geeignet, zwischendurch aber nicht zu schlagen. **Feuer ab!**



Lumines



Der Denkspielhit hat **das Zeug zum Klassiker!**

Tetris war die Einstiegsdroge für die damals entstehende Game-Boy-Generation, *Lumines* hat das Zeug dazu, die Droge für PSP-Spieler zu werden. Es präsentiert sich etwa im Vergleich zu *Wipeout Pure* eher bieder, was für diese Art von Game allerdings absolut zweckmäßig ist. Die in *Lumines* von der Decke herunterfallenden Steine bestehen aus vier einzelnen Würfeln, die in zwei Farben vorkom-

men. Wenn man am Boden mindestens ein Quadrat aus vier gleichfarbigen Steinen zusammensetzt, verschwindet dieses. Neben dem Endlosspiel und einem Skin-Mode, das sich nur durch andersfarbige Steine und andere Musik vom Endlosspiel unterscheidet, gibt es noch einen Puzzle-Mode. Hier müssen Sie vorgegebene Formen nachbauen. Im Versus-Mode können Sie wahlweise gegen einen menschlichen

Mitspieler oder den Computer antreten. Je nachdem, wie gut Sie spielen, verschiebt sich Ihre rechte Spielfeldbegrenzung. Dementsprechend wird das Spielfeld des Gegners und somit der Platz für die Steine größer oder kleiner. Nach nur wenigen Minuten stellt sich ein Suchtgefühl ein, dem nur schwer zu widerstehen ist. Pflichtprogramm für jeden PSP-Besitzer!

ALEXANDER FUNKE



VIERT UND WEG Ein Quadrat aus vier gleichfarbigen Steinen macht wieder Platz auf dem Schirm.



SKIN-MODDING Neue Skins können im VS-Mode gegen den Computer gespielt werden.

Archer Macleans's Mercury

Nicht alles, was glänzt, muss Gold sein.

Die Viskosität von Quecksilber hat sich in der Vergangenheit nicht nur bei der Temperaturmessung bewährt, sondern spielt auch in *Archer Maclean's Mercury* eine maßgebliche Rolle. Mit dem Analogstick neigen Sie 72 mit Fallen und Schaltern gespickte Plattformen, um den zähflüssigen Tropfen zum Zielfeld zu geleiten. Dabei entfaltet *Mercury* sein volles Knobelpotenzial: Sie müs-

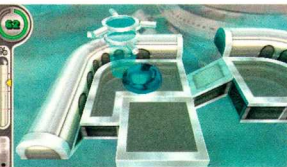
sen den Klacks zum Beispiel an scharfen Kanten trennen, ihn an bestimmten Feldern umklackieren oder umherrollende Wabbelklötze auf Schalter lotsen. Nur mit einer ganz bestimmten Taktik oder durch fleißiges Experimentieren lassen sich versperre Türen passieren. Darüber hinaus sorgen Teleporter-Röhren, Aufzüge und Mampfsäcke, die sich am liebsten Quecksilber einverleiben, für einen hohen Grad an

Komplexität. Ihr Punktestand hängt davon ab, wie viel der ursprünglichen Masse am Ende übrig ist und wie rasch Sie das Ziel erreichen. Während der Wackelpudding-Effekt Ihrer Substanz perfekt rüberkommt, leidet die Umgebung genbedingend an Detailarmut. Sind zwei UMDs am Start, kämpfen zwei Spieler gleichzeitig um den Sieg. Eine ausgeklügelte Knobelei!

CHRISTOPH KRAUS



SPITZ An solchen Kanten teilen Sie Ihren Wackelpudding. Mit grüner und roter Hälfte kommen Sie weiter.



SPIELZEUG Kennen Sie diese Drehablabyrinth? Auf der PSP neigen Sie ein Areal mit Quecksilber-Blob.

TEST		
LUMINES		
Hersteller:	Ubisoft/Bandai	
Entwickler:	Q Entertainment	
Genre:	Denkspiel	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	20+ Stunden	
Internet:	www.ubisoft.de	
Spieler:	1-2	
Termin:	1. September	
USK-Freigabe:	ohne Beschränkung	
Preis:	Ca. € 50,-	
- Enormes Suchtpotenzial - Genialer Mehrspieler-Modus - Super Soundtrack - Grafisch unspektakulär		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Nicht belegt	R: Nicht belegt	Dröhnen
Steuerkreuz: Bewegungen	Dröhnen	Dröhnen
Analogstick: Bewegungen	X: Dröhnen	O: Dröhnen
Select: Nicht belegt	Start: Pause	
Entsprechend dem Spiel ist die Steuerung simpel und geht innerhalb von Sekunden im Fleisch und Blut über.		STEUERUNG 95%
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	91%
68%	86%	89%
Das simple Denkspiel ist der absolute Geheimtipp unter den PSP-Starttiteln. Unbedingt kaufen!		

TEST		
MERCURY		
Hersteller:	Atari	
Entwickler:	Awesome Studios	
Genre:	Geschicklichkeit	
Sprache:	Englisch	
Umfang:	72 Levels	
Internet:	www.atari.de	
Spieler:	1-2	
Termin:	1. September	
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung	
Preis:	Ca. € 45,-	
- Forderndes Spielprinzip - Viele Levels - Toller Glübeffekt - Lineare Levelabfolge		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Zoom	R: Zoom	Kamera drehen
Steuerkreuz: Blicks anlegen	Dröhnen	Kamera drehen
Analogstick: Spielfeld neigen	X: Kamera drehen	O: Kamera drehen
Select: Nicht belegt	Start: Pause	
Aufgrund knapper Interaktionsvielfalt sanfter Einstieg, für Profis dennoch fordernd.		STEUERUNG 85%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	79%
66%	70%	72%
Marble Madness meets Super Monkey Ball – der Knobelmix geht voll auf und macht süchtig!		

SEI GRAUSAM ... MIT BIS ZU VIER MANN!



EXKLUSIV FÜR DIE PSP



Action-Rollenspiel-Kämpfe

Schwinde deine Klinge und sprich mächtige Zaubersprüche in diesem actiongeladenen Hack 'n' Slay-Rollenspiel.



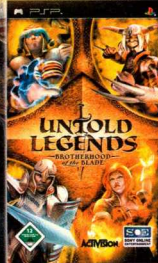
Kabelloser Mehrspieler-Modus

Verbinde dich mit anderen PSP-Systemen und spiele mit deinen Freunden.



Spannendes Fantasy-Abenteuer

Bekämpfe gefährliche Kreaturen und rette die Stadt Aven, um hinter die Mysterien eines antiken Planeten zu kommen.



Untold Legends™: Brotherhood of the Blade™ ist ein klassisches Action-Rollenspiel, das zeitgleich zur Markteinführung der PSP™ erscheint.

Wähle eine von vier einzigartigen Charakterklassen und reise durch die Phantasiewelt Unatoca. Bekämpfe dabei tödliche Kreaturen und entschlüssele die Mysterien eines antiken Planeten. Erlebe ein Hack 'n' Slay für unterwegs oder kämpfe im kooperativen Mehrspieler-Modus per WLAN. Dabei erkundest du wunderschöne 3D-Landschaften und entdeckst viele Schätze in diesem völlig neuartigen Fantasy-Abenteuer.



WWW.UNTOLDLEGENDS.COM

ACTIVISION

www.activision.de

© 2005 Sony Online Entertainment Inc. SOE und das SOE Logo sind eingetragene Warenzeichen und Untold Legends und Brotherhood of the Blade sind Warenzeichen von Sony Online Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. "B.", "PlayStation", "PSP", "UMD" und "©" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Eventuell wird ein Memory Stick Duo™ benötigt (separat erhältlich).

Ape Academy

Affenstarke Minispiele mit der Ape-Escape-Bande.

In der *Ape Academy* machen Sie in mehr als 45 Minispielen Ihr Diplom. Sie beginnen dank minimalistischem Steuerschema unkompliziert in der fünften Klasse. Da gilt es beispielsweise, eine sechsköpfige Primatensippe mit dem Digikreuz auf Ihren Schultern zu balancieren, auf einer Liane durch den Urwald zu schwingen oder unter Wasser einen Schatz zu bergen und dabei die PSP hochkant zu halten.

Später steigt entweder der Schwierigkeitsgrad vorheriger Aufgaben oder es kommen neue Minispiele hinzu. So legen Sie in einem Tanzabschnitt passend zur Tetrissymphonie eine flotte Sohle aufs Parkett oder bewähren sich als Kandidat einer Quiz-Show. Doch Direktor Specter kennt kein Erbarmen, wenn es um die Abnahme der neun Prüfungen geht, die pro Klasse zu absolvieren sind. Zwar sind die

leicht zugänglichen Minispiele vorzüglich geeignet, um selbst unbedarfte Gäste für eine Partie zu begeistern. Die mangelnde Spieltiefe macht sich allerdings recht schnell bemerkbar. Wem ein komplexes Gameplay Banane ist, der darf sich aber gerne in der *Ape Academy* einschreiben. Einige Disziplinen dürfen sogar von vier Spielern mit zwei Systemen ausgeführt werden. Affig!

CHRISTOPH KRAUS



»Vorsicht! Nur kein falscher Schritt!«



»Nur ein Ball! Zeig, was du kannst!«

TEST	
APE ACADEMY	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Alvion
Genre:	Minispiele
Sprache:	Deutsch
Umfang:	45+ Minispiele
Internet:	www.yourpsp.com
Spieler:	1-2
Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
● Lustige Präsentation ● Abwechslungsreiche Spielauswahl ● Netter Multiplayer-Modus ● Auf Dauer langweilig	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Aktion R: Aktion Steuerkreuz: Aktion Analogstick: Aktion Select:	Start: Pause X: Aktion O: Aktion A: Aktion
Aufgrund mangelnder Interaktionsvielfalt ist die simple Steuerung rasch zu begreifen.	
STEUERUNG 78%	
GRAFIK SOUND MULTI 76% 79% 72%	
74%	
Ideal für den Spielhunger zwischendurch – macht auch zu zweit mit nur einem System Laune!	

Everybody's Golf

Golf für alle, denen Tiger Woods zu trocken ist.

Vorbei sind die Zeiten, in denen Golf als elitärer Sport galt, der Neureichen vorbehalten war. Vorbei die Zeiten, in denen man die Gegebenheiten eines Schlägers in- und auswendig kennen musste, um auf dem Grün akzeptiert zu werden. *Everybody's Golf* bietet leicht zugänglichen Golfspiel für jedermann. Das ist zwar nicht ganz so komplex wie die *Tiger Woods*-Simulationen, kommt

dafür aber auch nicht ganz so trocken rüber. Da donnert der Ball schon mal mit einem Effektgewitter über den halben Platz. Was aber nicht heißen soll, dass der Titel rein gar keine Spieltiefe besitzen würde. Die richtige Auswahl des Schlägers zum Bestimmen der Schlagdistanz und etwas Fingerspitzengefühl, damit der Abschlag auch richtig gelingt, gehören schon dazu. Dank WLAN kann man das auch

mit einem Kumpel erleben. Den meisten Spaß bringt *Everybody's Golf* aber unterwegs, wenn man versucht, sein Handicap zu verbessern und dabei Bonusmaterial wie neue Figuren oder Ausrüstungsgegenstände für diese freispielt. In einer Vielzahl von Turnieren erhält man so witzige Items wie Bratpfannen statt Schlägern oder ulkige Masken für seinen Golfer.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

TEST	
EVERYBODY'S GOLF	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Clap Hanz
Genre:	Golf
Sprache:	Deutsch
Umfang:	6x18 Löcher
Internet:	www.playstation.de
Spieler:	1-2
Termin:	1. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
● Arcadelaustiges Fun-Golf ● Nicht so trocken ... ● ... aber auch nicht sonderlich komplex ● Kein Minigolf-Modus wie auf der PS2	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Schläger wählen R: Schläger wechseln Steuerkreuz: Kamera Analogstick: Umschalten Select: Punktabfrage	Start: Perspektive X: Kamera O: Schläger A: Spezialschlag
Abschaltfunktionen wie ein kleiner Reaktionstest, die verschiedenen Perspektiven sorgen für Übersicht.	
STEUERUNG 87%	
GRAFIK SOUND MULTI 78% 75% 75%	
82%	
Ein extrem leicht zugängliches und spaßiges Golf-Spiel nicht nur für unterwegs.	



SCHWING IN NEUE HÖHEN

AUF DER

PSP™

PERSONAL PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM

„EIN GRAFISCH
ATEMBERAUBENDER
ABENTEUER-
ÜBERFLIEGER“

—IGN.COM

SPIDER-MAN 2™



Erkämpfe dir deinen Weg durch
19 brandneue, actiongeladene Level
in detaillierten 3D-Umgebungen.



Tritt gegen bekannte Marvel-Schurken,
wie z.B. Geier, an – nur auf der PSP™.



Setze mächtige neues Moves
wie den Super-Stachel-Netzball, den Netzknon
und das Fangnetz ein.



PSP™

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-men
MARVEL SPIDER-MAN COLUMBIA PICTURES

Vicarious
Visions

ACTIVISION

www.activision.de/microsite/spider-man

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere: © S. © 2005 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2 The Movie: © Columbia Pictures, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Vicarious Visions. „A.“, „PlayStation“, „PSP“, „UMD“ und „C.O.X.D.“ sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Dynasty Warriors

Die **Actionstrategie-Reihe** auch auf der PSP.

Nach mittlerweile vier *Dynasty Warriors*-Teilen für die PS2 spendiert Koei auch Sonys Edel-Handheld einen eigenen Teil der Actionstrategie-Reihe. Beim Gameplay erwartet Sie gewohnte Kost. Zuerst wählen Sie zwischen den Truppen der drei Königreiche. Haben Sie Ihre Entscheidung getroffen, suchen Sie sich auf einer Karte zu Beginn das Gebiet aus, das sie erobern möchten. Dann geht es bereits ins

Schlachtgetümmel. Auf dem Pferd durchreiten Sie das Schlachtfeld viel schneller und sorgloser. Sie werden kaum getroffen und dringen flugs in die Ecken des Areals vor. Zu Fuß hingegen können Sie sich direkt in eine Meute stürzen und Ihre Feinde Ihre Klinge spüren lassen. Sind alle Gegner in die Flucht geschlagen, geht es zum nächsten Gebiet. Leider krankt *Dynasty Warriors* auch an denselben Symptomen wie die PS2-

Brüder. Dicke Nebelwände beschränken radikal die Sicht auf dem Schlachtfeld, aufgrund der Kameraeinstellung erkennen Sie Angriffe von hinten viel zu spät. Zudem ist es nach wie vor schwer, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Folglich hauen Sie einfach auf die Buttons, wenn in Ihrer Nähe eine Figur auftaucht. Besonders ärgerlich sind die hektischen Ruckeleinlagen.

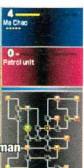
ALEXANDER FUNKE



ALLES BEIM ALTEN Nach wie vor verhindert dicker Nebel die Weitsicht.



HOCH ZU ROSS Auf dem Pferd schlägt man sich leichter durch die Gegnerrängen.



TEST DYNASTY WARRIORS

Hersteller: THQ
Entwickler: Koei
Genre: Action-Strategie
Sprache: Deutsch
Umfang: Ca. 12 Stunden
Internet: www.thq.de

Spieler: Ab 12 Jahren
Termin: 1. September
USK-Freigabe: 12
Preis: Ca. € 45,-
Zusatzbew.

- Unkomplizierte Action ...
- mit Strategie- und RPG-Elementen
- Schlimme Ruckeleinlagen
- Kameraprobleme

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Verteidigen
R: Bogen-Angriff
Steuerkreuz: Offizier wählen
Analogstick: Bewegen
Select: Karten wechseln
Start: Pause
Normale Angriffe
Schwerer Angriff
Springen
Mossu-Angriff

Die Kameraprobleme verhindern ein frustrierendes Kommandieren des Offiziers, obwohl die Steuerung gut von der Hand geht.

STEUERUNG 75%

GRAFIK | SOUND | MULTI
62% | 71% | -

68%
Spielerisch milder und technisch schwacher PSP-Aufguss der Actionstrategie-Reihe.

Untold Legends Brotherhood of the Blade



Gutes Action-RPG von den Champions-Machern.

Während Fans anderer Genres zum PSP-Start geradezu mit Spielen überschüttet werden, sieht es auf dem RPG-Sektor recht mau aus. Einzige Ausnahme: Das Hack&Slay-RPG *Untold Legends* von Entwickler Sony Online Entertainment, bekannt durch den PS2-Titel *Champions of Norrath*. Leider kann *Brotherhood of the*

Blade trotz ähnlichem Gameplay dem großen Bruder nicht ganz das Wasser reichen. Das Spiel wirkt alles in allem etwas lieblos und bietet auch nicht so viel RPG-Tiefgang wie vergleichbare PS2-Titel. Insgesamt verfügt der Titel über 100 Levels, die zwar ziemlich groß, dafür aber recht simpel aufgebaut sind. Solche Größe fordert ihren Tribut in

ziemlich langen Ladezeiten und teilweise recht unschönen Ruckelattacken. Ansonsten ist die Optik durchaus gelungen. Ungeachtet der Kritikpunkte entwickelt *Untold Legends* das typische Hack&Slay-Suchtpotenzial und macht vor allem im Wireless-Mehrspieler-Modus durchaus Spaß.

WOLFGANG FISCHER



BOSS-FIGHT Riesenspinne Athloxia verlangt unserem Helden alles ab.



WERTVOLL Dank Flamenschwert ist unser Berserker bärenstark.

TEST UNTOLD LEGENDS

Hersteller: Activision
Entwickler: Sony O.E.
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: Ca. 20 Stunden
Internet: www.activision.com

Spieler: 1-4
Termin: 1. September
USK-Freigabe: 12
Preis: Ca. € 60,-
Zusatzbew.

- Hohe Langzeitmotivation
- Großes Suchtpotenzial
- Nervige Grafikruckler
- Lange Ladezeiten

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Gesundheits-Status verwenden
R: Diverse Funktionen
Steuerkreuz: Fähigkeiten verwenden
Analogstick: Bewegen
Select: Charaktere wechseln
Start: Pause/Portal-Optionen
Action (ausführen)
Fähigkeit verwenden
Angriff
Fähigkeit verwenden

Gelungene Action-RPG-Steuerung. Nur die Schnellauswahl von Fähigkeiten über das DPad ist etwas unüblich.

STEUERUNG 79%

GRAFIK | SOUND | MULTI
78% | 71% | 78%

78%
Umfangreiches Hack&Slay-Abenteuer mit gutem Mehrspieler-Modus und einigen kleinen Macken.



A large, stylized image of the main character, Swan, wearing a white pinstriped baseball jersey, a black cap, and a black mask. He is holding a wooden baseball bat. The background is a dark, nighttime street scene with trees and a street lamp.

THE Warriors

ERHÄLTlich AB OKTOBER 2005
FÜR PLAYSTATION®2 UND XBOX®

WWW.ROCKSTARGAMES.DE/THEWARRIORS



PlayStation®2



The 'R' logo is a registered trademark of Take-Two Interactive Software Inc. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and /or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. ® & © 2005 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Die kommenden Hits

Nicht jeder PSP-Starttitel erreichte uns rechtzeitig für einen Test. Hier finden Sie zum Abschluss unseres großen PSP-Specials einen Überblick über **die weiteren Highlights der nächsten Wochen!**

Colin McRae Rally 2005 Plus

RENNSPIEL Wird der Brite auch auf der PSP die Rallye-Referenz?

Während Codemasters uns bereits mit einer Testversion von *DTM Race Driver 2* ausstattete, war von *Colin McRae* bis Redaktionsschluss noch kein spielbares Material vorhanden. Dennoch sollen beide Titel bereits zum Verkaufsstart der PSP im Handel erhältlich sein. Skepsis ist unangebracht, denn sowohl bisher veröffentlichte Bilder als

auch Videos machen den Eindruck, als könnte es *Colin* locker mit dem Konkurrenten *WRC* aufnehmen. In der nächsten Ausgabe wissen wir sicher mehr darüber, wie es um die Qualität der tragbaren Hatz über Stock und Stein bestellt ist. (mb)

Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Termin: 1. September



Midnight Club 3: DUB Edition

RENNSPIEL Die US-Version krankt an extremen Ladezeiten – kriegt Rockstar Games das für Europa in den Griff?

Der Tuning-Racer von Rockstar sieht auf der PSP klasse aus. Abgesehen von ein paar grafischen Änderungen kommt die Optik an die PS2-Vorlage heran, was wohl mit ein Grund dafür sein dürfte, dass es bei hohen Geschwindigkeiten auch regelmäßig zu Ruckelein-

lagen kommt. Die drei großen Städte Detroit, San Diego und Atlanta kann man ohne Ladezeiten frei durchfahren. Vor den Rennen sind bei der US-Version des Spiels allerdings heftige Ladezeiten von bis zu 70 Sekunden angesagt. Aufgrund lautstarker Kritik der

US-Presse und -Spieler arbeiten die Entwickler angeblich bis zur letzten Sekunde daran, diese Schwäche zumindest bei der europäischen Fassung auszumerzen. Bis Redaktionsschluss hat uns leider noch keine deutsche Testversion erreicht. In jedem Fall bietet

das Spiel viele Autos, Motorräder, Tuningteile und Musik in guter Qualität. Das Gameplay gestaltet sich ganz ähnlich wie auf der PS2 und ist ganz klar arcadeorientiert. (mm)

Hersteller: Rockstar Games
Internet: www.rockstargames.com
Termin: 1. September



UNGLAUBLICHE OPTIK Das Spiel sieht auf der PSP überragend aus.



WERKSTATT Tuning-Fans kommen voll auf ihre Kosten.

Pro Evolution Soccer 5

FUSSBALL Der Weltklasse-Kick für unterwegs kommt im Oktober

Wenn das mal keine fette Ankündigung ist: Schon im Oktober soll *Pro Evolution Soccer 5* für die PSP erscheinen – und sich inhaltlich kaum vom großen PS2-Bruder unterscheiden. Fans dürfen sich also auf herrlich flüssiges, abwechslungs-

reiches Gameplay, erstklassige Ballphysik und gute Animationen freuen. Auch der Umfang soll nahezu identisch mit dem PS2-Game sein: Dementsprechend wird *PES 5* auf PSP 57 Nationalteams und 137 Club-Mannschaften bieten. Es wird

sogar möglich sein, auf der PS2 erstellte Teams per USB in das PSP-Spiel zu übertragen. Natürlich darf in der PSP-Variante des Fußballkallers auch die Möglichkeit nicht fehlen, über eine kabellose Verbindung gegen einen Freund zu spielen. (wff)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.de

Termin: Oktober



FELDÜBERLEGENHEIT Die Italiener haben sich bei diesem Eckball weit zurückgezogen.



UNGEDACKT ABGESTAUBT Der Stürmer kann die Kugel in aller Ruhe versenken.

Burnout Legends

RENNSPIEL Das Best-of-Spiel.

Diesen September hat Electronic Arts nicht nur das neue *Burnout Rivals* für die PS2, sondern auch *Burnout Legends* für die PSP am Start. In der PSP-Variante werden die besten Musikstücke, Spielmodi und Fahrzeuge aus den ersten drei *Burnout*-Titeln zusammengefasst. Mehr als 50 Rennwagen und Polizeiautos stehen dem Spieler zur Verfügung. Selbst die Verfolgungsjagen sind wieder dabei, wobei diese Spielvariante für die PSP-Neuauflage ein wenig verändert wurde. Das einzuholende Fahrzeug wird von bis zu zwei Blockerautos beschützt, die den Spieler von der Straße drängen wollen. *Burnout Legends* macht technisch einen guten Eindruck, denn die Grafik sieht einfach unglaublich aus, obwohl die PSP-Variante im Gegensatz zu den PS2-Episoden „nur“ mit 30 Bildern pro Sekunde läuft. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob *Craterions Arcade-Racer* mit dem grandiosen *Ridge Racer* mithalten kann. (mm)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronic-arts.de

Termin: 15. September



KEINE GNADE Wie üblich nehmen die Rennfahrer keine Rücksicht.



PURSUIT Verfolgungsjagen mit Polizisten sind auch wieder dabei.



PECH Dieser Kerl wurde geschickt aus dem Rennen genommen.

INFO TERMINE

„Wann kommt GTA für die PSP?“

Im Oktober! Hier finden Sie die Antwort auf diese und so manch andere PSP-Terminfrage!



SEPTEMBER

Ape Academy	1. September
Burnout Legends	15. September
Coded Arms	22. September
Colin McRae Rally 2005 Plus	1. September
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	1. September
DTM Race Driver 2	1. September
Dynasty Warriors	1. September
Everybody's Golf	1. September
F1 Grand Prix	1. September
Fired Up	1. September
Lumines	1. September
MediEvil Resurrection	1. September
Mercury	1. September
Metal Gear Acid	1. September
Midnight Club 3 DUB Edition	1. September
NBA Street: Showdown	1. September
Need for Speed Underground Rivals	1. September
Ridge Racer	1. September
Spider-Man 2	1. September
Tony Hawk's Underground 2 Remix	1. September
Virtua Tennis World Tour	1. September
Wipeout Pure	1. September
World Poker Tour 2006	1. September
World Snooker Challenge 2005	1. September
World Tour Soccer: Challenge Edition	1. September

OKTOBER

FIFA 06	20. Oktober
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Oktober
Madden NFL 06	20. Oktober
Pro Evolution Soccer 5	Oktober
World Rally Championship	5. Oktober

NOVEMBER

Crash Tag Team Racing	25. November
Death, Jr.	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Lord of the Rings Tactics	November
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	November
Need for Speed Most Wanted	November

SONSTIGE 2005

Ape Escape	4. Quartal
Die Sims 2	Herbst
Football Manager 2006	2005
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Lemmings	4. Quartal
Namco Museum: Battle Collection	4. Quartal
NBA Live 06	Herbst
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pursuit Force	4. Quartal
SSX on Tour	Nicht bekannt
Star Wars Battlefront II	Herbst
Tiger Woods PGA Tour	Nicht bekannt
Twisted Metal: Head-On	4. Quartal
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	Herbst
Yes: The Ark of Naphishim	2005/2006

2006

50 Cent: Bulletproof	2006
Battlefield 2: Modern Combat	1. Quartal 2006
Der Pate	1. Quartal 2006
Splinter Cell	1. Quartal 2006
Top Spin 2	Frühjahr 2006
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	2. Quartal 2006
Worms	März 2006

DIE GRÖSSTE SCHLACHT ALLER ZEITEN

EXKLUSIV FÜR DEINE KONSOLE



SEGA®

www.sega.de



www.totalwarriorgame.com



Gnadenlose Schlachten mit bis zu 180 Kämpfern gleichzeitig bringen dich ans Limit. Besiege römische Legionen, Fabelwesen und scheinbar übermächtige, gottgleiche Gegner auf Schlachtfeldern epischer Dimension. Der Weg vom Krieger zur Legende ist lang und blutig! Doch nur du kannst den Willen der Römer brechen – mit Waffengewalt, Magie und eisernem Siegeswillen!

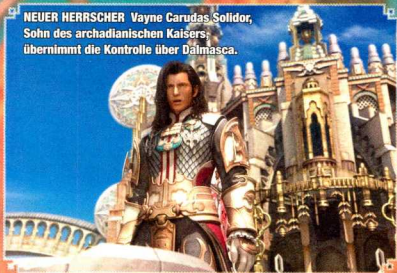
SPARTAN™ TOTAL WARRIOR



*Spartan™, Total Warrior™ © 2005. Developed by The Creative Assembly Limited. Spartan™, Total Warrior™ is either the registered trademark or trademark of The Creative Assembly Limited. All Rights Reserved.



NEUER HERRSCHER Wayne Carudas Solidor, Sohn des archadianischen Kaisers, übernimmt die Kontrolle über Dalmasca.



Final

Wir haben Square Enix'

Unser Japankorrespondent ist schon ein echter Glückspilz: Auf einer Square-Enix-Hausmesse durfte er mehrere Stunden *Final Fantasy XII* spielen und war selbstverständlich hin und weg. Natürlich wollen wir Ihnen seine Spieleindrücke nicht vorenthalten. Die Version, die er dort zocken durfte, enthielt zwei verschiedene Level-Arten: Fone Coast war ein wunderschönes Strandgebiet mit kristallklarem Wasser und herrlich weißem Sand, Miriam Ruins hingegen ein umfangreiches, weitläufiges Gewölbe, das ebenfalls optisch

viel hermachte. In beiden Gebieten gab es vorgefertigte Heldengruppen mit je drei verschiedenen Charakteren: Ashe, Fran und Ballear in den Miriam Ruins und Vaan, Penelo und Basch bei Fone Coast. Ashe und Vaan waren in ihren jeweiligen Gruppen die Anführer, man konnte dies jedoch problemlos ändern. Bei beiden Levels handelte es sich um ganz normale Spielareale, in denen es weder irgendwelche Nichtspielercharaktere (NPCs) gab, mit denen man sprechen kann, noch stieß man dort auf besondere Quests oder hübsche Rendersequenzen. Offensichtlich wollte Square

KOLLABORATEUR? Migerio hat sich nach der Invasion Dalmascas um die Kriegswaisen gekümmert.



次期皇帝と仰られます
殿下の御迎えですことは



MORDVERDACHT? Basch (kniend im Vordergrund) wird von archadianischen Soldaten gefangen genommen.



BOSEWICHT? Wayne spricht mit dem dalmatischen Offiziellen Migero über seine Amtseinführung.

Fantasy XII

Rollenspielknaller ausführlich gespielt!

Enix, dass die Spieler sich auf das neue Gameplay und das Kampfsystem konzentrieren.

KOMPLETT NEUES KAMPFSYSTEM

Das neue Kampfsystem heißt Active Dimension Battle (ADB) und unterscheidet sich grundlegend vom ATB-System (Active Time Battle) in *Final Fantasy X*. Eine der wichtigsten Neuerungen ist, dass es keine Zufallskämpfe mehr gibt. Die Monster laufen nämlich jetzt gut sichtbar durch die großen Areale, was es dem Spieler ermöglicht, sich auszusuchen, welchen Gegner er angreifen möchte. Die Kämpfe werden

auch nicht mehr auf einem separaten Areal ausgetragen, sondern direkt auf dem Spielfeld. Natürlich kann sich der Spieler frei mithilfe des linken Analogsticks durch dieses Areal bewegen und mit dem rechten Stick lässt sich die Kamera frei um die Charaktere drehen. Grifffen Monster in früheren *FF*-Teilen noch zufällig und automatisch an, verhalten sich die Gegner in *FF XII* viel komplexer. Es gibt jetzt zum Beispiel Gegner, die sich nicht aggressiv gebärden, wenn man sich ihnen nähert, und erst zuschlagen, wenn man sie angreift. Andere Monster reagieren nur auf Ma-

gie – im Normalfall ignorieren sie den Spieler, aber wehe man wendet in ihrer unmittelbaren Nähe irgendeine Art von Magie an. Der Großteil der Gegner verhält sich aber normal und greift an, sobald man ihnen zu nahe kommt. Dementsprechend muss man auch gut aufpassen, dass ein Kampf nicht die Aufmerksamkeit von weiteren Feinden auf sich zieht. Wie sich ein Monster verhalten wird, lässt sich übrigens seiner Gesundheitsleiste entnehmen. Um diese Anzeige einzublenden, muss man den Gegner aber ansprechen haben und darf zudem nicht zu weit von ihm entfernt sein.

SINNvolle EINSTEIGERHILFEN

Da die Spielfelder enorm groß sind, befindet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine spezielle Karte, genannt Navi-Map. Diese zeigt die Party-Mitglieder als blaue, die Gegner als rote und NPCs als grüne Punkte. Folglich kann man allein durch genaues Kontrollieren der Karte schon einige Kämpfe umgehen. Es gibt jedoch einige Kreaturen wie die Fischmonster in Fone Coast, die nicht auf der Karte auftauchen und erst sichtbar werden, wenn man sich dem Wasser nähert. Damit vor allem Neulinge in Kämpfen den Überblick behalten, haben die Ent-



FREUNDE Vaan und Penelo unterhalten sich über den durchsichtigen Wayne.



HITZKOPF Vaan legt sich mit ein paar Wachen an.



wickler die aus *FF XI* bekannten Ziellinien übernommen. Eine blaue Linie zwischen einem Party-Mitglied zeigt an, das dieses ein Ziel anvisiert. Ist die Linie rot, bedeutet dies, dass ein Monster einen der Charaktere aufs Korn genommen hat. Profis können diese Einsteigerhilfe natürlich jederzeit im Menü deaktivieren.

MASSIG KAMPOPTIONEN
Während der Kämpfe lässt sich ein Kommando-Menü aufrufen, das über folgende Auswahlmöglichkeiten verfügt: Angriff, Magie, Gegenstand benutzen, Gambit, Beschwören und je nach Charakter Spezialfähigkeiten. In der Demo war standardmäßig eingestellt, dass die Spielfiguren so lange ihre Basisattacken durchführen, bis der Spieler dies ändert. Die Kämpfe selbst laufen in Echtzeit ab, wobei zwei verschiedene Modi zur Auswahl stehen. Im Wait-Modus wird der aktuelle Kampf eingefroren, sodass der Spieler beliebig viel Zeit hat, sich die nächste Aktion zu über-

legen. Im Active-Modus läuft der Kampf einfach weiter, während man im Kommando-Menü die nächste Aktion auswählt. Damit die Spieler auf der Hausmesse mit beiden Optionen experimentieren können, war bei Fone Coast der Wait-Modus eingestellt und entsprechend beim Miriam-Ruins-Level der Active-Modus. Obwohl man nur den Anführer einer Gruppe direkt kontrollieren kann, ist es über die Gambit-Option dennoch möglich, das Verhalten der anderen beiden Charaktere zu beeinflussen. Neue Gambit-Anweisungen bekommt man in Shops oder durch das Töten von speziellen Feinden. Ein Beispiel hierfür ist die „Selbst heilen“-Option. Einmal aktiviert, sorgt sie dafür, dass der KI-kontrollierte Charakter automatisch einen Heiltrank einwirft, sobald seine Lebenspunkte unter eine bestimmte Grenze fallen.

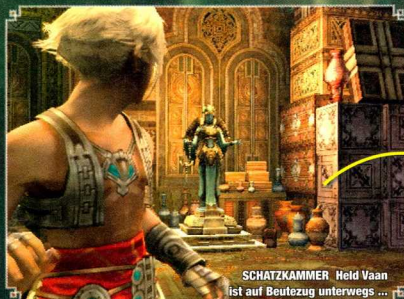
VIELSCHICHTIGES MAGIESYSTEM

In *Final Fantasy XII* gibt es vier verschiedene Arten von Ma-

gie: weiße, schwarze, grüne und temporale. Wie gewohnt findet man bei weißer Magie vornehmlich Heilzauber und bei schwarzer Magie Angriffszauber; grüne Magie enthält hauptsächlich Schutzzauber und Zeitmagie befasst sich mit Geschwindigkeitszaubern wie dem Verlangsam von Gegnern. Alle Zaubersprüche haben zudem noch eine elementare Komponente, etwa Feuer, Wind, Stein oder Wasser. Eine große Bedeutung kommt natürlich wieder der „Beschwören“-Fähigkeit zu, deren Einsatz aber wohl überlegt sein will. Um derart mächtige Hilfe herbeizurufen, muss der betreffende Charakter nämlich über die maximale Anzahl an Magiepunkten verfügen. Diese werden durch die Aktion komplett verbraucht. Während die Beschwörung andauert, treten die anderen beiden Party-Mitglieder in der Hintergrund und man läuft nur noch mit dem herbeigezauberten Helfer durch die Gegend.

ABWECHSLUNGSREICHE QUESTS

Für jedes Gebiet gab es eine ausführliche Missionsbeschreibung und einen Bossgeger, der besiegt werden musste. Der Boss im Fone-Coast-Level, ein Tyrannosaurus Rex mit Namen Steinfresser, hielt sich anfangs noch versteckt. Um ihn hervorzulocken, musste man drei pferdeähnliche Monster, Slevunil genannt, töten. Eine schwierige Aufgabe, die man sich deutlich erleichtern konnte, wenn man zuvor die Level-Beschreibung ausführlich gelesen hat. Die Slevunil sind nämlich die Todefeinde der Mandragora, was bedeutet, dass diese beiden Monsterarten bis zum Tod miteinander kämpfen, sobald sie aufeinander treffen. Man musste also nur ein wenig die diversen Monster in diesem Areal beobachten und abwarten, bis so ein Kampf entbrannte. Da in der Regel der Slevunil siegreich aus diesem Kampf hervorgeht, war es danach ein Leichtes,



EXOTISCHE SCHÖNHEIT

Fran ist eine außergewöhnliche Kriegerin.



dem geschwächten Gegner den Todesstoß zu geben. In der Miriam-Ruins-Mission bekam man es mit einem Drachen zu tun. Um zu ihm zu gelangen, musste zuvor der Drachenschlüssel zu seinem Hort besorgt werden. Kein leichtes Unterfangen, da dieser verwinkelte Abschnitt deutlich größer war als Fone Coast und zudem aus verschiedenen Ebenen bestand. Speziell hier war die Navi-Map äußerst nützlich. Der Drachenschlüssel befand sich schließlich im Besitz eines Adamantai-Monsters, das recht einfach zu finden und noch einfacher zu besiegen war. Es lohnte sich aber durchaus, sich etwas länger in den Miriam Ruins umzuschauen, da hier jede Menge Schatztruhen versteckt sind. Einige waren leicht zu finden, andere wiederum hinter Säulen oder Hindernissen verborgen. Glücklicherweise erschien jedes Mal, wenn man in die Nähe einer solchen Kiste kam, ein Ausrufezeichen, das dazu

animierte, sich in dieser Gegend näher umzusehen. Nach einem eindrucksvollen Kampf mit dem Drachen endete die ausführliche Demo, die einen schlichtweg überwältigenden Eindruck machte und unheimliche Lust auf das fertige Spiel weckte.

WARREN HARROD/WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU FINAL FANTASY XII

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

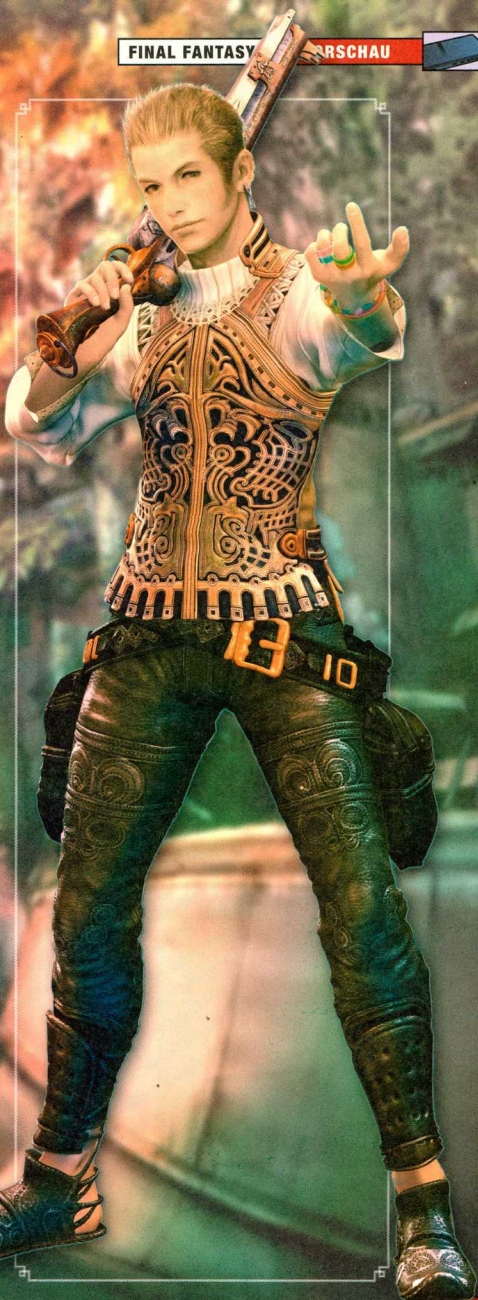
Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006

SUPER EINSCHÄTZUNG

Einfach genial! Dieses fantastische Abenteuer darf sich nächstes Jahr kein Rollenspielaffen entgehen lassen.

DUMMER ZUFALL

Die Luftpiraten Bafflegear und Fran sind hinter denselben Schatz wie Vaan her.



James Bond 007 Liebesgrüße aus Moskau

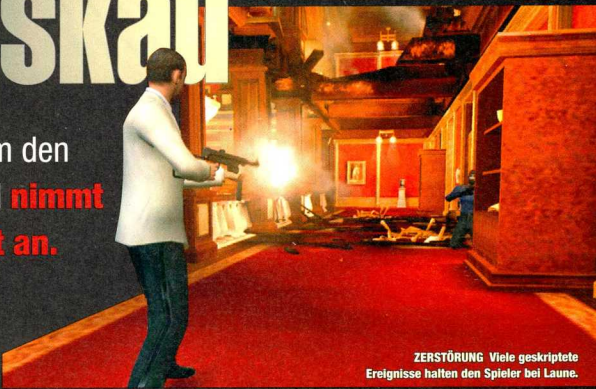
Das neue Spiel um den
alten James Bond **nimmt**
langsam Gestalt an.

Ende Juni haben uns die Entwickler des neuen Bond-Spiels einen Besuch abgestattet, um uns eine aktuelle Vorabversion des Actiontitels vorzuführen. Dank der erworbenen Filmlizenz ist es kein Geringerer als der James-Bond-Darsteller Sir Sean Connery, dem die Hauptfigur im Spiel nachempfunden ist. Auch im Übrigen nutzt EA die Lizenz voll aus, denn der Spieler darf den britischen Spi-

on durch einige Schauplätze des Films manövrieren. Nach einer kurzen Einweisung durften wir dann auch selbst Hand an den Controller legen und konnten einen ersten Eindruck vom Gameplay gewinnen.

NEUER SCHLEICH-MODUS Anfänglich wirkt alles wie bei dem Vorgänger *James Bond 007: Alles oder nichts*, aber nach ein paar Minuten fallen viele kleine Veränderungen und neue Spiel-Elemente auf. Zunächst

müssen wir den Weg durch ein Heckenlabyrinth finden, wobei wir in der Rolle von James Bond den neuen Schleich-Modus einsetzen, um die Wachen zu überrumpeln. So können wir uns beispielsweise an eine



ZERSTÖRUNG Viele geskriptete Ereignisse halten den Spieler bei Laune.

LIZENZ ZUM TÖTEN Es gibt viele Leute, die James Bond an den Kragen wollen.



UNTERSCHLUPF In dieser Kommandozentrale gilt es, eine Bombe zu platzen.



HINTERLISTIG Aus dieser Position können wir den Gegner bereits anvisieren.



NAHKAMPF Mit dem richtigen Timing lassen sich Gegner durch wirkungsvolle Angriffe ausschalten.

INFO MEHRSPIELER

Duell der Geheimagenten

Zocken mit oder gegen Freunde macht immer noch am meisten Spaß. Welche Mehrspielervarianten hat das neue James Bond-Actionspektakel zu bieten?

Zum Abschluss der Präsentation durften wir uns ein Bild von einem der Multiplayer-Modi machen. Obwohl das Spiel nicht immer flüssig lief, hat das Deathmatch in dem der Stadt Venedig nachempfundenen Areal viel Spaß gemacht. Gerüchten zufolge soll es auch eine Jetpack-Variante geben, wobei einem die Raketen reihenweise um die Ohren fliegen. Wir sind gespannt, welche Mehrspieleroptionen in der finalen Version vorhanden sein werden.



JETPACK Spannende Auseinandersetzung in der Luft.

der Heckenwände lehnen und ums Eck zielen. Sobald wird die Schuss-Taste drücken, verlässt Bond sein Versteck und macht den Feind mit einem Kopftreffer kampfunfähig. Erleichtert wird eine solche Situation

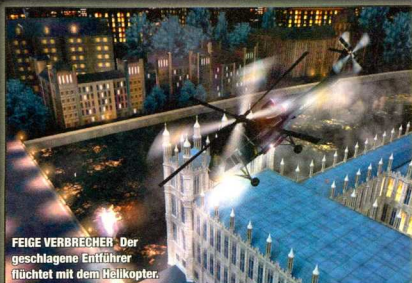
durch die neue Fokusfunktion, mit der man wichtige Treffersonen des Feindes anvisiert. Beispielsweise ist es oftmals notwendig, das Funkgerät der Gangster zu zerstören, damit das Opfer keine Verstärkung

anfordern kann. Bei der nächsten Wächteransammlung zielen wir auf eine der Handgranaten, welche die Wachmänner gelegentlich am Gürtel befestigt haben, und schalten dadurch den ganzen Trupp mit einem gro-

ßen Knall aus. Der Einsatz der Schleichfunktion ist also nicht zwingend notwendig, sondern erleichtert dem Spieler die bevorstehenden Feuergefechte. Zudem bot besonders diese Mission jede Menge alternative Laufwege, was dem Spieler genügend Freiraum zum Experimentieren lässt.

BALLERACTION, JETPACKS UND SCHNELLE AUTOS

Dann durften wir Balleraction vom Feinsten genießen, der Schauplatz ist ein Opernhaus in London. Attraktive Frauen dürfen bei James Bond natürlich nicht fehlen, weshalb wir in diesem Level auch gleich die Tochter des Premierministers retten dürfen. Mit der Walter PPK und erbeuteten Maschinengewehren ballern wir uns den Weg in das Gebäude frei. Stockwerk für Stockwerk gilt es, Gegner zu erledigen. Tische lassen sich umstoßen und dienen uns dann als Deckung. Je nach Situation gehen wir in den Nahkampf und



FEIGE VERBRECHER Der geschlagene Entführer flüchtet mit dem Helikopter.



HELDENHAFTER ABGANG Erledigte Feinde fallen über Mauern und Geländer.

prügeln die Schergen des Bösewichts windelweich. Bei einem solchen Faustkampf tauchen in der Mitte des Bildschirms Controller-Symbole auf. Drückt man die entsprechende Taste rechtzeitig, führt James Bond einen gekonnten „Finishing Move“ aus, mit dem man sein Gegenüber sofort außer Gefecht setzt. Doch all unsere Bemühungen waren umsonst und der Halunke erreicht das Dach des Opernhauses, wo er das Mädchen in den Helikopter zerrt und flüchtet. Aber 007 nimmt mit einem Jetpack die Verfolgung auf. Die Schlacht gegen den Helikopter findet direkt um den Turm des Big Ben statt. Mit unserem Geschütz schicken wir die sich abseilenden Ganoven in den Abgrund. Dank des eingebauten Raketenwerfers bieten wir

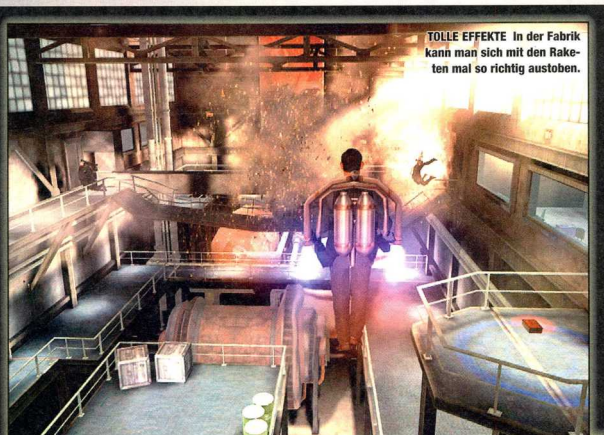
dem auftauchenden Helikopter Paroli. Nachdem wir dann eines von Londons Wahrzeichen demoliert und den Hubschrauber abgeschossen haben, retten wir des Premierministers Tochter aus dem abstürzenden Wrack. Selbstverständlich dürfen auch Verfolgungsjagden in schnellen Autos nicht fehlen. Wir sollen einen Panzer aufspüren und dieses Kriegsgerät zerstören, natürlich gibt es jede Menge Ganoven, die unser Vorhaben ganz und gar nicht gutheißen. Zu den Extras von Bonds Dienstfahrzeug gehören unter anderem Bordgeschütze und Raketenwerfer, mit denen wir uns den Weg freischießen. Lästige Fahrzeuge, die uns von der Seite auf die Pelle rücken, katapultieren wir mithilfe der Radrammen von der Straße. Bisher steuerte sich

das Fahrzeug noch nicht optimal, was aber bis zum Erscheinungstermin noch angepasst werden soll. Endlich haben wir den Panzer aufgespürt, verlassen den Wagen und machen uns auf den Weg zu einem stationären Geschütz. Dabei überwinden wir allerlei Hindernisse mit dem Kletterhaken und schwingen über Abgründe hinweg. Oftmals führt der Weg durch eine Fensterscheibe, die spektakulär in alle Einzelteile zersplittet. Neben dem Kletterhaken leistet auch die Laserarmbanduhr gute Dienste. Ein weiteres Gadget ist ein kleiner Hubschrauber mit dem Namen Q-Copter, den man auf Knopfdruck zur Explosion bringt. Mit diesem Minihelikopter schaltet man die Gegner aus sicherer Entfernung aus oder erkundet die Gegend.

BEEINDRUCKENDE EFFEKTE

James Bond hat ein Talent dafür, teure Geräte zu zerstören, besonders wenn es sich dabei um Eigentum des britischen Geheimdienstes MI-6 handelt. Die dadurch ausgelösten Explosionen sowie die zahlreichen Lichteffekte sehen – wie bereits im Vorgängerspiel – beeindruckend aus. Bei der Xbox-Version kam es bei solchen Grafikeffekten gelegentlich zu kleinen Ruckeleinlagen. Leider stand für diese Präsentation noch keine PS2-Version zur Verfügung und es bleibt abzuwarten, wie gut die Performance auf der PlayStation 2 sein wird. Der Hauptdarsteller Sean Connery wurde von den Entwicklern gut umgesetzt. Nicht nur die Spielfiguren, sondern auch die Levels sind sehr detailliert und abwechslungsreich gestaltet. Das Spiel macht derzeit einen sehr guten Eindruck. Action- und Bond-Fans werden auf ihre Kosten kommen.

MICHAEL MEYER



TOLLE EFFEKTE In der Fabrik kann man sich mit den Raketen mal so richtig austoben.



SCHÖNE LEVELS Die Lampen sehen nicht nur gut aus, sie werden später auch als Schleichweg verwendet.



KUGELHAGEL Bei Feuergefechten eignen sich Kisten hervorragend als Deckung.

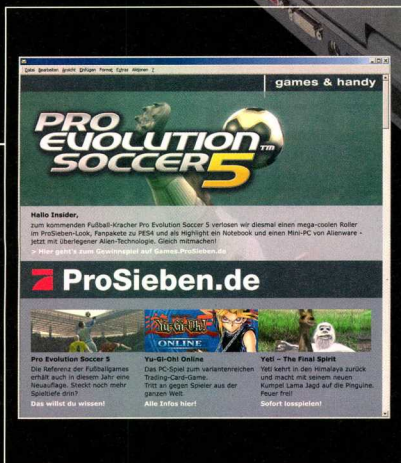
VORSCHAU LIEBESGRÜSSE A. M.

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Herbst

ENSCHÄTZUNG SEHR GUT

Dieses Bond-Spiel verspricht eine geballte Ladung Action und abwechslungsreiches Gameplay.

NUR FÜR INSIDER



ZUGANG ZU EXKLUSIVEN GEWINNSPIELEN.

GLEICH ABSTAUBEN:
SUPER-NOTEBOOK UND
MINI-PC VON ALIENWARE.
XOR-ROLLER VON GENERIC.
PES4-FANPAKETE.

JETZT NEWSLETTER BESTELLEN AUF GAMES.PROSIEBEN.DE

Burnout Revenge

Neue Ideen und sinnvolle Verbesserungen – Burnout Revenge wird ein **Arcade-Racer der Spitzenklasse!**

Die erfolgreiche Rennspielserie des Entwicklerstudios Criterion geht in die vierte Runde und macht bisher einen überragenden Eindruck. Diesmal wollten die Entwickler das Spiel von Grund auf erneuern, anstatt einen leicht verbesserten Abklatsch der Vorgängerversion auf den Markt zu bringen. Wie gewohnt stehen hohe Geschwindigkeiten und spektakuläre Unfälle im Mittelpunkt des Spielgeschehens, doch diesmal dürfen auch Ver-



NETTE OPTIK Die Vorabversion sieht unglaublich gut aus.



KOPF AN KOPF Den Gegner schieben wir sicherheitshalber in die Leitplanke.



kehrsteilnehmer von der Straße gefegt werden, die nicht am Rennen beteiligt sind. In *Burnout Revenge* kann man PKWs und Kleinbusse rammen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren oder dabei in einen Unfall verwickelt zu werden. Aufpassen muss man jedoch bei großen Fahrzeugen und Gegenverkehr, da eine Kollision mit diesen Vehikeln auf jeden Fall einen zeitraubenden Crash zur Folge hat. Durch diese Neuerung bieten sich allerlei interessante Möglichkeiten für den Spieler, weil man beispielsweise PKWs auf seine Gegner schleudern und die Konkurrenten auf diese Weise temporär aus dem Verkehr ziehen kann. Solange man auf dem ersten Platz fährt, versucht man am besten einfach, ein undurchdringliches Verkehrschaos anzurichten, um die Führung noch weiter auszubauen. Diese äußerst witzige Neu-

erung kommt zusammen mit einem passenden Spielmodus namens Traffic Attack daher. Bei dieser Art Rennen wird man während des Berufsverkehrs auf die Straße losgelassen und fährt nur gegen die gnadenlos heruntertickende Uhr. Zusätzliche Sekunden verdient man sich, indem man möglichst viele Autos rammt. Levelabhängig gibt es besondere Ziele wie Kleinaster, die einem eine Extraladung Zeit beschern. Je länger man durchhält, desto höher fällt am Ende die Anzahl der Bonuspunkte aus. Neu ist auch der Revenge-Mode, der während verschiedener Rennen zum Einsatz kommt. Sollte man von einem gegnerischen Fahrer ausgeschaltet werden, wird das entsprechende Fahrzeug mit einem roten Pfeil markiert und gilt nun als Revenge-Ziel. Wenn man sich nun an diesem Fahrer rächt und ihn ebenfalls in

einen Unfall verwickelt, erhält man jede Menge Zusatzpunkte. Freuen darf man sich auch über die zahlreichen und recht witzigen Abkürzungen, die in jedem Areal zu finden sind und dem Spieler die eine oder andere Überraschung bieten.

ÜBERARBEITETE OPTIK

Auch die Grafik wurde überarbeitet und das Spiel sieht einfach klasse aus. Dezentere Farben sorgen für ein realistischeres Aussehen und auch die Lichteffekte sind hübsch anzusehen. Natürlich sind die Unfälle nach wie vor spektakulär. Fahrzeuge werden zu einem Klumpen zusammengepresst und die Funken sprühen in alle Richtungen. Die Vorabversion läuft zwar größtenteils flüssig, sobald auf dem Bildschirm jedoch viele Objekte und Effekte zu sehen sind, kommt es häufiger zu kleinen Ruckeleinlagen.

Dennoch sieht *Burnout* fantastisch aus und macht mit den Verbesserungen noch mehr Spaß als die hochwertigen Vorgänger.

MICHAEL MEYER

VORSCHAU	
BURNOUT REVENGE	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	8 Schauplätze
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler:	Termin:
1-2	16. September
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Noch mehr Chaos und die überarbeitete Optik machen den vierten Teil zu mehr als einem Update.	



GEGENVERKEHR Leider kommt uns beim Überholen ein PKW in die Quere.

TRAFFIC ATTACK Bei jedem Unfall bekommt man Zeit gutgeschrieben.

DTM Race Driver 3

Codemasters rast
mit Vollgas an der
Konkurrenz vorbei!



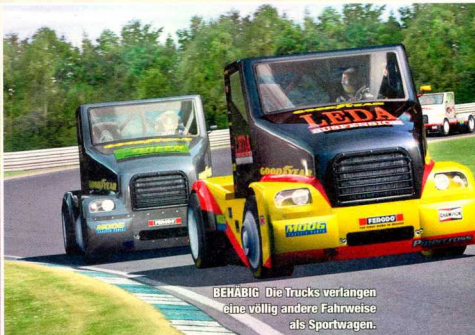
FLINKE BIESTER Die kleinen Formel-Wagen sind wendig und furchtbar laut.

WAHNSINN Das Schadensmodell soll alles bisher Dagewesene übertreffen.





PRACHTSTÜCKE In Klassikerserien dürfen Sie sogar einen BMW M1 (hinten) fahren!



BEHÄBIG Die Trucks verlangen eine völlig andere Fahrweise als Sportwagen.

Gran Turismo 4 ist bereits seit einigen Monaten auf dem Markt und hat erneut die Rennspielgemeinde polarisiert. Während die einen ihrem Sammeltrieb bis zum Letzten nachgehen, winken die anderen müde ab – kein Wunder, schließlich bietet auch die neueste Episode des Klassikers weder Schadensmodell noch Wettereffekte und die schnarrenden Computerfahrer lassen einfach kein richtiges Rennsport-Feeling aufkommen. Macht aber nix, schließlich gibt's ja auch noch *DTM Race Driver 2*, das erfreulich sauber von der Xbox auf die PlayStation 2 umgesetzt wurde und sich voll und ganz auf den Rennsport-Aspekt konzentriert. Hier wird gerangelt, Karosserieteile fliegen in hohem Bogen davon und bis zu 21 Gegner verhalten sich schon beängstigend realistisch. Doch der König des Rennsports ist in Gefahr vom Thron geschubst zu werden – vom eigenen Nachfolger!

SCHRITT ZURÜCK NACH VORN

„Wir wollten weg vom *Gran Turismo*-Stil mit Straßenfahrzeugen auf Stadtkursen und wieder weiter in Richtung Rennsport mit satt auf der Straße liegenden Rennwagen aller erdenklichen Ligen“, erzählt uns Chefdesigner Matt White. Die Richtung stimmt und schon die ersten Runden in den bekannten DTM-Boliden zeigen Fans der Reihe die deutlich spürbaren Veränderungen am Gameplay. Die Fahrzeuge fühlen sich schwerer an und kleben förmlich auf der Straße. Auch das Schadensmodell wird erheblich verfeinert und erweitert. Der Sound jagte uns bereits jetzt einen Schauer nach dem anderen über den Rücken. Die Fahrt im Indycar-Wagen ist das reinste Fest für die Ohren eingeleiteter Motorsportfans.

FLEXIBEL

Zwar erlebt man die Geschichte noch immer durch die virtuellen

Augen eines Rennfahrers, doch die strikte Linearität hat ein Ende – zumindest zum Teil. In *DTM Race Driver 2* hatte man nur gelegentlich die Wahl zwischen zwei verschiedenen Rennserien. Teil 3 wartet mit drei unterschiedlichen Serien pro Event auf und nach jeder Etappe darf frei zwischen diesen drei Herausforderungen gewählt werden. Im neu hinzugekommenen zweiten Spielmodus, der Pro Tour, ist der Ablauf ein wenig anders. Hier hat man die Auswahl aus sechs verschiedenen Ligen, die sich unterschiedlichen Themen und Fahrzeugklassen widmen. So startet man in einer Liga mit Kart-Rennen, geht später zu Wettbewerben in der Formel Ford über und rast zum Schluss im Williams-F1-Boliden um den Sieg.

KOPF AN KOPF

Wer dann immer noch nicht genug vom Renngeschehen bekommen kann, darf sich natürlich erneut auf einen Online-

Modus freuen, der sich gewaschen hat. Codemasters hat viele sinnvolle Verbesserungen eingebaut. So wird es für jede einzelne Rennserie individuelle Ranglisten geben, im Spectator-Modus schaut man sich die Fahrkünste der Gegner an oder man wagt sich mit bis zu sieben Konkurrenten ins Renngeschehen.

REFERENZKURS

Sammel- und Tuningfans werden wohl nicht so viel Gefallen am Spiel finden, wer jedoch weniger auf das Drumherum Wert legt und sich vor allem packende Zweikämpfe liefern möchte, sollte schon mal für den Februar nächsten Jahres Urlaub einplanen! Die von uns gespielte Version von *DTM Race Driver 3* sah zwar zweifelsohne sehr gut aus, doch die Bilder auf diesen Seiten stammen allesamt aus der PC-Version. Sie können uns aber glauben, dass die PS2-Fassung sich nicht verstecken muss.

MAIK BÜTEFÜR

ABWECHSLUNG An Rennserien besteht wahrlich kein Mangel.



VORSCHAU	
DTM RACE DRIVER 3	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	75 Fahrzeuge
Internet:	www.codemasters.de
Spieler:	Termin:
1-8 (online)	Februar 2006
SUPER	
Gran Turismo muss sich warm anziehen – Codemasters ist ganz klar auf Referenzkurs!	



Genji

**Bildgewaltiges
Samurai-Epos**

mit massig cooler
Schwertkampf-Action

Wer die PLAYZONE regelmäßig liest, wird sich erinnern, dass wir das Samurai-Epos *Genji* vor zwei Ausgaben schon einmal vorgestellt haben. Als uns Sony Anfang August auf eine exklusive Plauderstunde mit Yoshiaki Okamoto (siehe Interview), dem Macher des Action-Spektakels, einlud, haben wir die e

Chance natürlich genutzt und gleich noch eine fast fertige Version des Spiels abgestaubt. Es versteht sich von selbst, dass wir Ihnen unsere umfangreichen Spieleindrücke nicht vor enthalten wollen. *Genji* erzählt die typische Geschichte vom Kampf zwischen Gut gegen Böse, angesiedelt in Japan Mitte des 12. Jahrhunderts und lose auf einem zeitgenössischen Roman basierend: Dank magischer Steine, Amahagene genannt, gelingt es dem Heishi-Clan, den Genji-Clan in einer gewaltigen Schlacht zu besiegen und die Herrschaft über Japan an sich zu reißen. Obwohl sich an einigen Stellen Widerstand gegen die despotischen Heishi regt, ist es letztlich ein junger Mann, der den Kampf aufnimmt. Sein Name ist Yoshitsune Minamoto und er ist der Sohn des verstorbenen Genji-Anführers.

MEHR TIEFGANG DANK KAMUI

All dies und weitere Infos werden Ihnen durch ein fantastisch inszeniertes, imposantes Intro vermittelt, das Sie übrigens auch auf unserer DVD finden. Danach geht's gleich richtig los: Als Yoshitsune wirbelt man, mit zwei Schwertern bewaffnet, durch die Feindeshorden. Dies alles geschieht mithilfe von zwei Angriffstasten, mit denen man normale Combos und stärkere Spezialattacken ausführt. Das Blocken von Angriffen ist natürlich auch möglich. Wirkt *Genji* anfangs noch wie ein relativ simpler *Onimusha*-Klon, ändert sich dies spätestens mit der Einführung der mehrstufigen Kamui-Fähigkeit ins Spiel. Damit lässt sich nicht nur die Zeit verlangsamen. Kamui ermöglicht es Ihnen auch, schnell auf die Attacken der Gegner zu reagieren und, gutes Timing vorausgesetzt, äußerst wirkungs-





UNGLEICHER KAMPF Yoshitsune bekommt es mit einem sechsarmigen Ungeheuer zu tun.

volle Gegenangriffe zu starten. Diese töten einfache Gegner sofort und ziehen Boss- oder Zwischengegnern eine Menge Lebenspunkte ab, was diese Fähigkeit im späteren Spiel zu einer absoluten Notwendigkeit macht. Einigen Gegnern kann man durch Kamui auch spezielle Rüstungs- und Waffenteile „abnehmen“, die dann bei der Erstellung brandneuer Bonuswaffen benutzt werden.

VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJA

An Yoshitsunes Seite kämpft der Kriegermönch Benkei, den Sie ebenfalls steuern dürfen. Im Gegensatz zu seinem flinken, jungen Mitstreiter setzt er ganz auf Power und große Angriffsreichweite. Praktisch vor jedem neuen Abschnitt dürfen Sie wählen, mit welchem der beiden Kämpfer Sie antreten wollen. Diese Wahl beeinflusst aber nicht nur die Fights. Beide Spielfiguren haben spezielle Fähigkeiten, die dafür sorgen,

dass man einen Abschnitt gerne noch einmal mit dem anderen Kämpfer spielt. Yoshitsune kann höher springen und dadurch Orte erreichen, die Benkei vorenthalten bleiben. Dafür kann der kräftige Mönch sperrige Hindernisse aus dem Weg räumen. So erhält man nicht selten spezielle Ausrüstungsgegenstände, die nur einer der beiden Charaktere verwenden kann. Es lohnt sich also, die Levels möglichst genau zu erkunden. Alle in Kämpfen erarbeiteten Erfahrungspunkte kommen übrigens beiden Fightern zugute, was einen schnellen Wechsel der Spielfigur sehr vereinfacht beziehungsweise erst sinnvoll macht. Das Spiel ist so ausgerichtet, dass man sich keine großen Gedanken machen muss, wenn einer der eigenen Charaktere stirbt. Man behält nämlich alle hart erkämpften Punkte und kann so bequem und sogar gestärkt das Spiel am letzten Speicherpunkt wieder aufnehmen. Nicht zuletzt dadurch ist gewährleistet,

STIMMUNGSVOLL Gelungene Zwischensequenzen führen die Story fort.



Seid gewiss. Wir werden Minazuru zurückbringen.

AUGE IN AUGEN Benkei und ein Heishi-Kämpfer lassen es krachen.



PRÜGEL GEFÄHRLICH? Benkei lässt sich von der hübschen Umgebung nicht ablenken.



GELUNGENER KAMUI-KAMPF Yoshitsune erledigt drei Gegner auf einmal und erhält dafür Bonuspunkte.

LV 25 Benkei Items Equip Amakurane

Leben	785 / 785
Status	Normal
Angriff	161 (135)
Verteidigung	121 (100)
Waffe	Benkei Schlag.
Rüstung	Purpurne Rüst.
Ausrüstung	
Erf.	112962 / 127300
Gold	14647
Amakristalle	71

Gegenstände benutzen oder ihnen Richtungstasten zuordnen

MÄCHTIG STARK Auf Level 25 ist der Kriegermönch eine todbringende Kampfmaschine.

INTERVIEW MIT YOSHIKI OKAMOTO



PLAYZONE: *Genji* basiert ja lose auf einem japanischen Roman aus dem 11. Jahrhundert. Wie wichtig war diese Vorlage für Sie?

Yoshiki Okamoto: Enorm wichtig. Zum einen finde ich den Roman einfach klasse. Er eignet sich hervorragend als Basis, nicht zuletzt auch weil er viel über die damaligen Zustände und Umgangsformen verrät. Nicht weniger wichtig ist die Tatsache, dass *The Tale of Genji* (Anm. der Red.: der Titel

„Blocken ist langweilig“

Wir haben uns mit Yoshiki Okamoto, dem Boss des japanischen Entwicklerstudios Game Republic, Inc., in Düsseldorf getroffen, um bei Reiswein und leckerem Sushi ein wenig über sein ambitioniertes Projekt zu sprechen. Bevor er Mitte 2003 Game Republic, Inc. gründete, war Okamoto-san bei Capcom für zahlreiche Blockbuster verantwortlich, darunter auch *Street Fighter* und *Resident Evil*.

der Buchvorlage) kürzlich erst für das japanische Fernsehen verfilmt wurde. Dadurch erhält unser Spiel in Japan zusätzliche Aufmerksamkeit, worüber wir natürlich sehr froh sind. Zurzeit arbeiten einige japanische Entwickler an Verstoffungen dieses Themas, unser *Genji* ist jedoch das erste Spiel dazu – und, wie wir hoffen, auch das beste!

PLAYZONE: Durch welche anderen Medien haben Sie sich bei der Entwicklung von *Genji* inspirieren lassen?

Yoshiki Okamoto: (lacht) Das sind viel zu viele, um sie hier aufzuzählen. Es ist aber klar, dass ich mich sehr stark von diversen Dingen beeinflussen ließ. Ich habe die Erfahrung

gemacht, dass neue Spiele in der Regel zu 95 Prozent aus bekannten Elementen und zu 5 Prozent aus neuen Ideen bestehen. Die wahre Kunst bei der Entwicklung von Spielen ist, die echten Innovationen möglichst sinnvoll ins Spiel zu implementieren und gelingen zu präsentieren. Bei *Genji* war es mir vor allem wichtig, ein helles, farbenprächtiges, bildgewaltiges Abenteuer zu erschaffen, das auch den Glanz der damaligen Zeit widerspiegelt. Der Film *Hero* mit Jet Li war in dieser Hinsicht eine echte Inspiration für mich.

PLAYZONE: Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung des Spiels?

Yoshiki Okamoto: Da gab es einige. Eine der größten war die Integration eines neuen, funktionierenden, defensiven Elements in die Kämpfe. Seien wir doch mal ehrlich: Einfach nur Blocken ist langweilig. Bei unserem Ansatz geht es darum, den perfekten Moment für einen wirkungsvollen Gegenangriff zu finden, was viel spannender ist als das simple Blocken von Angriffen. Noch schwieriger war es, einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad hinzubekommen. Wir wollten ein Spiel für alle Gamer machen, ein Spiel, das Anfänger nicht überfordert und andererseits auch Hardcore-Zocker anspricht. Ich denke, das ist uns gut gelungen.

dass auch weniger geübte Spieler *Genji* in etwa zehn Stunden schaffen können. Hat man sich einmal durchgekämpft, bieten zusätzliche Herausforderungen und Schwierigkeitsgrade einen Anreiz, noch einmal von vorne zu beginnen.

FARBENFROHES JAPAN-ABENTEUER

Genji mag trotz des RPG-Anteils nicht das komplexeste Action-Spektakel für die PS2 sein. Was die Grafik betrifft, muss sich der Titel aber keineswegs verstecken. Das fängt beim erstklassigen Render-Intro an und führt sich in ebenso guten Zwischensequenzen (gerendert und in Spielgrafik) fort. Noch besser ist das Gameplay in Szene gesetzt: herrlich inszenierte Schwertkämpfe vor ebenso imposanten Hintergründen – und das alles in hellen, freundlichen Farben. Um eine gewisse Authentizität zu gewährleisten, hielten die Entwickler nicht nur zahlreiche Fotosessions in Kyoto ab, sondern besorgten sich auch einen echten Schwertmeister für die Motion-Capturing-Aufnahmen. Die Bildschirmtexen sind in der

uns vorliegende Version ist übrigens schon eingedeutscht, Videosequenzen und Synchronisation sind aktuell noch in englischer oder japanischer Sprache gehalten. Letzteres trägt natürlich enorm zur Atmosphäre bei. Ob diese Option in der fertigen Fassung von *Genji* enthalten sein wird, die im Oktober bei uns erscheinen soll, wollte uns Sony noch nicht verraten.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU GENJI	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Game Republic, Inc.
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 10 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1	Oktober
SEHR GUT	
Herrlich inszeniertes Action-Spektakel mit einigen guten Ideen und noch besserer Optik.	



GEBLOCKT Yoshitsune wartet auf einen Angriff seines Gegners.



SPLATTER Wo Benkei hinsaut, da spritzt es nur so.

Angriff der Spitzenprämien!

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

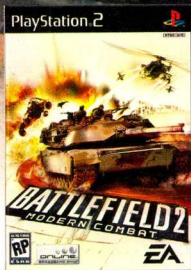
**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

Einfach und bequem
online abonnieren:

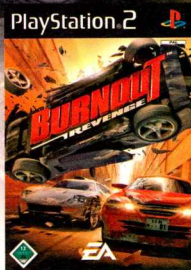
abo.play-zone.de

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

PLAYZONE



Battlefield 2:
Modern Combat (PS2)
Einer der größten Online-Shooter schafft den Sprung vom PC auf die PS2: *Battlefield 2: Modern Combat* bietet große und detaillierte Umgebungen, von Stadtgebieten bis hin zu abgelegenen Wäldern in einigen der berüchtigtsten Krisengebiete der Welt. Neben spannenden Multiplayer-Gefechten bietet *Modern Combat* auch einen umfangreichen Einzelspieler-Modus.
Erscheint: 27.10.2005
Prämien-Nr.: 002736



Burnout Revenge (PS2)
Dieses Mal geht es nicht ums Gewinnen. Es geht auch nicht darum, mit zweitklassigen Autos zu fahren. Es geht um die völlige Missachtung der Verkehrsregeln und totale Dominanz bei High-speed-Rennen. Dieses Mal geht es um *Rache! Burnout Revenge*, der Nachfolger des Racing Game of the Year 2004 befördert den Spieler hinter das Steuer der schnellsten und gefährlichsten Rennwagen aller Zeiten.
Erscheint: 15.09.2005
Prämien-Nr.: 002737



FIFA 06 (PS2)
FIFA Football hat sich für die neue Saison mächtig verstärkt: intelligenteres Stellungsspiel, mehr Taktiken und Manager-Komplexität erwarten Sie. In der neuen 06er-Version setzt EA vor allem auf die Seele des Spiels: das Verhalten der Kicker auf dem Platz. Und als zusätzlichen Bonus hält *FIFA 06* den ultimativen Kick für Retro-Liebhaber bereit: eine emulierte Version des Serienstammvaters von 1993.
Erscheint: 13.10.2005
Prämien-Nr.: 002738

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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenfrei!

Gewünschte Zahlungsmethode des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

WWE SmackDown! VS. RAW 2006

Dieses Jahr verteilt THQ gleich **zweimal Prügel**: Das neue SmackDown! kommt auch für die PSP!

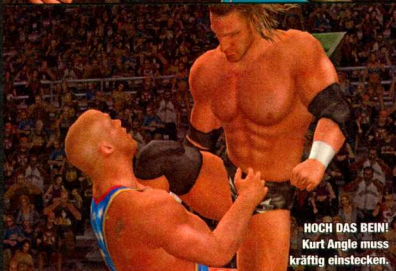
Während sich EA aber jedes Jahr qualitativ gegen Pro Evolution Soccer und die 2K-Titel behaupten muss, steht THQs Wrestling-Serie seit längerer Zeit allein im PS2-Ring. So kommen die Impulse für Änderungen und Verbesserungen vor allem von den Fans der Serie. Laut THQ stand so dann auch eine lange Liste von Kritikpunkten der Fans am Anfang der Entwicklung des 2006er-Spiels. Wir konnten uns anhand einer früheren Version schon mal einen ersten Eindruck vom neuen *SmackDown!* verschaffen.

OHNE SCHWUNG GEHT NICHTS

Während das letzte *SmackDown!* noch getrennte Anzeigen für den Adrenalinlevel und die „Saubерkeit“ der Angriffe der Wrestler verwaltete, hat THQ diesmal beides unter Momentum („Schwung“) zusammengefasst. So wirken sich unfaire Moves besonders positiv auf den „Schwung“ von Ringfieslingen aus, während die Fanfavoriten von spektakulären Aktionen oder sauberen Kontern profitieren. Wenn die Momentum-Anzeige voll aufgeladen ist, können Sie Finishing Moves ausführen oder die ent-

Nach vier PS2-Teilen der *SmackDown!*-Reihe nimmt THQ Abstand von der bisherigen Namensgebung, bei der sich die Spiele durch die Untertitel voneinander unterschieden. Der neue Titel mit dem Zusatz 2006 wirkt zwar auf den ersten Blick einfalllos, ist aber durchaus verständlich – nur die echten Freaks wissen genau, ob das aktuellste Spiel nun *Just Bring It*, *Shut Your Mouth* oder *Here Comes The Pain* heißt, durch die Nummerierung nach dem EA-Schema entfällt dieses Problem. Genau wie bei EAs Sportspielen kann THQ mit seinen WWE-Titeln natürlich nicht jedes Jahr das Wrestling-Rad neu erfinden.

GAR NICHT FAIR Wrestler mit hohem Hardcore-Rating richten so besonders viel Schaden an.



HOCH DAS BEIN!
Kurt Angle muss kräftig einstecken.

sprechende Energie „speichern“ und später in Kombination mit einer erneut gefüllten Anzeige für besonders vernichtende Special Moves nutzen – so genannte „super dirty“- und „super clean“-Moves, entsprechend der Gesinnung Ihres Wrestlers. Unter „super dirty“ fallen besonders unfaire Aktionen, während Sie bei einem „super clean“-Angriff einen Gegner mit seinem eigenen Finishing Move traktieren. Gespeicherte Momentum-Energie kann aber auch auf andere Arten genutzt werden. Zum einen können Sie einen gespeicherten Finisher auch einfach irgendwann ausführen, er wird jedoch in einem beliebigen Moment nicht die Wirkung erreichen wie mit vollem Momentum. Zum anderen können Sie einen Gegner mit dessen eigenen Jubelposen verhöhnen, was diesen wiederum seine aufgebaute Momentum-Energie kostet – all dies verspricht spannende und deutlich strategischer geprägte Matches als bisher.

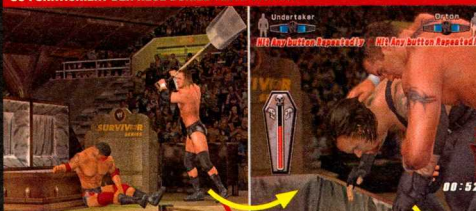
VIELE DETAILÄNDERUNGEN AN DER STEUERUNG
Um nochmal auf die Kontor zurückzukommen: Das Reversal-System wurde überarbeitet, sodass entsprechende Gegenat-

tacken nicht mehr automatisch ausgeführt werden. Vielmehr haben Sie nach dem erfolgreichen Ausweichen eines Schlags oder dem Kontern eines Griffs die Wahl, mit welcher Aktion Sie den Spieß umdrehen wollen. Auch am Whipping-System wurde einiges verändert. Um einen Gegner durch den Ring zu schleudern, müssen Sie diesmal die Kreis- und Dreieck-Tasten gleichzeitig drücken. Darüber hinaus können Sie nun durch längeres Drücken dieser beiden Tasten besonders starke Irish Whips austellen, die einen Gegner frontal in die Ringecke knallen lassen oder durch die Seile aus dem Ring befördern.

NICHT AUS DER PUSTE KOMMEN!

Solche Kraftaktionen treffen zwar in erster Linie das Opfer, kosten aber auch den Ausführenden Energie. Hier kommt ein weiteres neues – übrigens auf Wunsch abschaltbares! – Feature ins Spiel, der Ausdauerbalken. Wer pausenlos austellt, dem geht irgendwann die Luft aus, sodass er sich erst kurz erholen muss, bevor er wieder aktiv werden kann – größere Wrestler sollen davon stärker betroffen sein als Leichtgewichte mit vermeintlich bes-

SO FUNKTIONIERT DER NEUE BURIED-ALIVE-MODUS:



1. DER RICHTIGE MOMENT Jetzt könnte HHH versuchen, seinen kurzzeitig benommenen Gegner „lebendig zu begraben“.

2. REIN IN DEN SARG! Wer wird das Kräftemessen für sich entscheiden?

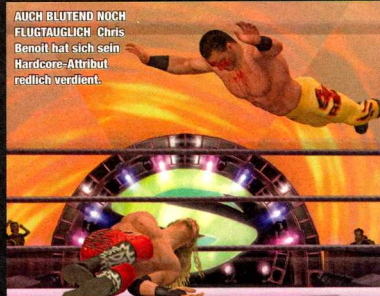


4. SO GEHT'S AUCH Der Undertaker befördert Randy Orton mit einem Chokeslam direkt in den Sarg.

3. KLASPE ZU Noch hat Batista eine letzte Chance, aus dem Sarg zu entkommen.



KANN SICH SEHEN LASSEN Der Vergleich mit unserem Aufmachertoto von Batista zeigt, wie realistisch die Grafik ist.



AUCH BLUTEND HOCH FLUGTAUGLICH Chris Benoit hat sich sein Hardcore-Attribut redlich verdient.

INFO **DIE PSP-VERSION**

WWE auf der PSP

Wrestling im Westentaschen-Format: Gestalten Sie Ihre ganz eigene WWE-Tour!

Neben der PS2-Version entwickelt Yuke's dieses Jahr erstmals auch eine PSP-Fassung von *WWE SmackDown!* Abgesehen von einer etwas veränderten Steuerung, die den zwei fehlenden Schultertasten im Vergleich zum PS2-Controller Rechnung tragen wird, will man das Spielgeschehen weitgehend identisch auf die tragbare Konsole bringen. So wird praktisch der komplette Wrestler-Kader auch auf der PSP zur Verfügung stehen und auch der Saison-Modus soll ohne Abstriche unterwegs spielbar sein. So soll es über USB möglich sein, Spielstände vom PS2-*SmackDown!* auf die PSP zu übertragen und in der einen Version freigespielte Bonus-Features direkt auch in der anderen Fassung zu nutzen. Wenn alles klappt, wird man vielleicht sogar eine auf der PS2 begonnene Saison auf der PSP nahtlos fortsetzen können – eine grandiose Idee! Da aus technischen Gründen nicht ausnahmslos jedes Detail den Weg auf die PSP finden kann, will man die Handheld-Version durch das eine oder andere exklusive Feature wie beispielsweise einen nur dort spielbaren WWE-Superstar aufwerten. Eine spielbare Version hat THQ noch nicht gezeigt, die ersten Bilder sehen aber schon mal ordentlich aus. Mehr dazu demnächst!



NICHT ÜBEL. Die Gesichter der Wrestler wirken auch auf der PSP ziemlich realistisch, hier am Beispiel von HHH.



ACTION UNTERWEGS Der Spielablauf bleibt bis auf Änderungen an der Steuerung weitgehend identisch mit der PS2-Version.



TRIUMPHALER EINMARSCH Das kann sich sehen lassen! Yuke's scheint die PSP effektivmäßig gut im Griff zu haben.



MAN KOMMT SICH NÄHER
Im Story-Modus kommen die Rivalitäten voll zum Tragen.

serer Kondition. Das Erholen geschieht auf Knopfdruck und während der Pause können Sie zusehen, wie sich der Ausdauerbalken Ihres Wrestlers wieder füllt. Zusammen mit dem neuen Momentum-System sollen die Kämpfe dadurch vom Ablauf und Tempo her näher an die WWE-Matches im Fernsehen herankommen als in den früheren *SmackDown!*-Episoden. Ebenfalls mehr TV-Nähe verspricht das neue Hardcore-Attribut, das sicherstellen soll, dass besonders harte Jungs wie etwa frühere ECW-Stars mit illegalen Gegenständen wie Stühlen und Schaufeln besser umgehen und entsprechend mehr Schaden anrichten können als zum Beispiel eine der WWE-Di-ven, die natürlich auch wieder mit von der Partie sind.

NOCH NICHT GANZ AUSGEREIFT

So richtig überzeugend wirken all die Neuerungen in der spielbaren Vorabfassung mit einer Hand voll anwählbarer Wrestler und Spiel-Modi noch nicht. Selbst THQ musste zugeben, dass gerade die neuen Features noch nicht wirklich ausgewogen integriert wurden, sodass nicht nachvollziehbare Siege und zu schnelles Außer-Puste-Kommen den Spielspaß trübten. Selbst der neue Buried-Alive-Modus, bei dem man den Gegner nach hartem Kampf und diversen minispielartigen Kraftvergleichen letztendlich in einem Sarg versenken und den Deckel schließen muss, konnte noch nicht restlos begeistern. Überhaupt wirkte die Interaktion mit der Umgebung hier und da noch etwas holprig, was in den angekündigten, dieses Jahr wieder deutlich zahlreicheren

Backstage-Arenen hoffentlich etwas ausgereifter wirken wird. Doch die uns gezeigte Version war schließlich noch zweieinhalb Monate von der Fertigstellung entfernt, sodass wir guter Dinge sind, dass im fertigen Spiel all die Neuerungen korrekt integriert sein werden – und da kommen noch einige weitere, bisher nicht genannte, auf uns zu – immerhin will THQ den Saison-Modus wieder einmal kräftig überarbeiten und vor allem die Online-Spiel-Modi gegenüber dem in diesem Punkt schwächeren Vorgänger deutlich aufstocken. Letztendlich dürfte das neue *SmackDown!* dann die Messlatte für Wrestlingsspiele auf der PS2 noch höher legen als bisher ohnehin schon. Viel mehr gespannt sind wir derzeit allerdings, was wir von der bisher noch nicht gezeigten PSP-Version (siehe Extrakasten!) erwarten können, die voraussichtlich kurz nach der PS2-Fassung auf den Markt kommen wird.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU	
SMACKDOWN! 2006	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 70 Wrestler
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1-6 (PSP 1-4)	Herbst

SEHR GUT

Ein klarer Hit, falls die zahlreichen Änderungen in der Praxis so gut wirken wie in der Theorie.

PSP-Hits

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

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

PRÄMIENWERBUNG ANGEBOT



Need for Speed Underground Rivals (PSP)

Auf in den Kampf um Respekt in der Tuningszene von *Need for Speed Underground Rivals*. Auch auf der PSP geht es darum, den ultimativen Tuner auf vier Rädern zu erstellen und dann mit ihm die Underground-Welt der Straßrennen zu erkunden und zu beherrschen. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Tuning-Optionen, Spielmodi und die beliebtesten Fahrzeuge der Szene. Erscheint: 01.09.2005

Prämien-Nr.: 002739

Burnout Legends (PSP)

Burnout Legends kombiniert die Highlights der *Burnout*-Reihe, wie die unglaubliche Geschwindigkeit, die packende Action und das grandiose Fahrverhalten, mit auf das System und die Funktionen der PSP abgestimmtem Gameplay. Es zeigt das ultimative on-the-go-Gameplay und enthält Strecken aus *Burnout*, *Burnout 2: Point of Impact* und *Burnout 3: Takedown*, neu überarbeitet für einen aggressiven Fahrstil auf der PSP. Erscheint: 15.09.2005

Prämien-Nr.: 002740

FIFA 06 (PSP)

Das erste *FIFA Football* für die PSP erschien in den USA vor einigen Monaten und ist schon veraltet, die europäischen Fans kriegen im Oktober daher direkt die aktuelle 06er-Variante serviert. Mit über 350 offiziellen Mannschaften- und Lizenzierungen bietet das Spiel auch auf der PSP einen gewaltigen Umfang. Mit der intuitiven Steuerung kann jede Bewegung der Spieler mit höchster Präzision gesteuert werden. Erscheint: 20.10.2005

Prämien-Nr.: 002741

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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkündigung (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 Prämienanmeldungen und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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



Need for Speed **Most Wanted**

Vergessen Sie Flensburg: Als Schnellster durch die Radarfalle drängen und aufdringliche Ordnungskräfte abhängen

Es gibt Leute, denen kann es nicht flott genug gehen. Und wir reden nicht nur von den meistgesuchten Straßenrowdy, mit denen Sie in diesem neuen Renner um Ranglisten-Platzierungen auf der Schwarzen Liste kämpfen. Die *Need for Speed*-Konstrukteure sind auch von der schnellen Truppe: Zwei *Underground*-Episoden binnen zwei Jahren produzierte das Team im kanadischen Vancouver. Doch im kommenden Herbst besinnt sich EA mit *Need for Speed Most Wanted* auf das Konzept des erfolgreichen 2002er-Modells *Hot Pursuit 2*. Am helllichten Tag fahren Sie

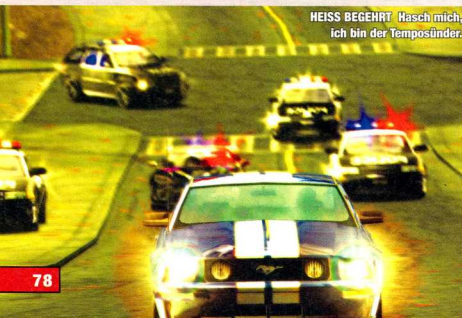
schneller, als die Polizei erlaubt, und werden deshalb von einem Großaufgebot an Cop-Karren verfolgt. Nachdem erste Bilder nur von Next-Generation-Konsolen stammten, konnten wir inzwischen Eindrücke und Screenshots von der PS2-Version sammeln. Seit ihren Anfängen in den 90er-Jahren dreht sich bei der *Need for Speed*-Serie alles um lizenzierte Schnucki-Flitzer, die realistisch aussehen und bei Kollisionen unrealistisch wenig Schaden nehmen. Die Modellliste für *Most Wanted* ist noch in Arbeit, soll aber laut Produzent Michael Mann mehr Autos enthalten als *Underground 2*. Sicher am Start

sind zum Beispiel BMW M3-GTR, Porsche Carrera und Cayenne, VW Golf GTI, Audi TT, Chevy Corvette C6, Ford Mustang GT, Mazda RX-8 oder Subaru Impreza. Beim verbesserten Tuning-Bereich liegt das Hauptaugenmerk auf cooleren Body Kits und mehr Freiheiten bei Lackierungsjobs.

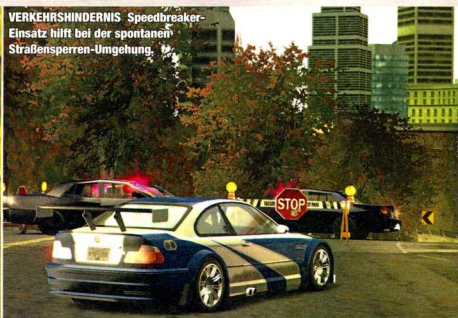
GRÜNE MINNA IM RÜCKSPIEGEL

„Wir wollen die Spielwelt erweitern und mehr bieten als nur Straßenrennen“, betont Michael Mann die gesteigerte Aktionsfreiheit. Da brettet man schon mal quer durch eine Grünanlage und nimmt dabei eine Parkbank

auf die Haube. Viele bewegliche Objekte sollen die Schauplätze lebendig wirken lassen. Außerdem machen Sie größere Sprünge, denn es gibt stärkere Höhenunterschiede bei der Streckenführung als in *Underground 2*. Der Spielfluss von *Most Wanted* soll auch weniger unter Lade-Unterbrechungen leiden. Zum Beispiel geht ein abgeschlossenes Zeitrennen nahtlos in eine Verfolgungsjagd über, weil sich nach dem letzten Checkpoint die gesamte Bullerei an ihre Stoßstange haftet. Je nach der Schwere Ihrer Verkehrsvergehen ändern sich Anzahl und Strategie der Polizeiautos; zum Beispiel versuchen



HEISS BEGEHRT Kasch mich, ich bin der Temposünder.



VERKEHRSHINDERNIS Speedbreaker-Einsatz hilft bei der spontanen Straßensperren-Umgehung.

„Die Spieler wünschten sich Polizeiwagen.“

Der Seufzerklassiker des zähflüssigen Verkehrs „Mann, mach schneller“ erhält eine ganz neue Bedeutung: Produzent Michael Mann kommt in Fahrt und lässt uns wissen, was *Most Wanted* von *Need for Speed Underground* unterscheidet.

PLAYZONE: Worauf läuft die Story von *Most Wanted* hinaus?

Michael Mann: Ziel des Spiels ist es, der berüchtigte Raser zu werden. Es gibt eine Rangliste der 15 schnellsten Straßenrennfahrer, gegen die du antreten musst. Stell sie dir quasi als Mini-Bosse vor. Jeder dieser Rivalen ist mit einer bestimmten Anzahl an Renn-Events verbunden. Du musst bestimmte Ziele erreichen und eine gewisse Menge an Verfolgungsjagden gewinnen. Sobald das erreicht ist, kannst du den nächsten Gegner herausfordern. Wird er geschlagen, schaltest du das nächste Paket an Rennen frei und arbeitest dich so allmählich in der Rangliste nach oben vor.

PLAYZONE: Mit welchen fahrbaren Untersätzen beginne ich meine Karriere?

Michael Mann: Du startest mit einem Kompaktkwagen wie VW Golf oder Mitsubishi Eclipse und arbeitest dich allmählich zu BMW M3 oder Porsche Carrera GT vor. Das Coole daran ist, dass

du zum Beispiel deinen Eclipse so weit frisieren kannst, dass er gegen die teuren Exotenautos eine Chance im Rennen hat. Optische Modifikationen spielen eine Rolle dabei, wie sehr die Polizei hinter dir her ist. Wenn du die Lackierung änderst und Vinyls anbringst, wird die Karre weniger heiß und die Cops verfolgen dich nicht mehr.

PLAYZONE: Warum die neue Straftatelljagd, statt gleich *Underground 3* zu machen?

Michael Mann: Wir wollen auf dem Bestehenden aufbauen, dabei aber auch innovativ sein. Die *Underground*-Titel waren sehr erfolgreich und sorgten für eine neue Dimension bei Straßenrennen. Das Feature, das sich die meisten Spieler bei Polizeiwagen wünschen, sind Polizeiwagen. Also nahmen wir den Kern von *Underground* und verknüpften ihn mit intelligenten Computer-Cops, die dir wilde Verfolgungsjagden liefern.



Michael Mann, Produzent bei Electronic Arts

PLAYZONE: Kennen wir diese Zutaten nicht schon von früher?

Michael Mann: Stimmt, Polizeiwagen gab's auch schon bei *Need for Speed Hot Pursuit*, aber nicht in Verbindung mit einer offenen Spielwelt. Außerdem kommt es jetzt zu einer Eskalation der Polizeieinsätze, wie du sie noch nicht erlebt hast.

PLAYZONE: Was sind die konkreten Verbesserungen in Sachen Aktionsfreiheit?

Michael Mann: Bei *Underground 2* bist du im Prinzip immer auf Straßen beschränkt gewesen. In *Most Wanted* gibt es mehr Abwechslung, du kannst quer über einen Golfkurs fahren oder durch Parkanlagen und Abwasserkanäle. Solche Abkürzungen sind oft hilfreich, um die Cops abzuschütteln.

vier näher rückende Wagen, sie von allen Seiten zu umzingeln.

DIE KURVE KRIEG ICH NOCH

Neu und hilfreich für verwegene Abschlüßelunternehmungen ist der Speedbreaker, der durch Druck auf R3 ausgelöst wird. Es ist quasi eine jederzeit abbrechbare Bullet Time fürs Auto, in Zeitlupe gelingen abenteuerliche Lenkmanöver. „Sehr praktisch in schwierigen Situationen, zum Beispiel um eine enge Kurve zu kratzen oder sich durch eine Straßensperre zu winden“, meint Michael Mann. Die für die Auslösung nötige Energie wird automatisch ge-

sammelt, solange Sie eine gewisse Mindestgeschwindigkeit nicht unterschreiten.

NACHTFAHRVERBOT

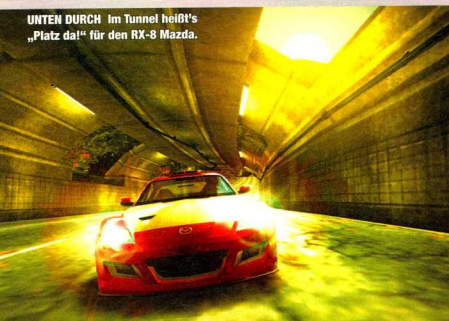
Bei *Most Wanted* werden bestehende Tempolimits ausschließlich bei Tageslicht überschritten. Klarer Fall von Abgrenzung zu *Need for Speed Underground*, dessen dritter Teil wohl nur eine Frage der Zeit ist, auch wenn Electronic Arts zu diesem Thema noch vornehm schweigt. Der Wechsel scheint der Serie jedenfalls gut zu tun, Strecken und Hintergrundgrafiken wirken abwechslungsreicher als die nächtliche *Underground*-Kulisse. Sofern bei

so viel optischem Zierrat die PS2-Hardware nicht ausgebremsst wird – die Entwickler arbeiten noch an der Frame-Rate-Optimierung – stehen uns ausgesprochen hübsche Straßenverkehrsordnungsverletzungen bevor. Die uns von EA zur Verfügung gestellten neuen Bilder zeigen von der Detailtreue und Texturauflösung her erstmals, was man von den Fassungen für PlayStation 2 und Xbox erwarten kann, sind aber in utopischen Auflösungen von bis zu 4.000x3.000 Pixeln gehalten. Ganz so scharf wird das Spiel auf dem heimischen Fernseher also bestimmt nicht wirken.

HEINRICH LENHARDT

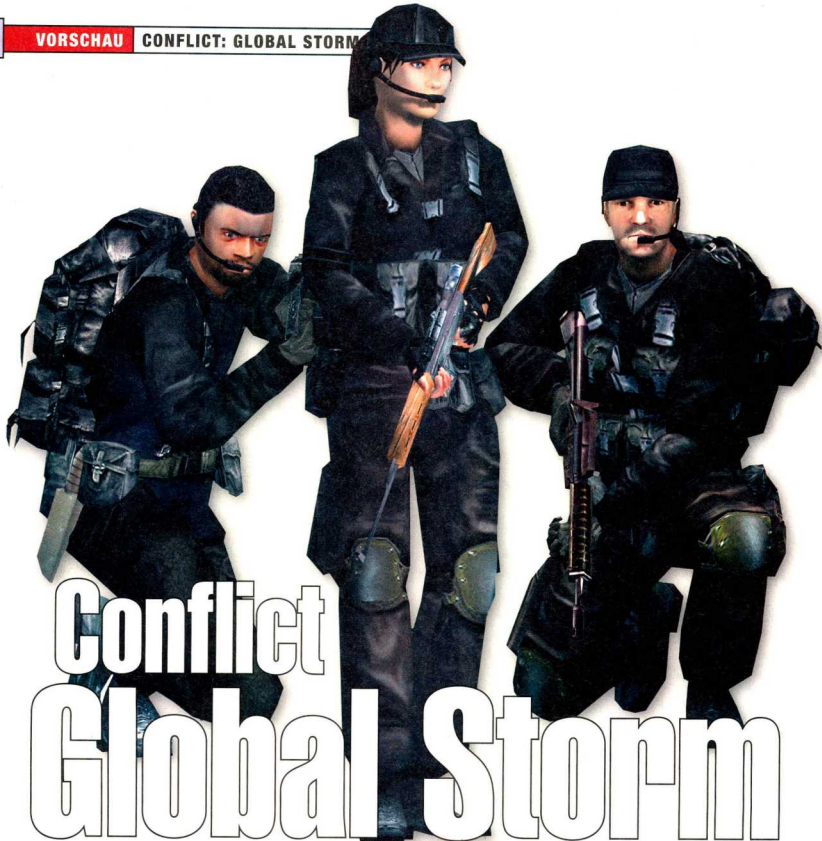
VORSCHAU	
NFS MOST WANTED	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	unbekannt
Internet: www.needforspeed.com	
Spieler:	Termin:
1 - 2	November
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Die Gesetzeshüter schlagen zurück: illegale Straßenrennen mit haarsträubenden Verfolgungsjagden	

UNTEN DURCH Im Tunnel heißt's „Platz da!“ für den RX-8 Mazda.



NEB TIEFER Die lizenzierten Sportlitzer lassen sich in Underground-Manier tunen.





Conflict Global Storm

Mächtig **aufgebohrte Terrorhatz** rund um den Erdball

AUF ACHSE Die Fahrzeuge im neuesten Conflict-Teil lassen sich im Gegensatz zu den Vorgängern gut steuern.



Mit *Global Storm* geht die spielerisch⁺ bisher eher durchschnittliche *Conflict*-Reihe in die vierte Runde. Eidos gibt sich viel Mühe, um mit dem neuesten Teil einen Hit zu landen. Eine aufpolierte Grafik, eine Story, die Ihr Team rund um den Globus führt, und vor allem ein stark verbessertes Gameplay sollen ihren Teil dazu beitragen.

DROGEN, NAZIS UND TERROR

Wider Erwarten sind Ihre Gegner in *Global Storm* keine schlecht rasierten Extremisten mit Handtüchern auf dem Kopf, sondern Nazis, die in Südamerika Drogen anbauen,

um sich so das Kleingeld für weltweite Terroranschläge zu verdienen. Daher ist die erste Station der Reise auch gleich Kolumbien, wo Drogenanlagen zerstört werden müssen. Der Scharfschütze Foley geht dabei im Gefecht verloren und wird fortan durch die charismatische Sherman ersetzt. Die Weltreise führt das Team nach Seoul, in die koreanischen Dschungel, in eine stillgelegte ukrainische Pestizidfabrik, nach Tschetschenien, auf die Philippinen, nach Nordafrika und zu guter Letzt nach Kaschmir. Überall gilt es, Aufgaben zu erledigen, die meist mit der Zerstörung terroristischer Infrastruktur zu tun haben. Aber auch Geiselnbefreiungen, das Eskortieren wichtiger Personen und die Eliminierung von hochrangigen Terrorführern gehören mit zum Arbeitsalltag der Truppe.

SCHLAGKRÄFTIGES TEAM

Wie gewohnt übernehmen Sie die Kontrolle über die Einheit und steuern dabei immer eine Spielfigur selbst, während Sie den Rest des Trupps befehlen. Natürlich können Sie zwischen den einzelnen Charakteren wechseln und sich so die verschiedenen Waffen der Soldaten zunutze machen. Bradley, der Anführer des Trupps, ist mit sehr guten Allround-Waffen ausgestattet, während der Rest des Teams aus Spezialisten besteht. Jones ist ideal für Kämpfe auf kurze Distanz bestückt, Connors ist mit seinem schweren MG und dem Raketenwerfer fürs Grobe zuständig und Foley beziehungsweise später Sherman schalten ihre Feinde lautlos aus der Distanz aus. Außer mit Waffen ist das Team aber auch mit weiterem Spielzeug wie Lasermarkierungsgeräten, Nacht- und Wärmesichtgeräten, Blend-, Splitter- und Rauchgranaten, Minen, Sprengstoff und natürlich Erste-Hilfe-Packs ausgerüstet, von denen der Spieler häufig Gebrauch machen wird.

NIX FÜR RAMBOS!

Wer sich bei *Global Storm* in TV-Helden-Manier durch die Gefechte metzeln will, hat schlechte Karten. Nur durch taktisch kluges Vorgehen und den richtigen Einsatz der einzelnen Kämpfer, Waffen und Gimmicks kann der Spieler

seine Einsätze erfolgreich abschließen. Dabei können Sie die Missionsziele auf verschiedenen Wegen erreichen – Sie sind also an keinen festen Weg durch die Missionen gebunden. Besonderes Lob haben die Computergegner für ihre herausragende KI verdient. Sie verhalten sich sehr clever, suchen immer nach Deckung, sind stets in Bewegung und ziehen sich bei Unterlegenheit oder Verletzungen auch mal zurück, nur um Ihnen an anderer Stelle wieder aufzulauern. Das Ragdoll-Modell der gegnerischen Spielfiguren sorgt für beeindruckende Szenen, wenn Sie zum Beispiel einen Gegner auf einem Hausdach erledigen und dieser in die Tiefe purzelt.

TECHNISCH SEHR GUT

Nicht nur in Sachen Gameplay hat Eidos Großes bei *Conflict: Global Storm* vollbracht, auch in technischer Hinsicht wurde im Vergleich zu den Vorgängern viel verbessert. Die Spielfiguren und Umgebungen sind detaillierter und einfach schöner dargestellt als bei den Vorgängern. Die Sounds der Waffen und die Stimmen des Teams sowie der Gegner klingen sehr realistisch und sorgen zusammen mit den gelungenen Umgebungsgesäusen für eine überzeugende Atmosphäre. Wir hoffen, dass bis zur finalen Fassung kaum spürbare und nicht sonderlich störende Mängel wie ein gelegentliches leichtes Ruckeln oder Clipping-Fehler behoben werden, damit Eidos sein Vorhaben, den neuesten *Conflict*-Teil zum Hit zu machen, in die Tat umsetzen kann.

THOMAS EDER

VORSCHAU	
CONFLICT: G. STORM	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Pivotal
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	16 Missionen
Internet: www.conflict.com	
Spieler:	Termin:
1-2	September
SEHR GUT	
Konsequente Verbesserungen in Gameplay und Technik machen Lust auf den neuesten Conflict-Ableger.	



KLUGES KÖPFCHEN Gegner, die unter Beschuss stehen, lehnen sich nur kurz aus der Deckung hervor, um einige Schüsse abzugeben.



CITY ACTION Die Einsätze finden nicht nur in freier Wildbahn, sondern auch in Städten statt.



SCHLECHTE KARTEN Die Gegner verhalten sich zwar intelligent, mit etwas Geschick können Sie sich dennoch nahe an sie heranschieben.



ERSTE HILFE In den schweren Einsätzen müssen Sie Ihr Team häufig zu Hilfe eilen.

Castlevania Curse of Darkness

Konamis berühmte Action-Serie begeistert durch **neue Features und einen gelungenen Rollenspielanteil.**

Seit knapp 20 Jahren vergnügen sich Games-Enthusiasten auf der ganzen Welt mit den Spielen der Castlevania-Serie – zuerst in 2D und heute natürlich völlig zeitgemäß in 3D. Die actionreichen Abenteuer verbinden seit jeher auf geradezu geniale Art und Weise künstlerische Aspekte mit ausgefeilter Spielmechanik. Der neueste Ableger der Serie, *Curse of Darkness*, macht da keine Ausnahme und greift dabei auf ein ähnliches Element wie der 2D-Klassiker *Symphonic of the Night* zurück: Mit der Einführung der so genannten Innocent Devils gibt es nämlich ein herausragendes Merkmal, das sich entscheidend auf das Gameplay auswirkt: Sie können auf Knopfdruck Hilfe anfordern!

DIE HELPER DES TEUFELS

In *Curse of Darkness* übernehmen Sie die Rolle von Hector, der seine ansehnlichen Fähigkeiten einst mit der Hilfe von Dracula höchstpersönlich erlangte. Nach Jahren des treuen Dienstes beschließt Hector, sein Heil in einem bürgerlichen Leben zu suchen, und flüchtet in ein beschauliches



Menschenleben mit Familie. Als aber sein früherer Mitstreiter Isaac Hectors Frau in eine tödliche Verschwörung hineinzieht und sie ihr Leben lassen muss, schwört Hector Rache. Die Verfolgung Isaacs führt den verbitterten Helden in seine alte Heimat zurück, die durch Draculas magische Macht völlig verändert wurde. Was nun folgt, können Sie sich sicher denken: In der Rolle Hectors streifen Sie durch typische *Castlevania*-Umgebungen wie Burgverliese oder schmucke Schlossräume und kümmern sich um wahre Monsterhorden, die sich Ihnen in den Weg stellen. Dabei schauen Sie Ihrem Alter Ego von hinten über die Schulter und dürfen mit dem rechten Analogstick die Kamera nach Belieben positionieren. Sofort nach Spielstart fiel uns ein fliegendes Wesen auf, das Hector offensichtlich wohl gewonnen ist – jedenfalls greift das Vieh die Feindesmeute an und ein kurzer Blick ins Pausenmenü enthält des Rätsels Lösung: Mithilfe magischer Sprüche können diese bereits vorher erwähnten Innocent Devils herbeigerufen werden, die unserem Helden mit ihren jeweiligen Spezialfähigkeiten zur Verfügung stehen.

GELUNGENE VERÄNDERUNGEN
Grafisch haut das neue *Castlevania* niemanden vom Hocker. Die Sichtweite ist begrenzt und entfernte Objekte verschwinden einfach im Dunst. Dafür läuft die

Grafik-Engine mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde, wodurch die Auseinandersetzungen sehr dynamisch wirken. Hector kann neben den Innocent-Devil-Zaubertricks auch zahlreiche Waffen, etwa Äxte oder Speere, sowie nützliche Gegenstände wie Rüstungen verwenden. Abwechslungsreiche Kampf-Action wird regelmäßig belohnt, was unserem Helden und seinen magischen Helfern größere Energieleisten oder mehr Kraft beschert. Nach kurzer Spielzeit sind die wichtigsten Moves verinnerlicht und man beginnt mit dem netten Combosystem zu experimentieren. Alles in allem macht das neue *Castlevania* einen äußerst spaßigen Eindruck und dürfte Ende des Jahres selbst die eingeschworenen 2D-Fans der Serie ansprechen.

UWE HÖNIG

VORSCHAU	
CASTLEVANIA	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.konami.de	
Spieler:	Termin:
1	Herbst
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Dank cleverer spielerischer Neuerungen ein vielversprechender Nachfolger der Blutsauger-Serie.	

INFO INNOCENT DEVILS

Unterstützung aus der Hölle

Mit der Einführung dieses gut funktionierenden Spiel-Elements hat Konami voll ins Schwarze getroffen: Je nach Situation oder Bedarf können fünf unterschiedliche Helfer herbeigerufen werden. Auf Knopfdruck dürfen Sie die kleinen Biester auf Ihre Feinde loslassen, während Sie sich selbst entspannt zurücklehnen und zuschauen. Wenn die Lebensenergie zur Neige geht, wird das Wesen mit den Heilkräften beschworen, um Hector schleunigst wieder auf Vordermann zu bringen. Sogar kleine Flugeinlagen sind mit den Innocent Devils möglich – und je nachdem wie Sie spielen und die Wesen einsetzen, entwickeln und verbessern sich deren Fähigkeiten.



LUFTANGRIFF Auf Knopfdruck werden die Gegner beschossen.



RETTUNGSDIENST Dieser Innocent Devil ist für Heilung zuständig.



AUSWAHL Die Innocent Devils werden mithilfe des digitalen Steuerkreuzes mit Anweisungen versorgt.



LEUCHTENDER TEUFEL Das Herbeizaubern der Helfer wird mit gleißenden Lichteffekten untermalt.

Ghost Recon

Die Ghosts sind wieder im Einsatz – diesmal mit weniger Taktik, dafür

aber noch mehr Action.

Advanced Warfighter

Betrachtet man das derzeitige politische Weltgeschehen, könnte man den Eindruck bekommen, Amerika sieht sich als Beschützer aller Staaten. Darf man der Geschichte des nächsten *Ghost Recon*-Spiels Glauben schenken, ist es in acht Jahren tatsächlich so weit. Ein paar mexikanische Aufständische sehen das aber nicht gern und kidnappen während eines Gipfeltref-

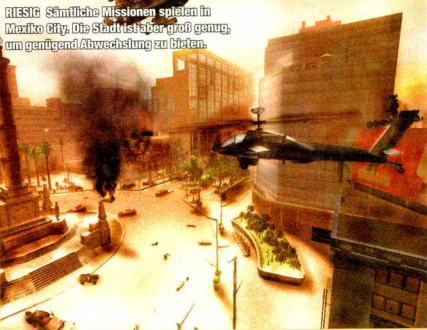
fens in Mexiko City den amerikanischen Präsidenten. Die Rettungsaktion bleibt an Major Scott Mitchell hängen, dem Führer des Ghost-Einsatzteams, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Und frei nach dem Motto „Mitte drin statt nur dabei“ soll das diesmal realistischer rüberkommen als bei den Vorgängern. Gleichzeitig will Ubisoft das Spiel durch eine Extraportion Action noch flotter gestalten.



AUSRANGIERT Gut, dass wir den alten Polo nicht verschorbelt haben – selbst jetzt leistet er noch gute Dienste.



RIEGIG Sämtliche Missionen spielen in Mexiko City. Die Stadt ist aber groß genug, um genügend Abwechslung zu bieten.



OMNIPOTENT

Eine Neuerung, die all das unter einen Hut bringen soll, ist das so genannte CrossCom (siehe Extrakasten), durch das Sie auch Ihren Teamkollegen Befehle erteilen dürfen. Insgesamt gibt es drei Teams, die je zwei Mann fassen. Während Sie dem Bravo- und Charlie-Team lediglich vorschreiben, ob es Ihnen zur Hilfe eilen oder sich selbstständig um ein anderes Missionsziel kümmern soll, dürfen Sie das Verhalten Ihres Alpha-Team-Kameraden bis ins Detail bestimmen. So können Sie ihm anordnen, bestimmte Ziele wie Panzer unschädlich zu machen oder in eine Gegnerhorde zu stürmen. Obwohl der Schwerpunkt somit auf der Action liegt, ist die taktische Komponente nicht zu unterschätzen. Schließlich sind selbst gut ausgebildete Soldaten nicht unverwundbar und können keine zwei dutzend Gegner im Alleingang niedermähen. Manchmal ist es also klüger, seine Mannen hinter einem alten Autowrack in Deckung gehen zu lassen.

GRÖßER, SCHÖNER, BESSER?

Damit das neue *Ghost Recon* nicht nur spielerisch was her macht, wurde auch an der Verpackung gefeilt. So soll beispielsweise die KI im Vergleich zum Vorgänger verbessert werden. Sollte sie Ihnen aber dennoch keine guten Dienste leisten, dürfen Sie die Missionen auch zu zweit im Splitscreen-Modus oder mit bis zu drei weiteren Freunden online spielen. Nehmen Sie sich dafür aber Zeit. Die

zwölf Levels sind in etliche Untermissionen aufgeteilt, die Spielzeit beträgt laut den Entwicklern bis zu 20 Stunden für den ersten Durchgang.

SEITENSPRUNG

Entwickelt wird der Titel übrigens primär für die Xbox 360. In dieser Version steuert man, anders als auf der PS2 und Xbox, den Spielcharakter aus der Third-Person-Perspektive. Die für die aktuelle Konsolengeneration erscheinenden Fassungen sollen optisch mit so wenig Abstrichen wie möglich umgesetzt werden und das Maximum aus der derzeitigen Hardware-Generation herausholen. Einen sehr guten Eindruck machen die Bilder jedenfalls jetzt schon. Allerdings stammen die hier gezeigten Screenshots noch aus der Xbox-Version, die PS2-Version nutzt die gleiche Engine und soll ähnlich gut aussehen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

INFO DAS CROSSCOM

Alles unter Kontrolle

Die wichtigste Gameplay-Neuerung von *Ghost Recon* ist ein System, durch das Sie sich mit einem Blick Übersicht über das Spielgeschehen verschaffen.

Das CrossCom ist ein kleiner Apparat, der gerade mal 700 Gramm leicht ist. Auf einem kleinen Schirm, der vor einem Auge des Soldaten getragen wird, erscheinen Displays, die Auskunft über wichtige Elemente geben. Da dieser Schirm transparent ist, behält man gleichzeitig den Überblick über das aktuelle Geschehen. Das Spiel steuern Sie aus der Ego-Perspektive, in der die CrossCom-Anzeigen am linken und rechten Rand Ihres Blickfeldes eingeblendet werden:

CrossCom

Durch das CrossCom halten Sie Kontakt zu Teammitgliedern, denen Sie Befehle geben können. In einem kleinen Display sehen Sie dabei das Spielgeschehen aus der Sicht Ihrer Teamkollegen. Außerdem fordern Sie über das CrossCom Helikopter an oder übernehmen unbemannte Drohnen, die Sie so steuern.

NarCom

Das NarCom ist eine Erweiterung des CrossCom, durch das Ihre Teamkollegen wiederum mit Ihnen Kontakt aufnehmen und wichtige Ereignisse mitteilen können.

Speaker Status

Hier legen Sie fest, mit wem Sie in Kontakt treten möchten.

Main Character Status

Gibt Auskunft über Ihren Gesundheitszustand und zeigt an, in welcher Position Sie sich befinden (stehend, hockend oder liegend).

Log

Hier werden die derzeitigen Missionsziele aufgelistet.

Weapon

Die momentan gewählte Waffe sowie der Munitionsvorrat.

VORSCHAU	
GHOST RECON 3	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	12 Missionen
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1-2 off, 2-4 online	November
SEHR GUT	
Es scheint, als würde das Potenzial der Ghost-Recon-Serie diesmal endlich ausgeschöpft.	



ICH SEH ALLES! So sieht das CrossCom auf der Xbox 360 aus. Auf der PS2 soll es ähnlich funktionieren.

Mortal Kombat

**Mit Action-Adventure-Elementen
und Koop-Modus zu neuen
Spielspaßhöhen?**

Die *Mortal Kombat*-Reihe sorgte seit dem ersten Teil gerade in Deutschland für heftige Kontroversen. Lange vor *Counter-Strike* und Konsorten sorgte das Spiel für eine große Diskussion über Gewalt in Videospielen. Brutale Finishing-Moves und jede Menge Pixelblut waren schon immer die Merkmale der Reihe. In dieser zweifelhaften Tradition steht natürlich auch der neueste Teil der Serie, schließlich wäre es sonst auch kein echtes *Mortal Kombat*. Dabei haben die Entwickler dem Spiel eine ganze Menge neuer Features spendiert, die *Mortal Kombat Shaolin Monks* auch für diejenigen Spieler interessant machen könnten, die der Reihe bisher eher skeptisch gegenüberstanden.

TRADITIONSBRUCH?

Seit ihrem spielerischen Tiefpunkt in seligen PSone-Zeiten ist Midway das Kunststück gelungen, die *Mortal Kombat*-Reihe gerade durch die Teile *Deadly Alliance* und *Deception* wieder salonfähig zu machen. Die Abkehr vom reinen, klassischen Arenakampf-Szenario tat der Serie ganz gut. Auch der kommende Teil bietet weitaus mehr als einen traditionellen Arena-Modus, der aber ebenfalls eingebaut wurde. Für *Shaolin Monks* orientieren sich die Entwickler eher an Oldschool-Prüglern wie *Double Dragon* oder *Fatal Fury*, in denen die Spielabschnitte wie eine Mischung aus Beat 'em Up und Jump & Run konzipiert waren. Die Levelstruktur besteht dabei hauptsächlich aus den Stages der ersten beiden Teile, die mit mehr oder weniger langen Wegen miteinander verbunden sind. Daher erinnert der kommende Teil zeitweilig an ein Action-Adventure, in das auch etliche Geheimnisse einge-

WEGGESCHUBST Bekannte und neue Special-Moves gehören natürlich auch dazu.

RUTSCHIG Viele Elemente der Hintergründe sind interaktiv und können für den Kämpfer von Vor- oder Nachteil sein.

Shaolin Monks

baut wurden. Deren Anzahl ist so groß, dass derzeit nur wenige aus dem Entwicklerteam die genaue Menge nennen können, und immerhin versteckt sich in jeder Stage eines Levels mindestens ein Geheimnis.

REISE IN DIE VERGANGENHEIT

In der *Mortal Kombat*-Zeitlinie verbindet das Spiel geschichtlich die Teile 1 und 2. Laut Shaun Himmerick, Producer von *MK Shaolin Monks*, war das die einzige Möglichkeit, die Lieblingskämpfer der Entwickler, Liu Kang und Kung Lao, zusammen als spielbare Charaktere einzubauen. Trotz des geänderten Spielkonzeptes, das sich Elemente bei Spielen wie *Devil May Cry* leiht, wurden die MK-Regeln beachtet. So kann jeder Charakter bis zu zehn Fatality-Moves ausführen und geht dabei wie üblich nicht gerade zimperlich mit seinen Gegnern um. Die eingebauten Stages aus den ersten beiden Teilen der Serie dürften dafür sorgen, dass langjährige Fans ein Nostalgie-Erlebnis nach dem anderen haben. Damit *Shaolin Monks* insgesamt einen spielerisch runden und frischen Eindruck macht, haben die Jungs von Midway Los Angeles allein sechs Monate in die

Entwicklung der Kampf-Engine investiert, was man dem Titel ohne Frage anmerkt. Die Dynamik der Kämpfe und das leichte Handling der Kämpfer gab es in dieser Form noch nie in der Serie. Auch technisch sieht das Spiel schon jetzt richtig gut aus – Ruckler konnten wir kaum ausmachen und die Stages wurden zeitgemäß für die aktuelle Konsolengeneration umgesetzt. Wenn *Mortal Kombat Shaolin Monks* das hält, was es jetzt schon verspricht, sollten sich alle Prügelspielfans den Oktober schon mal vormerken.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU MK SHAOLIN MONKS	
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.mkmonks.com	
Spieler:	Termin:
1-2	Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Interessante Mischung: Neuer Story-Modus mit Multiplayer-Unterstützung und klassischer MK-Action.	

INFO DER ZWEISPIELER-MODUS

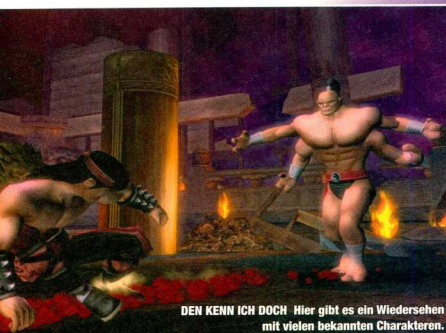
Gemeinsam zu zweit

Bei Prügelspielen ist ein Zweispieler-Modus Pflicht. Für *MK Shaolin Monks* haben sich die Entwickler im Story-Modus einer mehrfach erfolgreichen Idee bedient: des Koop-Modus!



TYPISCH Im Koop-Spiel ist bei mehreren Gegnern auch mal Aufgabenteilung angesagt.

Halo auf der Xbox hat es mit Bravour vorgeführt: Im Koop-Modus gemeinsam durch die Levels zu gehen, macht bei Action-Titeln einfach viel mehr Spaß, als sich solo durch die Levels zu prügeln. Spätestens wenn Sie den ersten Gegner zu zweit in der Luft weich klopfen und dann mit einem gleichzeitig ausgeführten Fatality-Move ins Reich der besiegten Prügelgegner schicken, hat Sie das Spiel und sein Koop-Modus vollkommen in den Bann gezogen. Zudem sind einige Geheimnisse mit der Hilfe eines Mitstreiters auch einfacher oder schneller zu entdecken. Sollten Sie einmal keine Lust mehr auf kooperatives Spiel haben, treffen Sie sich einfach im Vs-Mode wieder. Dort können Sie im klassischen *Mortal Kombat*-Arenakampf feststellen, wer der Stärkere ist.



DEN KENN ICH DOCH Hier gibt es ein Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren.

AKROBATIK Die Agilität der Kämpfer spielt eine wichtige Rolle bei den Kämpfen in der Luft.



The Suffering Ties That Bind

Mit **neuen Features und einer fesselnden Story**

peilt der Horror-Action-Titel
den Hit-Award an!

Nachdem der Vorgänger zu *The Suffering: Ties That Bind* im letzten Jahr ein klein wenig untergegangen ist, will nun die jüngst gegründete deutsche Niederlassung von Midway bei dem im September erscheinenden Nachfolger alles besser machen. Grundvoraussetzung dafür ist natürlich, ein gutes Spiel am Start zu haben. Um schon jetzt einen direkten Eindruck von *Ties That Bind* zu bekommen, lud uns Midway ein, um an eine fast fertige Version Hand anzulegen.

OHNE VORKENNTNISSE SPIELBAR

Spieler, die den ersten Teil nicht gespielt haben, müssen

das nicht unbedingt nachholen, um die komplette Story um *The Suffering* zu verstehen. Alle storyrelevanten Dinge erfahren Sie im Intro und im Laufe des Spiels durch geschickt eingebundene und erstklassig inszenierte Rückblenden. Nach der einführenden Anfangssequenz finden Sie sich bereits mitten in der Action wieder. Bei einer Revolte seiner Mitinhaftierten erhält der gefangene Torque endlich eine Chance, aus den Mauern seines Gefängnisses zu entkommen, um das Geheimnis des mysteriösen Todes seiner Familie weiter zu entschlüsseln. Doch aus dem ohnehin lebensgefährlichen Vorhaben wird erneut ein Horrortrip, bei dem Torque über Leichen gehen muss. Schon bald gelingt ihm die Flucht aus der Haftan-

SCHUSSGEWALT Ohne sein Schießeszenario wäre Torque wirklich aufgeschmissen.



Fortsetzungsspieler

Wer seinen alten Spielstand noch gespeichert hat, kann ein einzigartiges Spielefeature von *The Suffering: Ties That Bind* nutzen.

The Suffering zeichnete sich neben der geradlinigen und kurzweiligen Horror-Action vor allem durch eine interessante Eigenschaft aus: Je nachdem wie man sich im Spiel verhielt, entwickelte sich die Story des Spiels in eine Richtung. So konnte man am Ende des Spiels eines von drei verschiedenen Enden erleben. Für die Entwickler von Surreal ergab sich damit jedoch ein ernsthaftes Problem: Wie kann man die Story nahtlos an den ersten Teil anknüpfen, wenn man nicht weiß, welches Ende der Spieler gesehen hat? Ein Memory-Card-Check und drei verschiedene Anfänge sind die Lösung – schon kann sich der Spieler übergangslos in die Welt von *The Suffering: Ties That Bind* begeben. Doch auch diejenigen, die den ersten Teil nicht gespielt haben, werden sich im Spiel zurechtfinden. Durch den integrierten neutralen Startpunkt und genügend Rückblenden im Spiel können auch Neulinge die Geschichte des Protagonisten Torque nachvollziehen.

stalt und er landet in den Straßen von Baltimore. Dort angekommen, sieht er sich bald jeder Menge bekannter und neuer Monster gegenüber, die ihm ans Leder wollen.

WUTPROBE

Dass sich die meisten Elemente des ersten Teils auch in *Ties That Bind* wiederfinden, versteht sich aufgrund der gängigen Nachfolgerregeln von selbst. An der grundsätzlichen Spielmechanik hat sich kaum etwas geändert: Sie gehen wahlweise aus der Perspektive der ersten oder dritten Person auf Monsterjagd und kämpfen sich in Ego-Shooter-Manier durch die Spielabschnitte. Teilweise wird der Weg mit simplen Rätseln etwas abwechslungsreicher gestaltet. Ebenso gibt es erneut ein Moral-System, das wie im ersten Teil funktioniert. Je nachdem wie Sie sich in einigen Situationen entscheiden, ob Sie also gut oder böse handeln, entwickelt sich das Spiel anders. Diesmal wurde das System aber noch ein wenig erweitert: Sie beeinflussen dadurch nicht nur, in welche Richtung sich die Geschichte entwickelt, sondern die Kreatur, in die sich Torque mit entsprechend aufgeladener Wutanzeige verwandeln kann, kann auch drei verschiedene Formen annehmen. Diese unterscheiden sich hauptsächlich in der Spezialwaffe, die Sie benutzen können. Wie in Teil 1 ist die Kreatur ein mächtiger

Verbündeter auf dem Weg zum Abspann des Spiels.

WAS GIBT'S SONST NEUES?

Um die komplexe Story bis ins kleinste Detail zu verstehen, sollte man dem Spiel mehr als einen Durchlauf gönnen. Bei einer veranschlagten Spieldauer von etwa 12 bis 15 Stunden pro Durchgang liegen vor dem storyinteressierten Spieler also einige Tage Spielspaß. Falls Sie Teil 1 durchgespielt haben, werden Ihnen in *Ties That Bind* endlich einige offene Fragen beantwortet. Trotz der Storydichte sollten sich Action-Fans nicht abschrecken lassen. Auch der aktuelle Teil der *Suffering*-Reihe ist ein Shooter-Spektakel, das gerade von seiner Splatter-Atmosphäre und der bereits jetzt einzigartigen Inszenierung lebt.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU THE SUFFERING: TTB	
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Surreal Software
Genre:	Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.sufferingtiesthatbind.com	
Spieler:	Termin:
1	September
SEHR GUT	
Atmosphärische Splatter-Orgie, die auch den Spielern Spaß machen dürfte, die den ersten Teil nicht gespielt haben.	



KLAUSTROPHOBISCH
Torques letztes Abenteuer spielte sich immer zwischen Wänden ab.

BIZARR Viel Blut und seltsame Szenarien waren schon wichtige Elemente des Vorgängers.



TYPISCH Blutverschmiert und mit Knarre in der Hand, so kennen wir ihn.



EKLIG Die bizarren Monster haben von ihrer Widerlichkeit nichts eingebüßt.



VOLLE ACTION Die Schussrate ist im neuen Teil deutlich höher als im Vorgänger.



Ein Fehlgriff verändert **Jericho Cross' Leben** für immer.

Jericho Cross, einer der am meisten gefürchteten Zugräuber des Wilden Westens, ist vom Glück verlassen: Bei seinem letzten großen Überfall verbirgt sich hinter der meterdicken Tür eines Stahltresors

leider nicht die erhoffte Millionenbeute. Stattdessen befreit er Lazarus Malkoth – eine Art Dracula der Neuzeit. Der Tresor diente jahrelang als sichere Gefängniszelle für diesen Bösewicht. Nach dessen Befreiung revanchiert sich Lazarus – typisch Vampir

eben – erst mal mit einem Biss in Jerichos Hals, infiziert ihn und macht sich anschließend aus dem Staub. Als Quasi-Halbvampir (Blade lässt grüßen) zurückgelassen, hat Jericho nur eine Chance, um zu überleben: Er muss Lazarus rechtzeitig finden

und ihn ausschalten, bevor das Vampirvirus in seinem Körper die Oberhand gewinnt. Unterstützung bekommt er dabei von den Mitgliedern von Darkwatch. Diese jahrhundertalte Organisation ist spezialisiert auf das Ausschalten von Untoten und bietet



SELTEN DÄMLICH Warum läuft der Gegner auch mit einem Sprengstofffass auf den Schultern durch die Gegend?



TREUE FREUNDE Auf die bewaffneten Skelette trifft man während des gesamten Spiels.



MEINUNGSVERSCHIEDENHEIT Eins dürfte klar sein: Herr Cross und Herr Lazarus werden wohl keine Freunde mehr.



IGIT Hoffentlich besitzt unser unterer Indianerfreund eine private Zahnzusatzversicherung.

Jericho kurzerhand einen Platz in ihrem Team an.

BEWAFFNETER MONSTERJÄGER

Aus der Ego-Perspektive marschiert und springt der Spieler von nun an durch die meist im Westernstil gehaltenen Levelabschnitte und schaltet zahllose Gegner aus. Vom Zombie-Cowboy über das Minenarbeiterskelett bis hin zur bewaffneten Indianerleiche ist alles vertreten, was das Untotenjägerherz begehrt. Die dabei zur Verfügung stehenden Schießweisen (Shotgun, Armbrust, Snipergewehr, etc.) eignen sich auch exzellent als Nahkampfwaffen:

Oftmals rücken die Gegner dem Spieler so nah auf die Pelle, dass nur ein beherzter Schlag mit der Waffe hilft. Obwohl die Widersacher bei solchen Aktionen regelmäßig Arme und Köpfe verlieren, steht bei

Darkwatch nicht die Gewalt im Vordergrund. Die Entwickler haben es vielmehr geschafft, eine eher witzige Atmosphäre zu kreieren, die von ihrer Aufmachung stark an Filme wie *From Dusk Till Dawn* oder *Blade* erinnert.

GUT ODER BÖSE – IHRE ENTSCHEIDUNG

Wie eigentlich nur aus Rollenspielen bekannt, kann man sich bei *Darkwatch* an einigen Stellen im Spiel entscheiden, ob man gut oder böse handeln will. Je nachdem, ob Jericho bei bestimmten Personen Milde walten lässt oder grausam zu Werke geht, bekommt er neue Spezialmanöver. Diese zeitlich begrenzten Specialmoves können zum Beispiel extra starke Silbermunition oder verbesserte Nahkampffähigkeiten sein. Wie uns die Entwickler wissen ließen,

sollen solche Entscheidungen zudem Einfluss auf den späteren Spielverlauf haben und für unterschiedliche Enden des Spiels sorgen. Für einen Titel aus dem Ego-Shooter-Genre eine willkommene Neuerung.

UMFANGREICH UND HÜBSCH

Auch auf technischer Seite hinterlässt der Titel bereits einen sehr guten Eindruck. Die Figurenmodelle sind detailliert ausgearbeitet, besitzen scharfe Texturen und stellenweise tummeln sich bis zu zehn Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm. Dabei bleibt das Geschehen stets flüssig und selbst bildschirmfüllende Explosionseffekte sind für die Grafik-Engine von *Darkwatch* kein Problem. Zudem gibt es einen motivierenden Kooperativ-Modus, bei dem zwei Spieler per

Splitscreen gleichzeitig die Kampagne spielen, sowie einen umfangreichen Mehrspieler-Modus, der für die entsprechende Langzeitmotivation sorgt.

OLIVER BECK

VORSCHAU DARKWATCH	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	High Moon Studios
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1-8 (online)	Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Tolle Optik, witzige Atmosphäre und eine klasse Spielbarkeit: Mit <i>Darkwatch</i> erwartet uns ein Hit.	



GLEICH KNALLT ES Da brennt der Kittel: Die Explosionspfeile heften sich an die Gegner und explodieren anschließend.



EIN MUSS Bei einem Spiel mit Western-Setting dürfen Reiteinlagen natürlich nicht fehlen.

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/SYSTEM	MONAT
1 2 PS2 Final Fantasy XII	15
2 1 PS2 Resident Evil 4	9
3 8 PS2 Prince of Persia 3	2
4 6 PS2 Kingdom Hearts II	5
5 3 PS2 Der Pate	6
6 WE PS2 Burnout Revenge	3
7 4 PS2 True Crime: New York City	2
8 10 PS2 Tomb Raider: Legend	2
9 NEU PS2 The Movies	1
10 NEU PS2 Fahrheit	1

Zu den beiden Erstplatzierten der Most-Wanted-Charts finden Sie in diesem Heft große Vorschau-Berichte, mehr zum neuen Prinzenabenteurer gibt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe!

Quelle: P2-Zeugnisauswertung

DIE KOMMENDEN HITS

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



Ursprünglich hieß es, dass das neue *Brothers in Arms* schon im Oktober erscheinen sollte. Da es nach wie vor keine PS2-Screenshots gibt, glauben wir mittlerweile nicht mehr daran.

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



Mit dem Vorgänger *Finest Hour* fiel das Konsolendebut von Activisions Serie etwas unspektakulär aus, ein neues Entwicklerteam scheint es diesmal besser zu machen.

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

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingspiele oder Ihren am liebstenbesetzten PlayStation-Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 LC 1“). Wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist. Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 MW 96“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

D: 82098, € 0,49/SMS*

Alle Netze! (*inkl. € 0,12/SMS

VF-D2-Transportanteil),

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Nummern Ihres Favoriten an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: P2-Charts, Dr.-Mack-Strasse 73, 90762 Fürth.

Der Rechnung ist ausgeschlossen. Die Berechnung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitwirkende der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 20. Sept. 05.

MOST WANTED

- 01 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 02 Bully
- 03 Burnout Revenge
- 04 Call of Duty: Big Red One
- 05 Der Pate
- 06 Final Fantasy XII
- 07 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 08 Hitman: Blood Money
- 09 Kingdom Hearts II
- 10 Metal Gear Solid 3: Subsist.
- 11 Metal Gear Solid 4
- 12 Need for Speed Most Wanted
- 13 Onimusha: Dawn of Dreams
- 14 Peter Jackson's King Kong
- 15 Prince of Persia: The Sands of Time
- 16 Resident Evil 4
- 17 Resident Evil 5
- 18 The Warriors
- 19 Tomb Raider: Legend
- 20 True Crime: New York City

LESER-CHARTS

- 01 187 Ride or Die
- 02 Batman Begins
- 03 Brothers in Arms: Road to...
- 04 Burnout 3: Takedown
- 05 Devil May Cry 3
- 06 Fahrheit
- 07 Final Fantasy X
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Vice City (alt.)
- 11 GTA San Andreas
- 12 Juiced
- 13 Killer 7
- 14 Killzone
- 15 Medal of Honor Eur. Assault
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Metal Gear Solid 3
- 18 Midnight Club 3: DUB Edition
- 19 Mortal Kombat Deception
- 20 Need for Speed Underground 2
- 21 Prince of Persia: Warrior...
- 22 Pro Evolution Soccer 4
- 23 Resident Evil Outbreak F. #2
- 24 Shin Megami Tensei: L. Call
- 25 Splinter Cell: Chaos Theory
- 26 Star Wars Battlefront
- 27 Star Wars Episode III
- 28 Tekken 6
- 29 Tenchu: Fatal Shadows
- 30 WWE SmackDown! vs. Raw

BURNOUT REVENGE

MOST WANTED
6. PLATZ



Neuer, dreckigerer Grafikstil hin oder her – auch das vierte *Burnout* sieht mal wieder verboten gut aus und zeigt deutlich, dass die PS2 auch auf ihre alten Tage noch immer für beeindruckende Grafik gut ist. Die Testversion verpasste diese Ausgabe nur knapp, auf den Seiten 66/67 finden Sie aber eine brandaktuelle Vorschau!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	15. September
Genre:	Rennspiel

DER PATE

**MOST WANTED
5. PLATZ**



Zwar sehen die neuen Bilder wirklich gut aus, doch bleiben wir weiterhin etwas skeptisch bei Electronic Arts' Megaprojekt *Der Pate*. Die eher verhaltenen Presseaktionen auf die E3-Präsentation waren vermutlich mit ein Grund dafür, dass EA das Spiel nun verschoben hat – jetzt soll es erst Anfang kommenden Jahres erscheinen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **1. Quartal 2006**
Genre: **Action**

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



Mit der Veröffentlichung von *Grand Theft Auto Liberty City Stories* dürften die PSP-Verkäufe in den USA und bei uns einen Höhenflug erleben. Wir können's kaum erwarten!

Hersteller: **Rockstar Games**
Termin: **Oktober**
Genre: **Action**

HITMAN: BLOOD MONEY



Die Übernahme durch SCI zeigt erste Auswirkungen auf Eidos' Spiele: Etlliche Topitel wurden ins nächste Jahr verschoben, um eine möglichst hohe Qualität zu erreichen.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **1. Quartal 2006**
Genre: **Action-Adventure**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



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

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

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Total auf Multiformat eingestellt: Das neue *Need for Speed* erscheint für PS2, PSP und abhängig von deren Startzeitpunkt eventuell auch für die PS3. Im Bild die PS2-Version.

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

DTM RACE DRIVER 3



Wer ein neues *DTM Race Driver* will, der muss vorerst zur PSP-Version von Teil 2 greifen, denn die neue Episode für die Heimkonsolen erscheint erst im Februar 2006.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **Februar 2006**
Genre: **Rennspiel**

FINAL FANTASY XII

**MOST WANTED
1. PLATZ**



Auf einen offiziellen Europatermin will sich Square Enix derzeit nicht festlegen, doch vor April 2006 ist bei uns definitiv nicht mit dem zwölften Teil der Megaserie zu rechnen.

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

KINGDOM HEARTS II

**MOST WANTED
4. PLATZ**



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

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

PETER JACKSON'S KING KONG

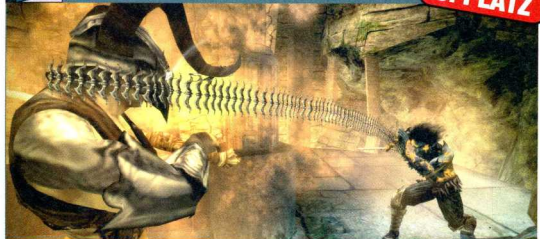


So und nicht anders müssen Spielumsetzungen von Kino-Blockbustern aussehen. Manch einer in der Redaktion freut sich mehr auf das Spiel als auf den Film!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **16. November**
Genre: **Action**

PRINCE OF PERSIA 3

MOST WANTED
3. PLATZ



Mit dem düsteren *Warrior Within* hat Ubisofts persischer Prinz viele Fans hinzugewonnen, die hohe Most-Wanted-Platzierung des dritten Teils – der nun vielleicht doch nicht *Kindred Blades* heißen wird – spricht eine deutliche Sprache. Im nächsten Heft finden Sie unsere Eindrücke von der Games-Convention-Fassung des Spiels!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action**

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Mit jedem *Pro Evolution Soccer* stellt sich die Frage: „Geht es noch besser?“ und mit jedem Nachfolger zeigt Konami, dass die Antwort trotz aller Qualität definitiv „Ja!“ lautet.

Hersteller: **Konami**
Termin: **Oktober**
Genre: **Fußball**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
2. PLATZ



Capcom ließ für unser Cover nicht nur ein neues Bild von Leon anfertigen, sondern zeigte uns exklusiv schon jetzt die PS2-Version – mehr dazu auf den Seiten 12 bis 17!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **4. November**
Genre: **Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 5



Außer einem beeindruckenden Trailer gibt es derzeit noch nicht viel Konkretes zu *Resident Evil 5*. Auf den Seiten 18/19 haben wir für Sie die bisherigen Infos zusammengetragen.

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

STAR WARS BATTLEFRONT II



In den News dieser Ausgabe finden Sie die ersten Bilder der PSP-Version von *Star Wars Battlefront II*. Noch ist nicht sicher, ob sie zeitgleich mit der PS2-Fassung erscheint.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **November**
Genre: **Action**

THE WARRIORS



Capcoms Konkurrent *Final Fight* kommt nun doch erst nächstes Jahr, sodass sich *The Warriors* vorerst nur gegen *Beat Down: Fists of Vengeance* behaupten müssen wird.

Hersteller: **Rockstar Games**
Termin: **21. Oktober**
Genre: **Beat 'em Up**

TOMB RAIDER: LEGEND

MOST WANTED
8. PLATZ



Tomb Raider: Legend wird ein grandioses Comeback für Lara Croft. Um ein unfertiges Spiel wie beim letzten Teil zu vermeiden, verschob Eidos den Titel nun aufs nächste Jahr.

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

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

MOST WANTED
7. PLATZ



Seit unserer Exklusiv-Premiere vor zwei Ausgaben ist *True Crime: New York City* ein Dauergast in den Most-Wanted-Charts. Ob's den Erwartungen gerecht wird?

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**

WWE SMACKDOWN! VS. ...



... *Raw 2006*. Mit zahlreichen Änderungen am Spielablauf will THQ die Fans auch dieses Jahr bei der Stange halten. Außerst interessant klingt die neu angekündigte PSP-Version.

Hersteller: **THQ**
Termin: **November**
Genre: **Wrestling**

ZULETZT ERSCHEINEN

PlayStation 2 Black Market Bowling

Genre: Sport
Wertung: –
Low-Budget-Sportspiel von Midas Interactive zum günstigen Preis von € 20,-.

PlayStation 2 Brian Lara ...

Genre: Sport
Wertung: –
... Int. Cricket 2005. Codemasters lässt die deutschen Cricket-Fans nicht im Stich.

PlayStation 2 Charlie und die ...

Genre: Action-Adventure
Wertung: –
... Schokoladenfabrik. Das Spiel zum neuen Burton-Film ist nicht sehr gelungen.

PlayStation 2 Darkwind

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 78%
Das erste Spiel für den GameTrak-Controller ist nun auch einzeln erhältlich.

PlayStation 2 Ford Mustang

Genre: Rennspiel
Wertung: –
Mittelmäßiges Rennspiel, selbst zum Preis von unter 30 Euro kein Schnäppchen.

PlayStation 2 Outlaw Volleyball ...

Genre: Sport
Wertung: –
... Remix. Der Nachfolger des abgedrehten Volleyball-Spiels ist für unter 30 Euro erhältlich.

PlayStation 2 Real World Golf

Genre: Sport
Wertung: –
Endlich GameTrak-Nachschub! Für Einsteiger samt dem Controller erhältlich.

PlayStation 2 Stealth Force: ...

Genre: Action
Wertung: –
... The War on Terror. Low-Budget-Ego-Shooter von Midas Interactive für € 20,-.

PlayStation 2 Worms 4: Mayhem

Genre: Strategie
Wertung: 82%
Die witzigen Kampfwürmer von Team 17 sind schon für 40 Euro zu haben.

AUGUST

187 Ride or Die	25. August
Resident Evil Outbreak File #2	26. August
Super Monkey Ball Deluxe	26. August

SEPTEMBER

Beat Down: Fists of Vengeance	30. September
Brav: Die Suche nach dem Geisterlärzer	6. September
Burnout Revenge	15. September
Call of Duty: Dark Corners of the Earth	16. September
Conflict: Global Storm	30. September
Colosseum: The Road to Freedom	9. September
Delta Force Black Hawk Down	1. September
Digimon World 4	1. September
Everybody's Golf	14. September
Evil Dead Regeneration	16. September
EyeToy Kinetic	28. September
Fahrenheit	8. September
Gene Troopers	29. September
Heroes of the Pacific	8. September
Knights of the Temple 2	29. September
Madden NFL 06	8. September
Max Ecko's Getting Up	29. September
Metal Slug 4	30. September
Metal Slug 5	30. September
Midway Arcade Treasures 3	30. September
Mortal Kombat: Shaolin Monks	23. September
Musashi: Samurai Legend	8. September
NHL 06	22. September
Outlaw Tennis	30. September
Pariah	26. September
Rainbow Six Lockdown	8. September
S.L.A.I. – Steel Lancer Arena Int.	29. September
Sniper Elite	29. September
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	9. September
The King of Fighters 2002	12. September
The King of Fighters 2003	30. September
The Nightmare Before Christmas	30. September
The Suffering: Ties That Bind	30. September
Tiger Woods PGA Tour 2005	22. September
Total Overdose	16. September
World Poker Tour 2K6	September
World Racing 2	29. September
Ys – The Ark of Napishtim	15. September

OCTOBER

Asterix & Obelix XXL 2	13. Oktober
Battlefield 2: Modern Combat	27. Oktober
Bratz: Rock Angelz	21. Oktober
Bully	Oktober
Codename: Kids Next Door	Oktober

Cinderella: Zauberkrafts Träume	21. Oktober
Crash Tag Team Racing	2. Oktober
FIFA 06	13. Oktober
Genji: The Legend Begins	Oktober
L.A. Rush	21. Oktober
Nascar 06 Team Control	6. Oktober
NHL 2K6	Oktober
NHL 2K6	Oktober
Pro Evolution Soccer 5	Oktober
Samurai Shodown V	28. Oktober
Sonic Gems Collection	Oktober
Spartan: Total Warrior	7. Oktober
SpyToy	4. Quartal
SSX on Tour	27. Oktober
The Warriors	21. Oktober
Top Spin	7. Oktober
Wallace & Gromit: ... Riesenkaninchen	13. Oktober
Without Warning	28. Oktober
WRC: Rally Evolution	5. Oktober

NOVEMBER

50 Cent: Bulletproof	25. November
Capcom Classics Collection	4. November
Crime Life: Gang Wars	November
Dancing Stage Max	Ende November
Die Unglaublichen: Angr. d. Tunnelgiganten	November
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi	November
Gauntlet: Seven Sorrows	November
Gun	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Kaido Racer	November
Need for Speed Most Wanted	November
Peter Jackson's King Kong	16. November
Resident Evil 4	4. November
Shadow the Hedgehog	November
Shaman King: Power of Spirit	November
SpongeBob: Licht, Kamera, Film ab!	November
Star Wars Battlefront II	November
The Incredibles 2	November
The Matrix: Path of Neo	17. November
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	November

SONSTIGE 2005

24: The Game	4. Quartal
America's Army: Rise of a Soldier	2005
And 1 Streetball	4. Quartal
BDFL Manager 2006	Herbst
Brothers in Arms: Earned in Blood	4. Quartal
Buzz: The Music Quiz	4. Quartal
Call of Duty: Big Red One	4. Quartal

Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
Darkwatch	4. Quartal
EyeToy Play 3	4. Quartal
Fear and Respect	4. Quartal
Ghost Recon: Advanced Warfighter	4. Quartal
Jak X	4. Quartal
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Herbst
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Winter
Prince of Persia 3	4. Quartal
Ratchet: Gladiator	4. Quartal
Shadow of the Colossus	4. Quartal
Shining Force Neo	Herbst
Shrek SuperSlam	Herbst
Sly 3	4. Quartal
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS	4. Quartal
Soul Calibur III	4. Quartal
Stuart Little 3	2005
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Meise	Herbst
The Movies	2005
Tony Hawk's American Wasteland	4. Quartal
True Crime: New York City	2005
Ultimate Spider-Man	Herbst
Winx Club	Herbst
X-Men Legends II	4. Quartal

2006

Black	2006
Commandos Strike Force	1. Quartal 2006
Der Pate	1. Quartal 2006
Devil Kings	2. Quartal 2006
Dragon Quest VIII	1./2. Quartal 2006
Driver 4	Anfang 2006
DTM Race Driver 3	Februar 2006
Final Fantasy XII	2. Quartal 2006
Final Fight Streetwise	2. Quartal 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	1. Quartal 2006
Hitman: Blood Money	1. Quartal 2006
Football Generation	Mitte August
Kingdom Hearts II	1./2. Quartal 2006
Okami	2. Quartal 2006
Onimusha: Dawn of Dreams	2. Quartal 2006
Phantasy Star Universe	2006
Scarface	2006
Splinter Cell 4	1. Quartal 2006
StarCraft: Ghost	2006
Stranglehold	2006
Tak 3: Die große Jäger-Jagd	Februar 2006
The Regiment	1. Quartal 2006
Tomb Raider: Legend	2. Quartal 2006
Zathura	Februar 2006

Die PSP-Termine finden Sie
ausnahmsweise auf Seite 55!



DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 5
2 1	Grand Theft Auto San Andreas 9
3 WE	Final Fantasy X-2 6
4 NEU	Tekken 5 1
5 7	Pro Evolution Soccer 4 3
6 8	Gran Turismo 4 5
7 NEU	Shadow Hearts II 1
8 WE	Prince of Persia: Warrior Within 3
9 9	Killzone 7
10 3	Final Fantasy X 32

Fast nur alte Bekannte in den Lesercharts. Der Einstieg von Tekken 5 war vorhersehbar, umso überraschender ist dagegen das späte erste Auftauchen von Shadow Hearts II in den Top 10.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 5	Formel Eins 2005 2
2 3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 5
3 NEU	Madagascar 1
4 1	Tekken 5 2
5 10	WWE SmackDown! vs. RAW 3
6 2	Medal of Honor European Assault 2 5
7 8	Gran Turismo 4 1
8 4	SingStar The Dome 2
9 WE	FIFA Street 3
10 NEU	SingStar The Dome (Mikrofon-Bundle) 2

Nach dem erstaunlich spielerischen Juni erschienen im Juli wenige Highlights, entsprechend wenig tat sich in den Verkaufscharts. Nur der Lizenztitel Madagascar ist neu dabei.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

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

STRATEGIE

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

DENKSPIEL/PUZZLE

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

RENNSPIELE



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

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

RENNSPIELE

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

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



SINGSTAR: THE DOME

Dank abwechslungsreicher Songliste das ultimative Partyspiel.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar: The Dome	Sony	89%
SingStar/Singstar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
EyeToy Play 2	Sony	85%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
Frequency	Sony	85%
EyeToy Monkey Mania	Sony	83%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix/Fusion	Konami	82%

KAMPFSPORT



TEKKEN 5

Noch nie erschien die PAL-Version so schnell nach den NTSC-Fassungen.

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Tekken 5	Namco	89%
Soul Calibur II	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

WRESTLING/BOXEN

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

ABENTEUER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Technisch und spielerisch generalüberholt: Chaos Theory ist das beste Splinter Cell seit Bestehen der Serie.

ACTION-ADVENTURE

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

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

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

ROLLENSPIELE



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Ein erfrischendes Setting und ein gelungenes Kampfsystem machen diesen Titel zur Empfehlung für jeden Rollenspieler.

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Atlus/Ubisoft	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

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

ACTION



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Für unsere Spitzenliste hat's nicht ganz gereicht, mit 85 % trotzdem einer der großen Sommerhits.



ACTION

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

EGO-SHOOTER

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

LIGHTGUN-SHOOTER

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

SPORT



NBA STREET V3

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



FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

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

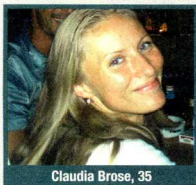
SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Activision	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Claudia Brose, 35

Diesmal sind wir zu Besuch im Textchef-Büro.

Hallo Claudia, was machst du eigentlich bei der PLAYZONE?
Ich bin nicht nur für die PLAYZONE, sondern für sämtliche Magazine, die bei Computer Media erscheinen, tätig. Mein Job ist es, die Texte der Redakteure sowohl inhaltlich als auch auf Rechtschreibung und Zeichensetzung gegenzulesen, damit keine Fehler ins Heft kommen. Da die PlayStation meine Lieblingskonsole ist, bearbeite ich die Texte der PLAYZONE besonders gern.

Zockst du denn überhaupt? Und wenn ja, welche Games spielst du?

Ich habe nur wenig Zeit, um selbst zu spielen. Aber wenn, dann am liebsten Rennspiele. Da kann man auch zwischendurch schnell mal eine Runde durch die Gegend heizen. *Ridge Racer* und *Crazy Taxi* fand ich cool, momentan spiele ich – immer noch – *Need for Speed Underground*.

Und was machst du dann in deiner Freizeit?

Ich fahre ein- oder zweimal im Jahr ins sonnige Ägypten zum Tauchen im Roten Meer. Und ich tanze gern. Zurzeit mache ich sogar nebenbei noch eine Ausbildung zur Tanzlehrerin.

Claudia arbeitet bereits seit 1997 für den Verlag Computer Media. Angefangen hatte alles in einer kleinen Redaktion in Würzburg, wo damals das Multiplattform-Magazin *Mega-Fun* produziert wurde. Seit fünf Jahren korrigiert sie unter anderem auch die PLAYZONE und gehört in diesem Sinne zu unseren treuesten Lesern.



HANS IPPISCH

35, Redaktionsredakteur
Spielt derzeit:
Killer 7

... freut sich mächtig über den Launch der PSP – wenngleich er die tragbare PlayStation zu Hause stets mit Sohn und Ehefrau teilen muss.



MAIK BÜTEFÜR

28, Redakteur
Spielt derzeit:
Sämtliche Wipeouts

... wurde völlig von *WipeOut Pure* geflasht und sah sich gezwungen, die alten Klassiker wieder in die Konsole zu schleppen. Seitdem liegt sein Ruhepolis bei 160!



THOMAS EDER

27, Redakteur
Spielt derzeit:
187 Ride or Die

... freut sich schon unglaublich auf den 1. September und kann's kaum erwarten, in der Badewanne auf der PSP *Lumines* zu spielen.



MATTHIAS SCHÖFFEL

40, Designer
Spielt derzeit:
Killer 7

... wird dank der Lektüre des Reiseführers *Molvanien – Land des schadenhaften Lächelns* seinen Urlaub in der „Ursprungsregion des Keuchhustens“ verbringen.



MICHAEL PRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Ape Escape 3

Pro Evolution Soccer 5 für die PS2 und auch noch eine PSP-Version – Michael befürchtet, dass es in der Redaktion demnächst nur noch dieses Thema gibt.



UWE HÖNIG

31, Redakteur
Spielt derzeit:
Castlevania: Curse of Darkness

... hat sich die PSP bereits vorbestellt und kann es kaum noch erwarten, das schwarze Schmuckstück endlich sein Eigen zu nennen.



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakteurin (i.t.g.)
Spielt derzeit:
Ape Escape 3

... möchte sich auf diesem Wege bei Praktikant Christoph für die großzügige Versorgung mit Schoko-Doppelkekken bedanken. Willst du dein Praktikum nicht verlängern?!



BRITTA RASP

26, Junior Designerin
Spielt derzeit:
Football

... verspürt einen Hauch von Vor-Vorfreude auf ihren 3-wöchigen Urlaub. Der ist allerdings erst in 10 Wochen und irgendwie noch zu weit weg, um wahr zu sein.



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
PSP, Pro Evo Soccer 5

... hat sich total in die PSP verliebt und zählt jetzt schon die Tage, bis *Pro Evolution Soccer* für das mächtig starke Handheld erscheint.



MICHAEL MEYER

24, Redakteur
Spielt derzeit:
Fahrenheit

... freut sich riesig auf das angekündigte *Pro Evolution Soccer* für die PSP. Endlich kann man das geniale Fußballspiel auch unterwegs zocken!



HEINRICH LENHARDT

40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Hot Shots Golf (PSP)

... konnte beim letzten Event einen unbekannten Shuttlebus-Fahrer durch eine Demo von *Hot Shots Golf* und Welpen-Fotos bis zur Kaufreife beeindruckten.



DAVID MOLA

24, Junior Designer
Spielt derzeit:
Pro Evo Soccer 5

... verflucht die PSP jetzt schon. Nun wird er nicht mal mehr auf längeren Zugfahrten dazu kommen Bücher zu lesen. Die Meisterliga in *Pro Evo Soccer* ruft nun auch unterwegs!

DIE ICONS



Spielt mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Sempel.



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



Spielt, dessen Multiplatform-Part eine Wertung von mehr als 85 % verdient



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungsverwendungen.



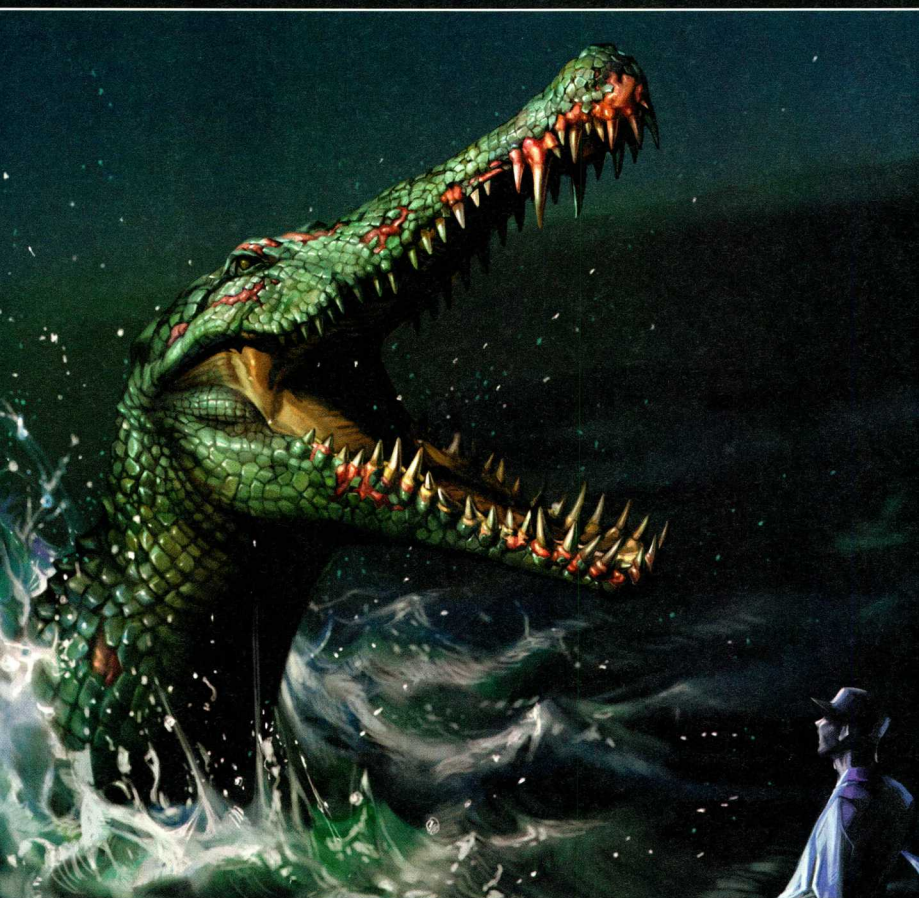
Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

**SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI**

MIT DVD

ZWEI SPIELFILME:
LOST IN SPACE
FEMME FATALE

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**



Resident Evil Outbreak

File #2

Mit Besenstiel und
Messer gegen die
Gehirnfresser – **der**
Online-Horror beginnt!



HICK Die Umgebungen sehen klasse aus und bieten viele Details.



SOLUT Zombie hin oder her – wer keine Thrakarte hat, kommt hier nicht durch!

NIK Im Zoo flüchten Sie vor einem Zombie-Elefanten – Ihr Kollege rechts im Bild sah offenbar einer Erdnuss zu ähnlich.



LES GUTE ... Der lästige Bienenschwarm regt gleich was auf den Deckel.



Haben europäische Spieler wirklich viel verpasst, weil sie *Resident Evil Outbreak* nicht online spielen konnten? Der Nachfolger soll es zeigen, denn im Gegensatz zum Vorgänger dürfen diesmal wirklich alle Spieler den Netzwerkadapter anschmeißen. In fünf neuen Szenarien geht es schlurfenden Zombies, aggressiven Hyänen und sogar einem untoten Elefanten an den Kragen!

GEMEINSAM EINSAM

Wer keinen DSL-Anschluss besitzt, kann natürlich auch diesmal an der Seite von Kl-Mitstreitern um sein Leben rennen. Erneut hat man die Wahl zwischen acht verschiedenen Charakteren, die allesamt aus dem Vorgänger bekannt sind. Die virtuellen Jungs und Mädels sollen reale Menschen so gut es geht ersetzen, was in der Praxis allerdings meist eher unfreiwillig komisch wirkt. Von Beginn an rennen Ihre computergesteuerten Kollegen ziemlich planlos durch die Gegend, und wenn Ihnen jemand im Angesicht eines riesigen Zombie-Elefanten spontan einen nutzlosen Gegenstand überreichen will, dann haben Sie zumindest kurz etwas zu schmunzeln, ehe Sie die Beine in die Hand nehmen und vor dem riesigen Untertum flüchten. Derlei Situationen kennen Spieler des ersten Teils bereits und können sich schon mal auf weitere Déjà-vu-Erlebnisse einrichten. Während die Umgebungen komplett neu sind, erinnern viele der Rätsel an vergangene Episoden. Wie so oft muss mal wieder eine Riesenzapfenpflanze dran glauben und ein Tyrant darf natürlich auch nicht fehlen. Vorrangig bekommen Sie es aber mit den populären Schlurf-Zombies zu tun, die nach ein paar gezielten Schüssen für immer das Zeitliche segnen. Dabei fällt sofort eine Neuerung auf: Erstmals können Sie sogar mit der gezogenen und auf den Gegner gerichteten Waffe umherlaufen. Ansonsten war Cap-

com eher sparsam, echte Neuheiten sind Mangelware. Immerhin gibt es jetzt auch die Möglichkeit, sich bei einem Ihrer Partner zu entschuldigen.

SAMMELWAHN

Damit auch Solo-Spieler genug zu tun bekommen, spendierte Capcom fünf neue Szenarien, die allesamt recht kurz ausfallen, aber unzählige Geheimnisse beinhalten. Der Weg ist das Ziel und es geht nicht immer darum, möglichst schnell den Abspann zu sehen, sondern auch wirklich alle versteckten Gegenstände zu finden. Diese schalten später neue Kostüme und weitere Boni frei. Allerdings ist in der Welt von *Resident Evil* nichts umsonst. Für jede absolvierte Mission kassieren Sie Punkte, die Sie dann in das gewünschte Extra investieren können. Wohl dem, der noch einen Spielstand des Vorgängers auf der Memory Card schlummern hat, denn dieser schaltet bereits zu Beginn von *File #2* einige Extra-Kostüme und dergleichen frei. Echte Hardcore-Fans der Serie werden es sich jedoch nicht nehmen lassen, einfach jeden Bonus selbst zu erspielen, auch wenn dies bedeutet, das Spiel unzählige Male mit den verschiedenen Charakteren durchzuspielen. Praktischerweise erhalten Sie natürlich auch Punkte für eine absolvierte Mission, die Sie online in Angriff genommen haben.

FLOTTER VIERER

Damit wären wir auch schon beim interessantesten Feature des Spiels angelangt. Endlich darf man online mit bis zu drei Freunden gemeinsam ums Überleben kämpfen. Wir konnten uns bereits vor dem Verkaufsstart auf den Capcom-Servern herumtreiben und trennten die Verbindung mit gemischten Gefühlen. Die Technik ist nicht zu beanstanden, doch da Sie während des Spiels weder per Headset noch per USB-Tastatur mit Ihren Mitstreitern kommunizieren dürfen,

INFO KAUFBERATUNG

Wie hart im Nehmen sind Sie?

Spiele des Genres Survival-Horror sind nicht für jeden Typ Spieler geeignet. Was liegt da näher, als mithilfe unseres kleinen (nicht ganz ernst gemeinten) Ratgebers die eigene Tauglichkeit einer Überprüfung zu unterziehen?

- Haben Sie Angst im Dunkeln?**
 - Nur wenn das Licht aus ist.
 - Quatsch, da fühl ich mich so richtig wohl.
 - Ich mach mir schon bei dem Gedanken ins Hemd!
- Welchen dieser drei Filme würden Sie am liebsten schauen?**
 - Dawn of the Dead
 - Der Zauberer von Oz
 - Stirb langsam
- Wie lange brauchen Sie durchschnittlich, um durch eine Tür zu gehen?**
 - Acht Sekunden
 - Da ist Zeit genug, um 'ne Pizza zu holen!
 - Zwei Sekunden
- Sie stehen mit Ihren Mitstreitern einem riesigen Zombie-Elefanten gegenüber – was tun Sie?**
 - Ich sage „Yo!“ und biete einem meiner Mitstreiter einen völlig nutzlosen Gegenstand an.
 - Ich nehm die Beine in die Hand und laufe weg.
 - Ich ballere meine gesamte Munition in das Vieh.
- Wie ist Ihre Haltung zu Recycling?**
 - Ich kaufe nur Einwegprodukte.
 - Ich trenne meinen Müll jeden Tag mindestens eine Stunde lang.
 - Ich habe jedes Spiel der *Street Fighter*-Serie.
- Gehen Sie mit Ihrer PlayStation 2 online?**
 - Klar, find ich super.
 - Ich werde niemals online spielen.
 - Ach, das geht?
- Welches dieser Gerichte mögen Sie am liebsten?**
 - Geschnetzeltes
 - Pizza
 - Gehirne

18-21 Punkte: Sie sind wie geschaffen für *Resident Evil Outbreak File #2*. Völlig furchtlos, dürfte es Ihnen ein Leichtes sein, die Gegnerherden selbst auf den höheren Schwierigkeitsgraden zurück in die Hölle zu schicken.

8-17 Punkte: Es besteht durchaus Hoffnung, dass Sie Spaß an *Resident Evil Outbreak File #2* haben werden. Reißen Sie sich zusammen! Spielen Sie anfangs nur tagsüber und vermeiden Sie, auf der teuren Ledercouch zu zocken – Urinflecken sind ein echtes Problem!

0-7 Punkte: Sie haben doch schon Angst, wenn an der Supermarktkasse das Wechselgeld ausgeht und sterben in der U-Bahn tausend Tode, wenn das Licht kurz flackert. Sammlen Sie lieber weiter Disney-Filme und gehen Sie auch weiterhin um acht Uhr ins Bett.



spielt sich *Resident Evil Outbreak File #2* online eigentlich genauso wie offline. Sicher, die Kollegen sind menschlicher Natur, doch wirklich spürbar ist dieser Unterschied selten und im Endeffekt können Sie auch ganz allein durch die Levels rennen und fleißig Items sammeln. Capcom baute nicht ohne Grund keinen Support für Headsets ein, um die Atmosphäre nicht zu beeinträchtigen. Doch die Mehrspieler-Erfahrung wäre ungleich größer gewesen.

NICHT DRÜBER NACHDENKEN

Man muss schon ein großer Liebhaber der Serie sein, um vollends mit *Resident Evil Outbreak File #2* glücklich zu werden. Spielerisch wirkt die Zombiehatz mittlerweile reichlich angestaubt, Schockeffekte sind kaum noch auszu-

machen und das umständliche Inventar trägt ebenfalls nicht gerade zur Begeisterung bei. Oder wie glaubwürdig erscheint es Ihnen, dass Ihr Charakter zwar locker fünf Schrotflinten, Besenstiele oder Betonmischer mit sich herumschleppen kann, aber mehr als fünf kleine Münzen den Rahmen des Inventars sprengen? Es ist diese typische *Resident Evil*-Logik, die man fast schon vermissen würde, wäre sie nicht vorhanden. Natürlich ist es hanebüchener Blödsinn, wenn das Eingangstor des Zoos über zwei Löwenstatuen gesteuert wird, in die jeweils eine Plakette eingesetzt werden muss, aber gerade Kenner von *Resident Evil* wundern sich angesichts solcher Ideen schon gar nicht mehr. Leider ist es nicht die Logik allein, von der man sich eine Weiterentwicklung erhoffen würde. Gespeichert wird nach wie vor an Schreibmaschinen, die erst einmal gefunden werden wollen, und einige Animationen wirken



HEXENSCHUSS Cop Kevin verdingt sich als Chiropraktiker und erlöst seinen „Patienten“ von seinem Rückenleiden.



etwas steif. Immerhin konnten die Ladezeiten zwischen den Räumen verkürzt werden. Zwar nervt es immer noch gewaltig, wenn man auf einem Weg von 20 Metern mehr Ladepausen ertragen muss als Gegner, doch im Vergleich zum Vorgänger haben sich die Wartezeiten deutlich verkürzt. Durchschnittlich startet man im Nachfolger lediglich fünf bis sechs Sekunden auf einen schwarzen Bildschirm.

RENÖVIERUNG ERFORDERLICH

Auch was die Technik anbelangt, spielt *Resident Evil Outbreak File #2* in der gleichen Liga wie sein Vorgänger. Die abwechslungsreichen Umgebungen sehen allesamt sehr schick aus, einige nette Lichteffekte versetzen die Optik und stellenweise kann man das Gebotene gar als richtig hübsch bezeichnen. Die Charaktere sehen hervorragend aus und im 60-Hz-Modus läuft das Spiel stets absolut flüssig. Das stimmungsvolle Intro wurde stilvoll inszeniert und zahlreiche Zwischensequenzen innerhalb des Spiels können sich ebenfalls sehen lassen. Etwas weniger Begeisterung entfacht die englische Sprachausgabe. Nicht alle Sprecher kommen wirklich sonderlich motiviert rüber, was angesichts einiger eher alberner Dialoge aber nicht weiter verwundernd. Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, kann die Geschehnisse übrigens in deutschen Untertiteln verfolgen. Die restliche Akustik könnte ebenfalls eine Frischzellenkur vertragen. Während die Waffen ordentlichen Wums aus den Boxen dröhnen lassen, klingen die Schrittgeräusche meist unpassend und angestaubt. Wer alle Spiele der Serie haben muss und sie schon etliche Male durchgezockt hat, der sollte bei dem günstigen Preis auf jeden Fall zugreifen. Wer sich einfach nur gerne gruselt und Raccoon City nicht mehr sehen kann, ist mit dem Zweispieler-Hit *Obscure* besser bedient.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Der blanke Horror!

Der zweite Ausbruch des T-Virus bietet in erster Linie Detailverbesserungen und einen erschreckend unspektakulären Online-Modus. Wir zeigen Ihnen, was die Spiele sonst noch unterscheidet.



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

HORROR-FAKTOR ★★★★★

Story: Auch im zweiten Outbreak kämpfen Sie sich trotz voneinander unabhängige Geschichten. Erneut wird viel Abwechslung geboten.

Charaktere: Die identischen Charaktere unterscheiden sich nach wie vor in ihren Attributen. Zwei KI-gesteuerte Kollegen begleiten Sie, verhalten sich aber meist wenig glaubwürdig und werden selten wirklich benötigt.

Horror: Trotz schöcker Umgebungen, Schock-Momente und einiger anscheinlicher Zwischensequenzen stellt sich nicht gerade Hochspannung ein. Alles wirkt, als habe man das zuvor schon tausendmal gesehen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gegenüber dem Vorgänger wurde nichts verbessert – aber auch nicht schlechter.

Kampfsystem: Wie gewohnt ballert und schließt man sich durch harte Gegner. Praktisch: Neuerdings können Sie die Spielfigur auch bewegen, während Sie auf einen Gegner zielen.

Rätsel: Zwar sind die Rätsel nicht 1:1 kopiert, erinnern dennoch an vergangene Episoden und sind anspruchsvoll.

Umfang: Fünf Levels, die meist schnell durchgespielt sind. Wer alle Boni kassieren will, sitzt dagegen für Wochen am Spiel. **Online-Modus:** Mit bis zu drei Mitspielern ballert und kämpft man sich durch die identischen Levels. Leider darf während des Spiels weder per Headset noch per Tastatur miteinander kommuniziert werden.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Trotz einiger kleiner Fehler sieht die Echtzeit-Optik sehr gut aus.

Sound: Die Musik ist unauffällig, einige Sounds klingen veraltet, die englische Sprachausgabe ist solide.

Zwischensequenzen: Das Intro ist hervorragend und stimmungsvoll und auch die Zwischensequenzen während des Spiels sind nett anzusehen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

RESIDENT EVIL OUTBREAK

HORROR-FAKTOR ★★★★★

Story: Jeder Level hat eine eigene Geschichte; vom Retten der Stadt bis zur Flucht aus einem brennenden Hotel ist alles dabei.

Charaktere: Acht Personen stehen zur Auswahl. Diese unterscheiden sich in Körperkraft, Schnelligkeit und jeweils einer Spezialfähigkeit. In den Levels wird man von zwei Mitspielern begleitet, die befehligt werden können.

Horror: Wie in der Serie üblich, schlurfen Hunderte von gehirnirrigten Zombies hinter einem her. Exakte Mutationen wie der Blutgeizmann sorgen für Gänsehaut. Echte Schockmomente sind selten und nie so intensiv wie in früheren Episoden.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Dank der Analogsteuerung besser als in den Vorgängern, auch wenn die Spielfigur etwas träge wirkt.

Kampfsystem: Die Hilfe der zwei KI-Mitspieler eröffnet neue taktische Möglichkeiten. Gegenstände wie Krücken oder Besen können als Waffe benutzt werden und können zu Bruch gehen.

Rätsel: Leider wurden viele Rätsel aus alten Teilen der Serie übernommen. So sammeln man Gegenstände und sucht Zahlencodes.

Umfang: Fünf Levels à ca. einer Stunde. Freispielbare Bonusgegenstände motivieren bedingt zum erneuten Spielen.

Online-Modus: Nicht vorhanden



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schöne Lichteffekte und einige sehr gute Animationen. Besonders das Feuer im brennenden Hotel sieht sehr realistisch aus.

Sound: Die unauffällige Hintergrundmusik passt sich dem Geschehen an, die Soundeffekte klingen teilweise etwas angestaubt.

Zwischensequenzen: Durchgehend spannend und technisch gut gemacht. Videos sowohl in Echtzeit-, als auch in vorgerendeter Grafik.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütefür

wurde gemipft!

Hurra, endlich bekommen wir ein Outbreak mit Online-Modus. Leider ist der Online-Modus auch nicht viel spannender als das Solo-Spiel. Die wenigen Kommunikations-Befehle erlauben einfach kein richtiges Team-Gefühl und sorgen für einige unfreiwillige Lacher. Die Optik ist anscheinlich und dennoch fühlt sich *Resident Evil Outbreak File #2* reichlich veraltet an. Die Qualität der einzelnen Episoden reicht nicht an vergangen Spiele der Serie heran. Wer gar nicht genug von Zombies bekommen kann und jedes Spiel der Reihe haben muss, findet hier jede Menge zu tun. Alle anderen sind mit *Obscure* besser bedient.



TEST RESIDENT EVIL

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Survival Horror
Sprache: Deutsche Untertitel
Video: 4:3; 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: 6-8 Stunden
Internet: <http://www.res-evil.com>

Spieler: 1-4 (Online)
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: 26. August
Preis: Ca. € 45,-

- Schicke Optik
- Online-Modus ...
- ... der kaum begeistert
- Spielerisch veraltet

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Nachladen	R1: Zielen	☐ Karte
L2: Befehle	R2: Zeit wechseln	☐ (Imprimieren)
Start: Inventar	☐ K	☐ Angriff
Select: Optionen	☐ O	☐ Menen
Leuchten: Leuchten	Analogstick L: Laufen	Analogstick R: Befehl erteilen

Die Spielfigur steuert sich etwas träge, doch sämtliche Aktionen sind einfach und schnell ausführbar.

STEUERUNG 80 %

ENTSCHEIDUNG

GRAFIK 81% **SOUND** 70% **MULTI** 78% **78%**

Spielerische eine Reise in die Vergangenheit, die Fans der Reihe dennoch lange erhalten dürfte.

Fahrenheit

Halleluja: Atari
belebt das tot
gegaubte
Adventure-Genre
wieder!

Mal ehrlich, das ist doch jedem schon passiert: Da sitzt man gemütlich im Wirtshaus, isst genüsslich sein Wiener Schnitzel und plötzlich hat man einen Blackout. Als man wieder zu sich kommt, steht man blutüberströmt auf der Herrentoilette und hat einen völlig fremden Menschen mit mehreren Messerstichen umgelegt. Bei Ataris *Fahrenheit* übernimmt der Spieler den Charakter von Lucas Kane, einem jungen Informatiker, dem das eben Beschriebene widerfährt. Völlig von der Rolle und absolut ahnungslos findet man



GLÄUBIG: Ob Marcus in der Kirche Antworten auf seine Fragen findet? Wohl kaum.



sich auf der Toilette eines kleinen Restaurants in New York wieder, neben sich ein schlimmes zugerichtete Leiche und eine riesige Pfütze Blut. Zu allem Überflus befindet sich im Restaurant auch noch ein Gesetzhüter, der jeden Moment für kleine Polizisten gehen und Lucas entdecken könnte.

NUTZ/ DIE UMGEBUNG

Anstatt in Panik zu verfallen, muss der Spieler jetzt einen kühlen Kopf bewahren und schauen, wie er die anfangs aussichtslose Situation am geschicktesten löst. Wie für ein Adventure der alten Schule üblich, liegt der Erfolg in der Interaktion mit der Umgebung. So eignet sich in der Toilettenzene zum Beispiel der herumstehende Wischmopp hervorragend, um die riesige Blutpfütze zu beseitigen. Das unbenutzte Nachbarklo dagegen ist das perfekte Versteck, um die Mordwaffe verschwinden zu lassen. Neuartig ist die Art und Weise, wie man mit den Gegenständen interagiert. Anstatt wie bei früheren Spielen des Genres einfach nur einen „Benutzen“-Knopf zu drücken, muss man bei *Fahrenheit* mit dem rechten Analogstick arbeiten: Steht man vor einem oder mehreren benutzbaren Gegenständen, erscheint am oberen Bildschirmrand eine schwarze Extraleiste. Darin wird angezeigt, in welche Richtung man den Analogstick drücken muss, um den Charakter eine entsprechende Aktion ausführen zu lassen. Dieses so genannte Motion-Physical-Action-Reaktion-Interface (MPAR)

geht aber noch weiter: Anstatt den Analogstick einfach nur in eine Richtung zu bewegen, muss der Spieler an einigen Stellen bestimmte Bewegungsvorgaben erfüllen. Um z. B. die Blutpfütze wegzuschieben, muss der rechte Analogstick abwechselnd vor und zurück bewegt werden – was der Charakter im Spiel dann mit den entsprechenden Putzaktionen quittiert. Auch wenn das MPAR-System keine revolutionäre Neuerung ist, bringt es trotzdem etwas frischen Wind in das ansonsten etwas langsam, fast schon träge wirkende Genre der Adventures. Einziger Kritikpunkt an dieser Stelle: Die Programmierer übertreiben es später im Spiel etwas mit dem Einsatz des neuen Systems und die mehrmals zu wiederholenden Aktionen nerven mit der Zeit.

GRANDIOSER BEGINN – SCHLIMMES ENDE

Zurück zur Geschichte von *Fahrenheit*: Nachdem man das Restaurant mehr oder weniger unversehrt verlassen hat, beginnt ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen zwei Parteien: Der Mörder, Lucas Kane, möchte herausfinden, welche Macht ihn dazu verleitet hat, eine solch grausame Tat zu begehen. Die zuständigen Polizisten Carla Valenti und ihr Partner Tyler Miles dagegen möchten nur ihren Job machen: den Mörder finden und einbuchen! Von nun an schlüpft der Spieler abwechselnd in die Rollen von Jäger und Gejagtem und erlebt ein mehr oder minder spannendes Abenteuer: Zu Beginn des Spiels ist die Story wirk-

INFO INTERESSANTE BONI

Interessante Boni

Zum Freispielen des Bonusmaterials müssen bestimmte Karten im Spiel gefunden oder das Abenteuer einmal durchgespielt werden.

Mit den erhaltenen Bonuscredits kann in einem Extranü bestimmtes Bonusmaterial freigekauft werden. Neben den obligatorischen Concept Arts und dem Soundtrack des Spiels können die besten Actionsequenzen aus dem Spiel noch einmal nachgespielt werden. Außerdem gibt es zahlreiche sehr interessante Making-of-Videos. Dort wird der enorme Aufwand hinter der Produktion des Spiels deutlich. Motion-Capturing, Synchronisation oder die grafische Erstellung einer Szene – der Spieler kann einen interessanten Blick hinter die Kulissen werfen.



DAS PASST Der Synchronsprecher hat verblüffende Ähnlichkeit mit seinem virtuellen Abbild.



MOTION-CAPTURE Im großen Bild die echte Aufnahme, in kleinen Bild die grafische Umsetzung.



GAG In einem Filmchen tanzen alle Beteiligten ausgelassen miteinander. Sogar der Produzent des Spiels ist mit von der Partie.



WITZIG Im kurzen Tutorial lernt man mit einem Crashtest-Dummy die Steuerung von *Fahrenheit*.



HÜBSCH Die Beleuchtungs- und Wettereffekte sind den Programmierern sehr gut gelungen.



ANSPRUCHSVOLL Die Schleichaktionen kosten Nerven, da sie alles andere als leicht sind.

lich fesselnd. Ein Täter, der nicht weiß, warum er einen Mord begangen hat, hoch motivierte Polizisten, die dem Verdächtigen dicht auf den Fersen sind, und geschickt inszenierte Spannungsmomente wie Rückblenden oder Visionen: Die Story von *Fahrenheit* legt richtig gut los und motiviert zum Weiter-spielen. Das hohe Anfangstempo kann jedoch nicht aufrecht-erhalten werden und nach wenigen Spielstunden gibt es die ersten Längen, bevor die Story gegen Ende des Spiels dann richtig abbaut und selbst hartgesot-tene B-Movie-Fans angesichts ihrer schrecklichen Qualität erschauern lässt.

ZUM GÄHNEN – DIE SIMS LASSEN GRÜSSEN

Vor allem die später häufig auf-tretenden uninteressanten und langatmigen Unterhaltungen und der zu große Anteil Lebens-simulation schaden dem Spiel. Anfangs mag es ja noch ganz witzig sein, seinen Charakter in Sims-ähnlicher Manier zu steu-ern und die meisten Aktionen manuell auszuführen, mit der

Zeit nervt es aber. Beispiel: Ge-gen Mitte des Spiels klopft es bei Carla an der Wohnungstür. Ihr homosexueller Nachbar, der ü-b rigens absolut nichts mit der Story zu tun hat, steht mit einer Flasche Wein vor der Tür. Nicht nur, dass die minutenlang an-dauernde Unterhaltung mit dem Kerl völlig einschläfernd wirkt und die Geschichte von *Fahren-heit* nicht weiterbringt, der Spieler muss auch noch etliche langweilige Aktionen manuell ausführen: die Wohnungstür auf-machen, die Schranktür auf-machen, die Gläser aus dem Schrank holen, die Flasche in die Hand neh-men, den Wein in die Gläser einschenken und so weiter und so weiter. Wer Spiele wie *The Sims* mag, wird über solche Spielereien sicherlich jubeln, wer allerdings ein Adventure mit durchwegs spannender Krimi-nalstory erwartet, wird sich öf-ters schlichtweg langweilen.

GUTES TIMING VONNÖTEN

Das genaue Gegenteil dieser oftmals ermüdenden Situatio-

nen sind die Actionszenen im Spiel. Diese Sequenzen sind wie kleine Minispiele aufge-baut und erinnern frappierend an die Quicktime-Events bei Segas Klassiker *Shenmue*: In den streckenweise überragend inszenierten Ausschnitten muss der Spieler die beiden Analogsticks bedienen und bestimmte Richtungsvorgaben zeitgenau umsetzen. Schafft er das, führt der Charakter im Spiel die in der jeweiligen Si-tuation benötigte Bewegung (z. B. Ausweichen eines Schla-ges, richtig getimter Sprung etc.) aus und meistert die Sze-ne. Auch während bestimmter Gespräche kommt dieses Sys-tem zum Einsatz. Hier wird der Spieler bei Gelingen mit Zusatzinformationen über die Stimmung des Gesprächspart-ners versorgt und kann die Unterhaltung somit zu seinen Gunsten lenken. Obwohl die-se Sequenzen spielerisch ziem-lich anspruchlos sind, lockern sie das Spiel ungemein auf und passen hervorragend zum eher langsamen Spielprinzip eines Adventures.

FILMREIFE PRÄSENTATION

Sehr gut gelungen ist unter-des-sen die Aufmachung des Spiels. Die Grafik kämpft zwar hin und wieder mit verwachsenen Tex-turen, überzeugt dafür aber mit hervorragenden Animationen, detailliert ausmodellierten Ge-sichtern und sehr realistisch wirkenden Wettereffekten. Musikalisch wird dank der Mit-arbeit von TV-Veteran Angelo Badalamenti (der unter ande-rem die Musik zu *Twin Peaks* und *Profiler* gemacht hat) ei-niges geboten und die zusätz-lichen Rocksongs entpuppen sich als wahre Ohrwürmer. Während die deutsche Syn-chronisation allenfalls als be-friedigend bezeichnet werden kann, überzeugt die optionale englische Sprachausgabe umso mehr. Erwähnenswert sind auch die stellenweise grandios arrangierten Kameraschnitte. Ähnlich wie bei der Bild-TV-Serie 24 wird viel mit der Bild-in-Bild-Technik gearbeitet, wodurch eine spannende, einzigartige Atmosphäre entsteht.

OLIVER BECK



ÜBERNATÜRLICH Marcus hat besondere Fähigkeiten – leider weiß er noch nicht damit umzugehen.



ENTSPANNEND Ein Tänzchen mit der attraktiven Freundin ist gut fürs Polizistengemüt.

DETAIL-CHECK FAHRENHEIT

So spielt sich Fahrenheit

Ataris *Fahrenheit* bietet mehr als ein klassisches Adventure aus früheren Tagen. Hier einige Merkmale, die das Spiel zu etwas Einzigartigem machen.

Aktionsequenzen

Die Aktionsequenzen, bei denen das sogenannte Physical-Action-Reaktion-System zum Einsatz kommt (beide Analogsticks werden verwendet), sind fester Bestandteil des Spiels. Egal ob Verfolgungsjagd, Unterhaltung oder Sparringskampf unter Polizistenkollegen: Nur wer mit den beiden Analogsticks umgehen kann und das richtige Timing hat, wird die Szenen meistern.



Zwischensequenzen

Ein gutes Adventure lebt von interessanten und spannenden Zwischensequenzen, in denen die Story erklärt und weiter erzählt wird. In der ersten Hälfte von *Fahrenheit* wird in dieser Beziehung auch alles richtig gemacht. Gerade die zahlreichen Visionen und Rückblenden von Lucas sind cool in Szene gesetzt und helfen dem Spieler, die Geschichte zu verstehen.



Lebenssimulation

Für ein Adventure völlig neu ist der Lebenssimulationsanteil, der fast schon etwas an *Die Sims* erinnert. Um mit seinem Charakter bestimmte Handlungen auszuführen, muss der Spieler manuell verschiedene Aktionen absolvieren. Steht zum Beispiel eine Kaffeekanne herum und man möchte sich eine Tasse einschenken, reicht nicht ein einfaches „Benutzen“. Stattdessen muss man den Charakter die Kanne in die Hand nehmen lassen und anschließend mit einem Viertelkreis auf dem rechten Analogstick das Einschenken des Kaffees simulieren. Auch die psychische Konstitution des Charakters spielt bei *Fahrenheit* eine wichtige Rolle. Um die Gemütslage aufzubessern, sollte beispielsweise regelmäßig an Essen und Trinken gedacht werden. Übrigens: Auch sexuelle Aktivitäten heben die Laune!



Zeitdruck-Szenen

Bei *Fahrenheit* gibt es oft Szenen, in denen der Spieler unter Zeitdruck agieren muss. Meistens werden diese Stellen im Bild-in-Bild-Modus dargestellt. Im einen Bild sieht man den eigenen Charakter und muss bestimmte Aufgaben erfüllen, während im anderen Bild etwa die heranstürmende Polizei angezeigt wird. Schafft man die Aufgaben nicht, so kommt das meistens einem „Game over“ gleich. Bis auf wenige Ausnahmen (siehe Sex-Screenshot) sind diese Stellen sehr spannend.

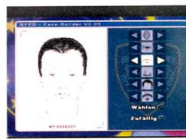
Unterhaltungen

Die Unterhaltungen spielen auch bei *Fahrenheit* eine wichtige Rolle. Oftmals hat der Spieler dabei verschiedene Antwortmöglichkeiten. Mittels des rechten Analogsticks kann er die Alternativen auswählen. Je nachdem, für welche Antwort er sich entschieden hat, wird das Gespräch in eine andere Richtung gelenkt. Wer sich geschickt anstellt, bekommt vom Gesprächspartner einige Zusatzinfos. Unpassende Aussagen können dagegen auch das Gegenteil bewirken: den vorzeitigen Abbruch der Unterhaltung.



Rätsel

Leider kommt der Rätselanteil bei *Fahrenheit* im Vergleich mit klassischen Adventures etwas kurz. Dafür sind die Denkaufgaben aber teilweise ziemlich innovativ. Neben den üblichen „Bring Gegenstand X zu Ort Y“ oder „Benutze Schalter A, damit Maschine B funktioniert“ gibt es auch einige wirklich coole Aufgaben wie das Erstellen eines Phantombildes.



MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck
versteht die Welt nicht mehr.

Wenn ein Spiel so gut loslegt wie *Fahrenheit* und den Spieler anfangs so in seinen Bann zieht, dann ist es einfach nur schade, wenn das Gesamtergebnis nicht besser ist. Die hervorragende Inszenierung, die intelligente Steuerung und die neuartigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung machen *Fahrenheit* zu einem einzigartigen Spiel. Leider übertreiben es die Programmierer später etwas mit den vielen manuell auszuführenden Aktionen und produzieren dadurch ungewollt langweilige Momente: Wenn ich eine umfangreiche Lebenssimulation spielen will, kauf ich mir *Die Sims* und nicht *Fahrenheit*. Bei der Story das gleiche Bild: Sie startet sehr gut, endet dann aber schlichtweg schlecht. Die letzten eineinhalb Stunden sind qualitativ einfach nur bescheiden.

TEST FAHRENHEIT

Hersteller: Atari
Entwickler: Quantic Dream
Genre: Adventure
Sprache: Deutsch, Englisch
Video: 4:3, 16:9, 60 Hz
Audio: Stereo, Surround
Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: www.atari.de

Spieler: 1 Termin: 8. September

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

- Super Inszenierung
- Intelligente Steuerung
- Einige Längen
- Am Ende miserable Story

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera	R1: Kamera	
L2: Kamera	R2: Kamera	
Start: Pause		
Select: Info		
Steuerkreuz:	Analogstick L: Aktionssequenzen	Analogstick R: Aktionssequenzen

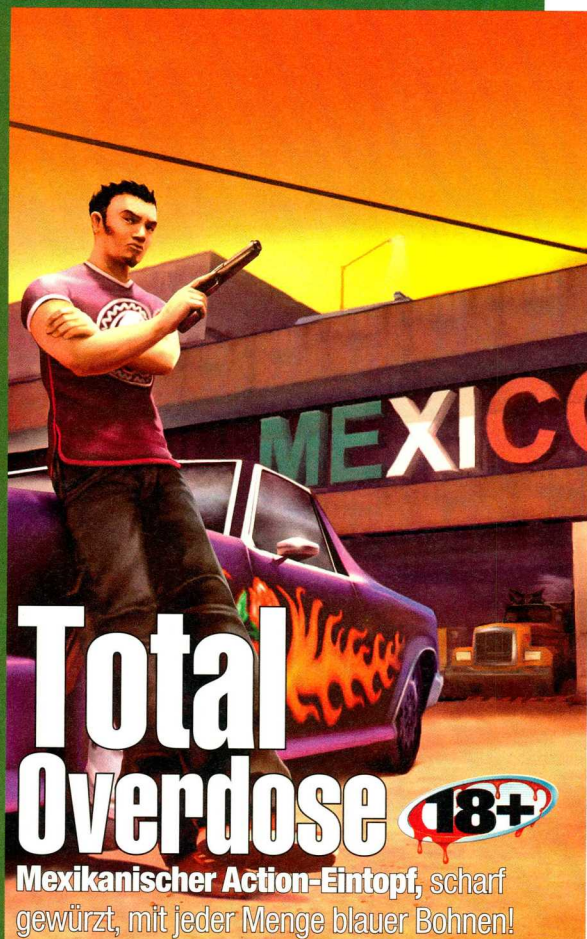
Dank des neuartigen MPAR-Systems eine insgesamt gelungene Steuerung: einfach, präzise und innovativ.

STEUERUNG
88 %

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI
82% 81% - 79%

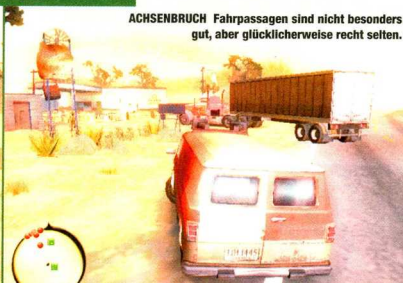
Innovatives Spiel mit intelligenter Steuerung und guter Aufmachung, allerdings auch mit vielen Längen.



Antonio Banderas ist die coolste Sau der Welt! Diese Aussage wird jeder bestätigen, der schon einmal in Genuss des Films *Desperado* gekommen ist. Die irrwitzige Actionposse von Robert Rodriguez (*Sin City*) ist stylisch, brutal, gekonnt inszeniert, selbstironisch und einfach unglaublich unterhaltsam. Da muss man sich wundern, dass nicht bereits früher jemand auf die Idee gekommen ist, ein Spiel zu entwickeln, das inhaltlich und atmosphärisch in die gleiche Kerbe schlägt. *Total Overdose* klingt zwar eher wie der Name eines öden Shareware-PC-Spiels, sollte aber nicht in die Irre führen. Hier wird scharf geschossen, und zwar reichlich!

FEUER FREI!

Sofern man *Desperado* als Vorlage bezeichnen möchte, hält sich *Total Overdose* in Sachen Story sehr nah ans Vorbild. Die hanebüchene Geschichte würde noch auf einem Bierdeckel Platz finden und dient in erster Linie als Aufhänger für pausenlose Gefechte mit schweren Wummen. Ob Pistolen, Gewehre, Schrotflinten, Granatwerfer, Bazookas oder diverse Stichwaffen – das Waffenarsenal bedient wirklich jeden Wunsch und ist extrem umfangreich. Das ist auch bitter nötig, denn die Anzahl der Gegner ist genau wie die Masse an abgefeuerten Schüssen kaum noch zählbar. Für die eigentliche Würze sorgen akrobatische Kampfeinlagen, ein makabres Bonussystem und extrem witzige Spezialwaffen. Letztere verdienen Sie sich für Abschüsse von Gegnern oder Sie sammeln ganz schlicht und einfach ein Symbol ein. Bei Bedarf wird das gewünschte Extra aktiviert und schon setzen Sie per Golden Gun Gegner mit einem einzigen Schuss außer Gefecht, wirbeln mit zwei feuernden Maschinenpistolen durch die Luft oder packen die obligatorischen



Gitarrenkoffer aus und zerlegen mit den darin enthaltenen Maschinengewehren alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Wem das zu abgefahren ist, der springt ganz im Stil von *Max Payne 2* in Zeitlupe zur Seite und pumpt die Gegner ohne große Umschweife voll Blei. Sportliche Naturen suchen die Nähe einer Wand, um coole Überschläge zu vollführen und nebenbei noch ein paar Gegner außer Gefecht zu setzen. Für abwechslungsreiche Auseinandersetzungen ist also gesorgt, doch es gibt noch mehr zu sehen. Schwingt man sich hinter das Steuer eines Fahrzeugs, missbraucht man auch dieses ohne Probleme als Waffe. Auf Knopfdruck lehnt sich Hauptdarsteller Ram aus der Tür und springt ab. Das nun führerlose Vehikel rollt munter weiter und explodiert selbst bei der kleinsten Berührung. Das ist zwar völliger Blödsinn, aber das sind die meisten Actionfilme der Achtzigerjahre ja schließlich auch!

NIX FÜR ZARTBESAITETE

Total Overdose versucht gar nicht erst, Anspruch vorzutauschen, sondern zelebriert Action und Gewalt. Die Zahl der Opfer ist schon nach wenigen Levels unüberschaubar, doch glücklicherweise nimmt sich der Titel überhaupt nicht ernst und wirkt nicht zuletzt aufgrund der poppig bunten Comic-Optik eher grotesk und albern. Wer *Desperado* ohne Abscheu genießen konnte, der wird durch *Total Overdose* ebenfalls nicht an seine Grenzen stoßen. Für eine Abneigung könnten höchstens die Fahrleinen des Spiels sorgen, denn die Fahrphysik verdient diese Bezeichnung kaum und ist – freundlich formuliert – recht bescheiden. Dennoch: Wer einfach mal wieder ballern möchte und seinem Gehirn eine Pause gönnt, der sollte schon mal das Ticket nach Mexiko buchen!

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK TOTAL OVERDOSE

Popcornkino oder Film Noir?

Die spielerischen Ähnlichkeiten sind unverkennbar, doch stilistisch könnte der Unterschied zwischen den beiden Ballerorgien kaum größer sein.



TOTAL OVERDOSE

GAMEPLAY

★★★★

Steuerung: Das Gamepad ist voll belegt, dennoch spielt sich *Total Overdose* gut. Lediglich die Fahrzeugsteuerung ist mies. **Missionsdesign:** *Total Overdose* ist insgesamt fairer als der Konkurrent und fast alle Hauptmissionen sind prima ausgearbeitet.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★

Das Hauptspiel ist nach wenigen Stunden erfolgreich absolviert, zahlreiche Bonusmissionen und mehrere Schwierigkeitsgrade verlängern dem Spiel. Dennoch ist *Total Overdose* recht schnell ausgereizt.

Abwechslung: Die gruseligen Fahrpassagen sorgen zwar für Abwechslung, machen aber nicht viel Spaß. Der Großteil des Spiels besteht aus endlosen Ballereien mit coolen Extras. **Speichermanagement:** Vor und nach jedem Level wird gespeichert, innerhalb des Spiels verhindern spärlich verteilte Checkpoints zu viel Frust.

TECHNIK

★★★★

Zwar ist die Optik höchstens zweckmäßig, doch immerhin läuft das Spiel stets flüssig und alles wirkt wie aus einem Guss. **Ladezeiten:** Die Dauer der Ladevorgänge ist gerade noch akzeptabel, dafür sorgt die Häufigkeit dieser Pausen für die Hemmung des Spielflusses.

Darstellung: *Total Overdose* läuft stets flüssig und nur vereinzelt schleichen sich kurze Ruckler bei großen Explosionen ein. Angesichts der spärlichen Optik wäre alles andere aber auch akzeptabel.

60-Hz-Modus: Nein. **Soundeffekte:** Die Sprecher sind ordentlich, mancher Waffensound hätte gerne etwas satter ausfallen dürfen.

Musik: Die passende und gute Musik kommt leider viel zu selten zum Einsatz, steigt dann aber die Störung.



MAX PAYNE 2

GAMEPLAY

★★★★

Steuerung: Dank großzügiger Zielhilfe fallen die Feinde im Sekundentakt. Kleinere Hüpfenlagen spielen sich hübsig. **Missionsdesign:** Viel Trial & Error zerrt an den Nerven, doch die grandios inszenierten Schießereien machen Spaß.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★

Zieht man die zahlreichen Lade- und Spielpausen ab, ist *Max Payne 2* in wenigen Stunden abgetan. Mehrere Schwierigkeitsgrade und harmlose Bonusmissionen motivieren nur bedingt zum Weiterspielen. **Abwechslung:** Viel mehr als stylisches Ballern gibt's nicht zu sehen. Traumsequenzen gefallen mit effektgespeicher Optik, die Sniper-Missionen sind eine nette Abwechslung.

Speichermanagement: Innerhalb der Levels wird jederzeit und überall gespeichert werden, was aber leider sehr viel Zeit in Anspruch nimmt.

TECHNIK

★★★★

Ganz klar der Schwachpunkt des Spiels. Die heftigen Ruckelattacken rauben einem nicht selten den letzten Nerv.

Ladezeiten: Vor jedem Level muss eine Menge Geduld aufgebracht werden, doch auch innerhalb der Abschnitte unterbrechen Ladebildschirm den Spielfluss.

Darstellung: Generell läuft das Spiel ein wenig ruckelig, aber akzeptabel. Vielerorts geht der Titel aber dermaßen in die Knie, dass man nur noch von eingeschränkter Spielbarkeit sprechen kann.

60-Hz-Modus: Nein. **Soundeffekte:** Hier gibt's keinen Anlass zur Kritik. Sprecher und Sounds sind auf höchstem Niveau.

Musik: Der todtraurige Soundtrack ist brillant und auch unabhängig vom Spiel ein echter Hörgenuss.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Maik
Bütelfür

fährt auch viel Taxi.

So viel geballert hab ich schon lange nicht mehr und trotz der kleinen Macken und der grottenschlechten Fahrphysik macht *Total Overdose* einfach wahnsinnig Laune. Leider ist der Spaß zu schnell vorbei und für eine höhere Wertung fehlt es an Tiefgang.



TEST

TOTAL OVERDOSE

Hersteller: Eidos

Entwickler: Deadline Games

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 6-8 Stunden

Internet: www.gringo-lococo.com

Spieler: 1 Termin: 16. September

USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe

Preis: Ca. € 60,-

Temporeiches Leveldesign

Witzige Spezialattacken

Mäßige Technik

Miese Fahrpassagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Beide Achsen sind invertierbar, ansonsten ist die Steuerung vorgegeben und funktioniert sehr gut.

STEUERUNG
80%

GRAFIK SOUND MULTI

72% 78% — 80%

Ein Spiel wie ein Actionfilm – höhle

Story, kaum Tiefgang, aber extrem

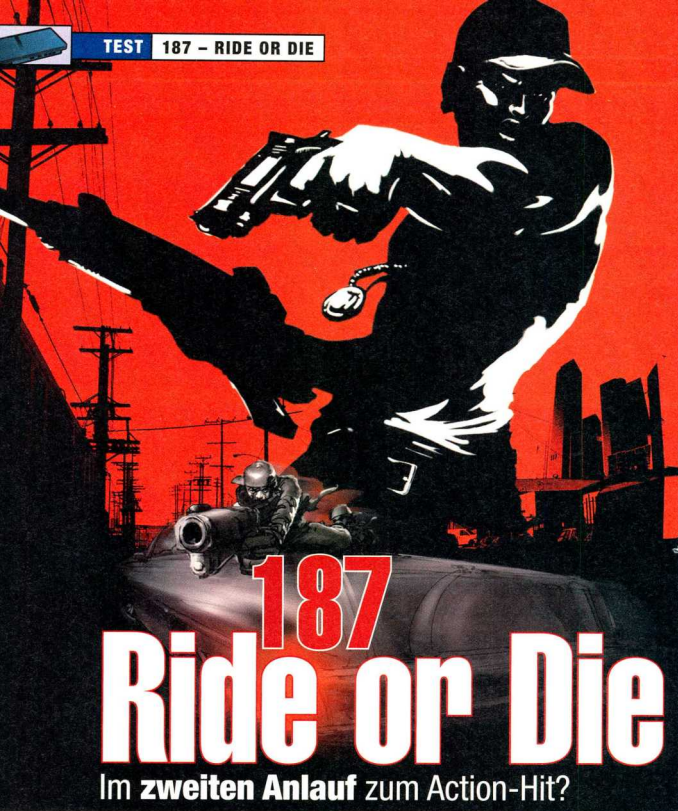
unhaltsam und viel zu schnell vorbei!

GELENKIG: Der Saltito von der Wand sieht nicht nur cool aus, sondern bringt ordentlich Punkte.



BOOM! Wenn in diesem Spiel etwas explodiert, dann aber immer mit ordentlichem Wums!





Bereits auf der E3 2004 stellte Ubisoft *Notorious Drive to Die* vor, die Ausgangsbasis für *187 – Ride or Die*. Da der Titel damals auf mehr Kritik als Anklang in Fachkreisen stieß, beschloss das Entwicklerteam, das Spiel komplett zu überarbeiten. Über ein Jahr später ist *187* endlich reif für den Release. Ob sich Ubisofts München gelohnt haben, erfahren Sie in den folgenden Zeilen.

TRENDIGE ZUTATEN
Getunte Karossen, Gangster-Rap und heiße Bräute – mit diesem Rezept konnten Rockstar und EA bereits in *GTA* oder der *Need for Speed*-Reihe punkten. Ubisoft übernimmt diese Elemente und verpasst *187* eine Story mit coolen Gangstern, krassen Hip-Hop-Sounds und stylischen Vehikeln. Beim Gameplay gehen die Franzosen hingegen eigene Wege, so dass man *187* nicht mit den

genannten Vorzeigetiteln vergleichen kann. Die Frage nach dem Genre des Spiels beantwortete uns der Produzent Ali Kojori mit „Combat-Racing“, was bedeutet, dass in *187* Rennspiel-mit-Baller-Action-Elementen verschmelzen.

BÖSE GEGEN NOCH BÖSER

Der Held des Spiels ist Buck, ein junger Gangster, der sich durch krumme Geschäfte bei seinem

Boss OG Dupree seine Brötchen verdient. Bucks und OGs Widersacher, der machtbessene Cortez, hat OG bereits neun Kugeln verpasst und schreckt vor nichts zurück, um die Macht über die Straßen von L.A. an sich zu reißen. Ihre Rivalitäten lassen OG und Cortez auf der Straße von jungen Gangstern wie Buck und deren heißen Bräuten in getunten Vehikeln austragen. Die Spielfiguren wurden realen Schauspielern und Prominenten nachempfunden. Buck ist zum Beispiel ein Abbild von Larenz Tate, der sich mit *Menace II Society* einen Namen gemacht hat. Für OG Dupree diente wiederum Rap-Star Guerilla Black als Vorlage. Des Weiteren sind das bekannte UK-Model Thekla Roth und Noel Guglielmi, der Filmfreund aus dem Kinostreifen *Training Day* bekannt sein dürfte, mit von der Partie.

PACKENDE WETTKÄMPFE

In den Rennen und Wettkämpfen ist der Spieler stets im Fahrzeug unterwegs und greift auf verschiedenste Waffen und Power-ups zurück, die er während der Rennen auf der Straße auflieft. Der Fuhrpark besteht aus 30 Fantasiefahrzeugen, die sich in vier Klassen wie Muscle-Car, SUV und Sportwagen aufteilen. Während die Mädels meist das Fahren übernehmen, ist der männliche Fahrgast fürs Ballern zuständig. Der Spieler übernimmt dabei sowohl das Fahren als auch das Schießen, was die Entwickler wunderbar umgesetzt haben. Die Fahrphysik der Boliden ist sehr arcade-lastig und lädt in jeder Kurve zum Driften ein. Durch Drifts füllen Sie die Boost-Leiste Ihres Fahrzeugs und können Ihrem Gegner per Tastendruck davonbrausen. Im Spielverlauf treten Sie in Deathmatches, Todesrennen, normalen Rennen oder Verfolgungsjagden gegen mehrere Rivalen an. Insgesamt erwarten

DEATHMATCH Im Deathmatch-Modus nehmen Sie Ihre Gegner mit einer Gatling-Kanone oder einer Pumpgun aufs Korn.



ESKORTE In einigen Missionen müssen Sie befreundete Fahrzeuge vor Angriffen beschützen.



den Spieler knapp 60 Missionen, für deren Bestehen er mit neuen Fahrzeugen belohnt wird. Der Schwierigkeitsgrad ist hierbei ideal bemessen: Zu keiner Zeit fühlt sich der Spieler unterfordert beziehungsweise macht sich Frust wegen zu schwerer Aufgaben breit. Online oder im LAN treten bis zu acht Spieler in den verschiedenen Spiel-Modi an und können dabei sogar über Headset kommunizieren. Ohne Netzwerk- und Bindung duellieren sich zwei Spieler im Splitscreen oder treten gemeinsam an, wobei im Kooperativ-Modus ein Spieler das Fahren und der andere das Schießen übernimmt. Aber auch wenn keine menschlichen Mitspieler zur Verfügung stehen, heizen einem die cleveren Computergegner gewaltig ein. Statt des Rubberband-Systems, das dafür sorgt, dass Sie nach einem Crash schnell wieder den Anschluss zum Feld bekommen, machen die Computergegner so wie menschliche Spieler Fehler.

TECHNISCH EINWANDFREI

Grafisch hat 187 einiges zu bieten. Das Spiel läuft zwar nur mit 30 Bildern pro Sekunde, dafür durchgehend flüssig. An Effekten – vor allem bei hohen Geschwindigkeiten und Crashes – wurde nicht gespart. Das Schadensmodell der Vehicle ist gut dargestellt, die Explosionen sehen sehr ansprechend aus. Die unterhaltsamen FMVs sollten an dieser Stelle ebenfalls erwähnt werden, da sie einen großen Teil zur gelungenen Atmosphäre des Titels beitragen. Ebenso die Sprachausgabe und die Musik des Titels: Die nicht immer jugendfreien Sprüche und die exklusiven Rap-Sounds, die die Guerrilla Black beisteuerte, passen hervorragend zur Aufmachung von 187 – Ride or Die.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK 187 – RIDE OR DIE

Das Spektakel im Vergleich

187 – Ride or Die kann nur mit wenigen PS2-Titeln direkt verglichen werden. Am ehesten ist dies mit dem mittlerweile etwas betagten WipeOut Fusion möglich. Wir verraten, wie 187 sich schlägt.



187 – RIDE OR DIE

UMFANG ★★★★★
Fahrzeuge: 30 Fahrzeuge in 4 Fahrzeugklassen.
Strecken: Zahlreiche Strecken in einer Stadt.
Waffen: 20
Missionen: Knapp 60
Spielmodi: Todesrennen, Deathmatch, Verfolgung, Minenrennen.
Splitscreen: Ja
Online: Bis zu 8 Spieler

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Sehr arcade-lastige, gelungene Steuerung. Auswahl zwischen direkter (per Stick) oder indirekter (per Button) für die Schützen.
Einstieg: Ausgewogener Schwierigkeitsgrad. Gut ansteigende Lernkurve.

WIPEOUT FUSION

UMFANG ★★★★★
Fahrzeuge: 8 Gleiter in zahlreichen verschiedenen Variationen.
Strecken: 24 (+ 21 rückwärts)
Waffen: 26
Missionen: Verschiedene Ligen.
Spielmodi: Karriere-Modus, Arcade-Modus, Eliminierungsrennen, Zone-Modus.
Splitscreen: Ja
Online: Nein

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich, sodass man im Nu sein Vehikel perfekt kontrollieren und Gegner gezielt ausschalten kann.
Einstieg: Anfangs zu lascher Schwierigkeitsgrad. Später anspruchsvoll.



GAMEPLAY ★★★★★
Grafik: Grafisch macht 187 einen sehr ordentlichen Eindruck. Das Spiel läuft flüssig und die Effekte können sich sehen lassen.
Schadensmodell: Schäden sind nur optisch zu erkennen – an den Fahreigenschaften der Fahrzeuge ändert sich nichts.
Sound: Die Effekte und Sprachausgabe tragen viel zur gelungenen Atmosphäre bei.
Musik: Sehr coole Rap-Sounds, die eigen von Guerrilla Black für 187 aufgenommen wurden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GAMEPLAY ★★★★★
Grafik: Weltgehend flüssige 50 Bilder pro Sekunde. Leichtes Flimmern. Slowdowns bei den Rennstarts. Effektiv in Szene gesetzt.
Schadensmodell: Schäden am Gleiter sind nur optisch zu erkennen und wirken sich nicht auf das Fahrverhalten aus.
Sound: Die Soundeffekte klingen sehr passend.
Musik: Schwallen als bei den akustisch großartig unterhaltenen Vorgängen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
 wird zum Gangster.

187 – Ride or Die hat es in sich und macht eine Menge Spaß. Mein einziger Kritikpunkt: Die Aufgaben sind zwar motivierend, aber alles in allem ist das Gameplay recht simpel. Wer nicht das Verlangen nach endloser Spieltiefe hat, der wird mit 187 stundenlang seinen Spaß haben. Und das zum Schnäppchenpreis von schlappen 30 Euro!

TEST 187 – RIDE OR DIE

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft France
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic 2
Umfang: ca. 60 Missionen

Internet: www.187game.com

Spieler: 1-2 (LAN/online 8) **Termin:** 25. August
USK-Freigabe: Preis: ca. € 30,-
Ab 16

- Coole Gangster-Atmosphäre
- Späße Multiplayer-Kämpfe
- Hammer-Preis
- Geringe Spieltiefe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Boost **R1:** Nach vorne schießen ☐ Bremsen
L2: Rückspiegel **R2:** Nach hinten schießen ☐ Waffe wechseln
Start: (Pausemenü) ☐ Gas
Select: (Name wechseln) ☐ Waffe wechseln
Steuern: Kreuz: Lenken **Analogstick L:** Lenken **Analogstick R:** Schießen
 Die Fahrzeuge lassen sich gut steuern. Lediglich das Zielen mit dem Analogstick erfordert Übung.

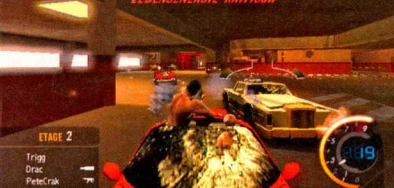
GRAFIK **SOUND** **MULTIPLAYER** **EINZEL**
 78% 83% 82% 80%

Sehr spaßige Renn- und Baller-Action. Besonders für Multiplayer-Freunde sehr empfehlenswert.

HARTNÄCKIG Bei den Verfolgungsjagden müssen Sie den Cops ohne Waffeneinsatz entfliehen.



AUTOPILOT Während Sie nach hinten blicken und die Gegner bearbeiten, übernimmt der Fahrer die Kontrolle über das Auto.
LEBENSENERGIE KRITISCH



Brave Die Suche nach dem Geistertänzer

Kleiner Knuddel-Indianer auf großer Abenteuerreise

Indianerjunge Brave hat nur ein Ziel: Wenn er groß ist, will er unbedingt ein großer Krieger werden. Die Chance, seine Feuertaufe als echter Indianer zu bestehen, kommt dabei viel früher als erwartet. Gerade noch hat er seine Fähigkeiten trainiert, schon muss er seinen Stamm gegen einen bösen Wendigo verteidigen – zu viel Verantwortung für einen kleinen Jungen. Also macht Brave sich auf, den Stammeshelden Geistertänzer zu suchen, um sein Dorf zu retten. Damit beginnt ein quetschbuntes, klischeebeladenes und äußerst abwechslungsreiches Abenteuer, das zwar kindergerecht präsentiert wird, jedoch keinesfalls als kindisch abgetan werden sollte.

Im Mittelpunkt des liebevoll gestalteten Action-Adventures steht natürlich Brave, der im Laufe der wendungsreichen Geschichte eine Vielzahl von Fähigkeiten erlernt, die ihm bei seiner Suche sehr hilfreich sind. Das Lesen von Fährten und Duftspuren spielt dabei eine genauso große Rolle wie das Imitieren von Tierschritten. All diese für Videospielcharaktere recht untypischen Fähigkeiten sind gekonnt ins Gameplay integriert und sorgen für viel Abwechslung. Ebenso wichtig wie der Adventure-Part sind die Actionpassagen, bei denen sich Brave mit einem Tomahawk gegen diverse Feindarten zur Wehr setzen muss. Im Laufe des Spiels erhält er zudem Pfeil und Bogen, um Gegner auf Distanz zu halten. Abgesehen

von den Kämpfen gibt es aber auch noch andere Actionpassagen, die dafür sorgen, dass man sich so schnell nicht langweilt. Flugsequenzen, Kanufahrten und halsbrecherische Verfolgungsjagden sind über das ganze Spiel verteilt. Gespielt wird dabei im Normalfall immer in Third-Person-Ansicht, wobei die Kamera frei drehbar ist. Es ist aber auch stets möglich, kurzzeitig in den Ego-Modus zu schalten, um noch gezielter mit dem Bogen schießen oder sich besser umschaun zu können. Technisch ist das witzige Abenteuer ebenfalls gelungen. Lediglich kleine Ruckeleinlagen in Kämpfen und nicht immer perfekte Charaktermodelle trüben den ansonsten guten Gesamteindruck ein wenig.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
hat eine Tomahawk-Sammlung.

Mir hat es der kleine Indianerjunge richtig angetan. *Brave* hat zwar einen etwas eigenwilligen Grafikstil, ist aber technisch in jeder Beziehung gut gelungen und macht dank abwechslungsreicher Aufgaben auch langfristig Spaß. Einfach gute und sehr atmosphärische Unterhaltung für Jung und Alt mit vielen innovativen und gut umgesetzten Ideen.



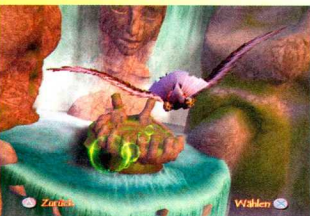
POWERSCHLAG Indianerjunge Brave erledigt kunstvoll einen fiesen Wolf.



KÄFERMETZELN Da spritzt der vielfarbige Lebenssaft der Insekten nur so durch die Gegend.



SEANCE Der Geist von Braves Opa hilft dem jungen Krieger in jeder Situation.



NETTE FLUGEINLAGE Selbst auf einem Adler macht der junge Held eine echt gute Figur.

TEST BRAVE

Hersteller: Sony
Entwickler: VIS Entertainment
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround
Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1
Termin: 6. September

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Gelungene Lokalisierung
- Abwechslungsreiche Aufgaben
- Gutes Hilfesystem
- Kamera nicht immer übersichtlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ego-Modus	R1: Anvisieren	☐ Nahkampfangriff
L2: Anzeigen verblenden	R2: Geistesenergie	☐ Fernkampfangriff
Start: Pause		☐ X: Springen
Select: Moduswechsel		☐ Y: Fährtenersuche
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umschauen

Gelungene und durchdachte Steuerung, die eine optimale Kontrolle des kleinen Indianers erlaubt.

STEUERUNG
80%

GRAFIK	SOUND	MULTI	INHALT
79%	80%	—	79%

Richtig gutes, herrlich abwechslungsreiches Abenteuerspielchen, das nicht nur Kindern gefallen dürfte.

YS The Ark of Napishtim



Fernöstliche Konkurrenz für Baldur's Gate & Co.?

SIDEQUEST: Der Dame mit dem tiefen Ausschnitt dürfen Sie Ihr Können beweisen.



Crevia



HLEIMIG: Die Bosskämpfe erfordern allesamt eine individuelle Taktik.

The Ark of Napishtim ist eigentlich schon der sechste Teil der Ys-Serie. Dennoch wird es für viele europäische Spieler wohl der erste Kontakt mit einem Ys-Game sein. The Ark of Napishtim ist jedoch leider nicht gerade ein Highlight der Reihe und für heutige Standards recht unspektakulär. In der Rolle des Helden Adol, der übrigens schon die Hauptfigur in allen anderen Teilen war, helfen Sie den Rehdanern, indem Sie drei verloren gegangene Spiegelfragmente für sie finden und sich später sogar gegen das

böse Imperium stellen, das das friedvolle Völkchen versklaven will. Das geschieht im klassischen Action-Rollenspiel-Gewand. Aus der Vogelperspektive steuern Sie Ihren Recken durch Wälder und Dungeons und verknopfen in Echtzeit Blobs, Eichhörnchen und Giftpflanzen. Innovationen sucht man dabei vergebens. Dem Helden stehen gerade mal drei aufrüstbare Schwerter zur Verfügung, die jeweils eine individuelle Magieattacke sowie eine Spezialattacke zu bieten haben. Grafik und Sound sind ebenso unspektakulär wie die Hintergrundmusik und die

Umgebungen ziehen belanglos am Spieler vorbei. Auffallend nervig ist hingegen die Sprachausgabe, die mit das Schlechteste ist, was wir seit langem zu hören bekommen haben. Trotz dieser Kritikpunkte ist Ys - The Ark of Napishtim aber kein totaler Reinfall. Wer das Genre von vorne bis hinten auswendig kennt, wird mit diesem Titel kurzweilige Unterhaltung finden, die weder Hirn noch Fingerspitzengefühl fordert. Ein netter Zeitvertreib, der das Warten auf kommende Highlights immerhin ein wenig zu verkürzen vermag.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

WALDSCHRAT: So viel ist auf dem Bildschirm eigentlich selten los.



MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
hat zu viele Alternativen.

The Ark of Napishtim ist nicht wirklich schlecht. Nur eben extrem unspektakulär. Genre-Fans werden mit Baldur's Gate oder Champions of Norrath weitaus besser bedient. Wer diese Titel aber schon in- und auswendig kennt und sich darüber hinaus nicht am knuffigen Japano-Stil stört, kann ruhig einmal einen Blick riskieren.

TEST	
YS ... NAPISHTIM	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Falcom
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.konami.de	
Spieler:	1
Termin:	30. September
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
● Kurzweilig ... ● ... aber unspektakulär ● Magere Technik ● Ode Story	

CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Waffe wechseln	R1: Waffe wechseln
L2: Gehen	R2: Angreifen
Start: Menü	△: Item
Select: -	○: Springen
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: -
Sehr einfache und übersichtliche Steuerung, mit der man auf Anhieb miterkann.	
STEUERUNG 87%	
Grafik Sound Multi 68%	
Zu unspektakulär, um im Genre was zu reißen. Was bleibt, ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch.	

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze!
(*inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900700800,
€ 0,50/SMS

PROZENTHÜRDE

Hi zusammen,
dass ihr die Besten seid,
wisst ihr ja, also komme ich
gleich zu meinen Problemen.

PLAYZONE: Hallo? Das sind hier die Leserbriefseiten, keine Seelsorge. Aber wir drücken noch mal ein Auge zu, schließlich scheinst du tatsächlich ziemlich verzweifelt zu sein, wenn man sich das Bild von dir so anschaut, das du beigefügt hast.

Ich würde mich selbst als Perfektionist betrachten, der sehr wenige Spiele besitzt, diese jedoch liebt und bis zum letzten (ich hasse dieses Wort) „Goodie“ zockt. Einer dieser Titel ist das zu Recht hoch gelobte *Grand Theft Auto Vice City*

(dt.). Ich spiele es seit der ersten Stunde. Nachdem ich dann zu 99 Prozent fair und ohne Cheats gespielt hatte, fehlte mir nur noch ein Päckchen, um das Spiel mit einem gutem Gefühl zur Seite zu legen und mit einem Grinsen im Gesicht einzuschlafen. Tja, leider habe ich dieses Gefühl bis heute noch nicht erlebt. Ich bin jetzt sogar bereit, mir ein X-Port V2 zu holen, um aus dem Internet das perfekte Savegame mit 100 Prozent herunterzuladen. Leider fand ich bis heute noch keine halb-

wegs seriöse Seite, auf der dieses himmlische Savegame zu finden wäre. Womit ich auch schon bei meiner Frage bin: Kennt ihr eine Website bzw. gibt es ein solches Savegame überhaupt? Bitte, liebes PLAYZONE-Team, helft mir, so könntet ihr euch sicher sein, zumindest einen kranken Menschen in Deutschland geheilt zu haben.

STEFAN PER E-MAIL

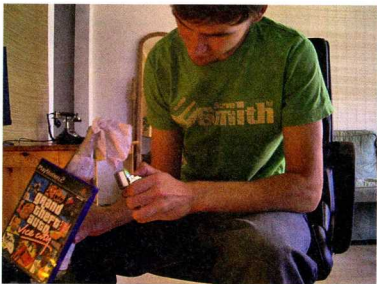
PLAYZONE: Es gibt zwar durchaus Seiten, die einen solchen Spielstand anbieten, doch er wird nicht funktionieren. Das Savegame lässt sich zwar sehr einfach sichern, wird aber anschließend beim Laden nicht mehr vom Spiel erkannt. Daher kann die Empfehlung eigentlich

nur lauten, direkt zum neueren MAX Drive zu greifen, das diesen Spielstand verarbeiten kann und mittlerweile mehr Unterstützung seitens der Spieler genießt. Und weil wir heute unseren netten Tag haben, findest du den Spielstand für *Grand Theft Auto Vice City* (Dt.) mit 100 Prozent auf unserer DVD – bereit, auf ein MAX Drive kopiert zu werden.

GRAFIKSCHOCK

Hallo PLAYZONE-Team, als Allererstes möchte ich euch sagen, dass euer Magazin einfach klasse ist! Die DVD ist auch echt super, denn die Sprecher hören sich gut an und sind witzig! Ich habe zwei Fragen, die ich loswerden möchte:

1. Die neue Edelgrafik der nächsten Konsolengeneration verspricht Spiel Spaß pur und darauf freue ich mich sehr! Einen kleinen Haufen gibt es aber trotzdem. Die Grafik sieht in manchen Spielen wie die Realität aus und das ist das Problem! In blutigen Spielen, die ab 16 oder 18 sind, kann man leicht das Game mit der Realität verwechseln, denn es sieht ja alles so echt aus. Vielleicht kann es irgendwann passieren, dass eine Person draußen in der „Realität“ etwas



LETZTER AUSWEG Perfektionismus kann tödlich sein – für Spiele.

Verbotenes anstellt, weil es ja ohne Probleme im Spiel anzustellen ist! Da werden doch die Altersbeschränkungen angezogen, oder?

MAX TITZE

PLAYZONE: Als die PSone erschien, las man auch immer wieder von fotorealistischen Grafiken und realistischen Umgebungen. Der PlayStation 2 attestierte man auch schnell diese Grafikpower. Natürlich entwickelt sich die Technik immer weiter und vielleicht kann man wirklich irgendwann die TV-Übertragung eines Formel-1-Rennens nicht mehr von dem dazugehörigen Spiel unterscheiden, doch letztlich spielt man immer noch ein Spiel. Ein gesunder und klar denkender Mensch wird immer zwischen der Fiktion auf dem Bildschirm und der Realität unterscheiden können. Härtere Richtlinien sind hoffentlich nicht nötig, wenn der Großteil der Entwickler sich anstelle von immer detaillierteren Todesanimationen verstärkt auf das Spiel-design konzentriert.

DVD-KRITIK

Guten Tag, liebes PLAYZONE-Team! Ich lese euer Magazin bereits seit der Ausgabe 6/01 und konnte somit natürlich die Entwicklung der PLAYZONE ein Stück miterleben. In dieser Zeit sind mir etliche Veränderungen aufgefallen und dies besonders bei der DVD. Diese erlebte meiner Meinung nach ihre Höhen und Tiefen, wobei sie im Moment wieder im Tief steckt. Gründe dafür:

1. Die diesjährige E3-Reportage

Diese ist zwar relativ schmuck aufbereitet, kann mich dennoch nicht wirklich überzeugen. Grund dafür sind vor allen Dingen die fehlenden Informationen. Nur zu Top Titeln wird ein Kommentar abgegeben und dann wird der Zuschauer allein gelassen. Im Vergleich zu der E3-Reportage aus dem Jahre 2001, wo alle Berichte kommentiert wurden, ist die Reportage aus diesem Jahr etwas mager ausgefallen.

PLAYZONE: Die Erklärung ist relativ einfach: Wir wollten so umfassend wie nur irgend möglich über die größte Videospielemesse der Welt berichten. Die schiere Masse an Spielen im Messebericht unterzubringen, war nicht leicht, aber wir haben es dennoch geschafft. Die Alternative wäre gewesen, auf einige Titel zu verzichten und nur die populärsten Spiele vorzustellen, doch das war uns zu wenig und den Herstellern von unbekannten Spielen gegenüber nicht fair. Zudem finden sich im jeweiligen Heftbericht natürlich noch umfassende Informationen, die

es vielleicht nicht mehr in den DVD-Bericht geschafft haben.

2. Die Interviews

Für viele Leser mag dies ja ganz interessant sein, aber muss man wirklich zu jedem Titel ein ellenlanges Interview ertragen? Ich denke, dass die meisten zwar Information aufnehmen wollen, aber wahrscheinlich auch Bilder zu den Spielen sehen wollen. Im Fall von King Kong ist das ja noch verständlich, aber z. B. bei Brothers in Arms hätte das Interview etwas kürzer ausfallen können.

PLAYZONE: Die letzte Ausgabe war ein Extremfall, weil wir gleich mehrere Besuche in Entwicklungsstudios auf unserem Kalender stehen hatten. Hier und dort hätte man sicher am Interview sparen können, andererseits ist man doch immer auch froh, wenn man die Entwickler mal zu Wort kommen lassen kann.

Ganz unabhängig von dieser – na ja – Kritik hätte ich auch noch ein paar Fragen:

1. Wie steht es mit der Entwicklung von Ice Nine? Wird der Titel jemals erscheinen?

PLAYZONE: Das ist leider eher unwahrscheinlich. Das Spiel sollte ursprünglich über Bam! Entertainment erscheinen, doch diese Firma hat schon vor einiger Zeit das Zeltliche gesegnet. Die Entwickler des Spiels Torus Games arbeiten derzeit in erster Linie an Game-Boy-Spielen und so wie es aussieht, macht Ice Nine seinem Namen alle Ehre und liegt auf Eis.

2. Werdet ihr auch nach dem Release der PSP weiterhin neue PSP-Spiele testen?

PLAYZONE: Natürlich, schließlich gehört die PSP zur PlayStation-Familie.

3. Wird auf der PlayStation 2 wirklich noch ein Killzone-Titel erscheinen oder ist der Killzone-Teil auf der PS3 der zweite?

PLAYZONE: Offiziell ist dazu noch nichts bekannt, doch es wäre schon verwunderlich, wenn die Jungs von Guerrilla ihre Technologie für das erste Killzone ungenutzt ließen und nicht noch einen Nachfolger für die aktuelle PlayStation 2 hervorbringen würden. Wir bleiben dran und werden natürlich sofort über eventuelle Ankündigungen berichten.

Zum Schluss aber noch ein Lob an euer Magazin. Der Inhalt ist professionell und gerecht. Ich werde euer Magazin auch die nächsten vier

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um Resident Evil 4

Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 14.07.05 Datum: 15.07.05 19:25 IP: 84.156.83.148	Holt ihr's euch oder halt ihr es schon für den Cube? JBL Löschen M Bearbeiten E Wiederlesen M Antworten ✓
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 08.01.05 Datum: 16.07.05 11:45 IP: 84.141.242.102	Holt ihr's euch oder halt ihr es schon für den Cube? habs nicht für den cubelich hab kein cubel und ich werd mir mal überlegen ob ich es mir für die ps2 hole... aufm cube soll es ja ich glaub 94% bekommen haben mal schauen wie es auf der ps2 wird.
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 07.01.05 Datum: 16.07.05 18:44 IP: 80.171.193.117	Holt ihr's euch oder halt ihr es schon für den Cube? Habs im Cube, einfach genial! Nur leider hab ich die kastrierte Version ohne Mini-Games erwisch ich hoffe mal die machen nicht auch so'n Schwachsinn auf der PS2...
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 27.08.04 Datum: 16.07.05 22:07 IP: 195.202.43.245	Also ich habbs auch in C Cube, es ist der Hammer, zocke es glaube ich grade zum 5. Mal durch oder so... Wenn noch edem cool Ederas in die PS2 Version kommen, werde ich mal gucken, aber was ich bisher auf den Screenshots von der Grafik gesehen habe, war noch so beeindruckend. Wer die Cube Version nicht kennt, dem wids wahrscheinlich nicht auffallen, aber ich finde die Grafik etwas grobkörniger und weniger detailreich. Ich denke das ein oder andere Ruckeln wird leider auch nicht zu vermeiden sein. Na ja, man wird sehen.
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 13.11.04 Datum: 16.07.05 22:22 IP: 85.74.175.152	Ich hab die Cubeversion mit Minigames und glaube, dass die Minigames in der PS2 Fassung nicht enthalten sind, da die das ja sicher nicht nochmal prüfen werden. Auf ihr: www.gametrail.de stand aber mal, dass es erlösbare Spielabschnitte haben wird, die in der GC-Fassung nicht dabei sind. Außerdem hat man dort neue Waffen. Wenn ihr euch schon mal den Trailer angesehen habt, merkt ihr, dass einige Szenen nicht in der GC-Fassung drin sind.
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 14.07.05 Datum: 24.07.05 11:43 IP: 84.143.224.198	Ich hab es bereits paar mal durch nur nicht im Schwer-Modus. Bin aber grad dabei. Find es schon cool das bei der PS2 Version nur Ederas wie Level mit Ada gibt. Hab aber trotzdem nicht viel mit das auch auf der PS2 zählten. Die Grafik ist in Ordnung von den was ich bisher gesehen habe aber man merkt schon das die Version weniger Detail hat als die Gamecube. Aber egal Risk ist trotzdem ein gutes Spiel.
Resident Evil 4 Rang: + Anmeldedatum: 23.07.05 Datum: 24.07.05 17:15 IP: 80.145.95.75	Überlege auch, ob ich es mir holen soll. Habs auf dem Gamecube noch nicht gespielt, nur gesehen bzw. gehört, das es verdammt gut sein soll. Ich verheh mir nicht, dass die das Game technisch nicht 1:1 vom Cube auf die PS2 umsetzen können, die Gamecube ist doch eigentlich dem Gamecube technisch sogar überlegen oder?



AUF EIS Der Ego-Shooter Ice Nine wird nicht mehr erscheinen.

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Hauptthema der neuen XBOX-ZONE 09/2005 ist Far Cry Instincts, zu dem wir Ihnen eine ausführliche Vorschau präsentieren. Darüber hinaus werden Ihnen King Kong, Spartan: Total Warrior, 187 – Ride or Die, DTM Race Driver 3, Fahrenheit, Saito's Row, Alan Wake, Full Spectrum Warrior Ten Hammers und weitere Titel umfassend vorgestellt. Im Testteil erwarten Sie unter anderem Fantastic 4 und das Halo 2 Multiplayer. Außerdem können Sie sich auf eine Komplettlösung zum neuen Conker-Spiel freuen. Mit DVD. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Der Riesennaff King Kong startet Ende des Jahres unter der Regie von Peter Jackson durch, doch auch die Videospielumsetzung verspricht tolle Unterhaltung. Ubisofts Lizenztitel macht einen hervorragenden Eindruck. Des Weiteren präsentieren wir Ihnen umfassende Infos und Bilder zu Segas Spartan: Total Warrior, FIFA 06 und Tak 3. Bereits im Test befinden sich Dance Dance Revolution with Mario und das Strategiefest Advance Wars: Dual Strike. Die Komplettlösung hilft Batman-Spielern bei der Verbrecherjagd. Jetzt im Handel!

Jahre kaufen und somit meine Sammlung mit keiner verpassten Ausgabe seit 6/01 fortführen. Ich würde mich freuen, wenn ihr diesen Leserbrief abdrucken könntet.

ALEXANDER CHUDZIK PER E-MAIL

PLAYZONE: Der Wunsch eines so treuen Lesers ist uns Befehl. Wir hoffen, dass du auch in den nächsten vier Jahren noch Spaß an unserem Magazin hast, und freuen uns jederzeit über konstruktive Kritik oder Verbesserungsvorschläge.

SÜSSE BRAUT

Hallo PLAYZONE!

Ich lese eure Zeitschrift nun seit gut drei Jahren. Was mich an den beiden letzten Ausgaben verärgert hat, waren die Leserbriefe GELDANLAGE in Ausgabe 8/05 und KINDERKRAM in Ausgabe 9/05. Wieso beantwortet ihr solche Briefe überhaupt? Sicher kann jeder seine Kritik äußern, aber nicht in diesem Ton. Schon der Satz „Euer Heft ist scheiße!“ ist doch das Zusammenknüllen dieses Briefes wert, oder? Gut, ich muss sagen, der Kommentar zur Rechtschreibung kam wirklich etwas frech rüber, aber trotzdem.

Was die Kritik an euren Tests angeht, die war lachhaft. Ihr seid eine super Zeitschrift. Ich konnte noch nie feststellen, dass einer eurer Tests nicht mit dem übereinstimmt, was ich später im Spiel geboten bekam. Und auch gute Jump & Runs und Strategiespiele sind durchaus für ältere Spieler geeignet. Daxter und Harvest Moon gehören sicherlich dazu. Midnight Club 3 ist Geschmackssache, aber euer Test war vollkommen zutreffend. Was man von den Behauptungen des anonymen

Schreibers wohl nicht behaupten kann. Die Aussage, die PS2 sei Schrott, ist genau der gleiche Quatsch. Es mag sein, dass die Xbox und der GameCube technisch leicht überlegen sind, aber auch die PS2 ist sehr wohl in der Lage, detaillierte und flüssige Grafiken darzustellen. Außerdem sprechen die Verkaufszahlen der PS2 wohl eine deutliche Sprache. Also, verschwendet eure Zeit nicht mit solchem Schwachsinn und nutzt den Platz für interessante und ordentliche Leserbriefe. Ansonsten macht weiter wie bisher, euer Mag ist spitze!

JANINE SÖSS AUS SEHMATAL

ANONYMER ÄRGER

Hallo PLAYZONE-Team, schade, dass mein erster Leserbrief gleich ein ernstes Thema hat, aber ich finde, dass der Brief des anonymen Lesers im aktuellen Heft 09/05 einen Kommentar verdient hat. Erst mal muss ich sagen, dass es mich schwer beeindruckt hat, dass der besagte Leser sich schon nach einer Ausgabe eine so klare Meinung zu eurem Magazin gebildet hatte. Und nun zu den angeblichen Kritikpunkten: Ich denke mal, dass es klar ist, dass eine Spielezeitschrift über alle Themen und Spiele berichten sollte, die derzeit aktuell sind. Jedes Magazin, das aufgrund seiner Lesergemeinde eine Zensur der Spiele – abgesehen von indizierten Spielen – durchführt, ist meiner Meinung nach keine Fachzeitschrift mehr. Ich habe Spiele wie Jak & Daxter oder Ratchet & Clank mit großem Spaß gespielt und ich bin der Meinung, dass Dark Chronicle ein sehr gutes Rollenspiel ist – auch für erwachsene Spieler.

CARSTEN EICHELBERGER PER E-MAIL

PS: Ich hoffe, ihr hattet keine großen Probleme mit meiner Rechtschreibung. Wenn doch, möchte ich mich förmlich entschuldigen, Kommas waren noch nie mein Ding.

PLAYZONE: Macht nix, Maik wird diese Regeln wohl auch niemals so richtig verinnerlichen. Zum eigentlichen Thema deines Briefes erreichte uns gleich eine Vielzahl an Zuschriften. Wir sind froh, dass wir mit unserer Meinung nicht alleine dastehen, werden in Zukunft aber dennoch darauf achten, mehr inhaltlich wertvolle Leserbriefe zu veröffentlichen und zu beantworten.

WELTUNTERGANG

Sehr geehrte Damen und Herren, können Sie mir bitte sagen, ob und wann die Spiele Asylum und Four Horsemen of the Apocalypse für die PS2 erscheinen?

ANONYM

PLAYZONE: Beide Spiele gehören leider in die Kategorie „Vielversprechend, aber eingestampft“. Während die Entwickler von Asylum schlicht und ergreifend keinen Publisher für ihr Werk finden konnten und pleite gingen, war es bei Four Horsemen of the Apocalypse noch dramatischer: Das Spiel war auf der E3 2003 bereits spielbar und sah nicht schlecht aus, doch Hersteller 3DO war kurz darauf bankrott. Während andere Titel wie Street Racing Syndicate Abnehmer fanden, war Four Horsemen of the Apocalypse offenbar noch weit von der Fertigstellung entfernt. Der Schmerz darüber dürfte zumindest ein wenig schwächer ausfallen, wenn man sich vor Augen hält, dass der Actiontitel aufgrund der heftigen Gewaltdarstellungen hierzulande ohnehin nur wenig Chancen auf eine Veröffentlichung gehabt hätte.



SCHADE Der Actiontitel Four Horsemen of the Apocalypse hatte Potenzial, wird aber nicht mehr erscheinen.

X-PORT

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

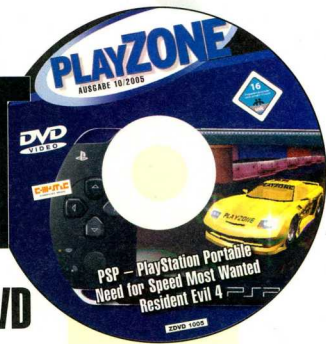
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Spielesaves auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihr X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Tekken 5 (X-Port): Sämtliche Kämpfer stehen Ihnen mithilfe dieses Spielstandes zur Verfügung.



GTA Vice City (dt.) (MAX Drive): Was per X-Port nicht geht, klappt mit dem MAX Drive wunderbar. 100 % des Spiels sind gelöst.



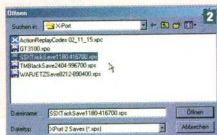
Resident Evil Outbreak (MAX Drive): Machen Sie sich den Nachfolger File #2 von Beginn an etwas leichter.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielestände Importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Butfy: Chaos Bleeds	Alle Extras
Warhammer 40K: Fire Warrior	Freie Levelauswahl
Transformers	Freie Levelauswahl

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Batman Begins	Freie Levelauswahl
Medal of Honor European Assault	Alle Goldmedaillen
Tekken 5	Alle Kämpfer
French Fatal Shadows	Alle Extras

Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.

FEEDBACK

In unserer
Rubrik
Feedback
zählen nur die
Meinungen
der Leser.
Wenn Sie uns
etwas zu
sagen haben,
können Sie
dies unter
www.play-zone.de
gerne tun.

Gun

AB IN DIE PRÄRIE!

Nach etlichen Episoden der Skateboard-Referenz *Tony Hawk's Pro Skater* macht Neversoft jetzt Rockstars *Red Dead Revolver* Konkurrenz – und hat gute Chancen auf einen Sieg!

13% Fett, darauf warte ich schon lange!

15% Sieht ja ganz nett aus, aber das Szenario liegt mir nicht.

22% Western sind von gestern und nix für mich.

50% Es ist vielversprechend, ich behalte es im Auge.

Das neue Spiel der Tony-Hawk-Macher ist das Western-Abenteuer *Gun!*

Fahrenheit

LAUWARME ABENTEUER?

Kann ein Spiel ein ganzes Genre retten? *Ataris Fahrenheit* kann es zumindest wieder beleben und hat frische Ideen im Gepäck.

16% Absolut, das Spiel ist jetzt schon mein Highlight des Jahres.

Wird *Fahrenheit* das Adventure-Genre revolutionieren?

19% Adventure sind blöd, auch in 3D!

65% Vielleicht wird es keine Revolution, aber es klingt sehr interessant.

PSP

HANDBELD-HALT!

250 Euro sind kein Pappenstiel und wer schon eine PlayStation 2 im Zimmer stehen hat, macht diese Summe nicht mal so eben locker. Ob Sony trotzdem richtig absahnen wird?

6% Auf jeden Fall, ich hab meine Konsole schon vorbestellt.

3% Ich hab schon eine PSP importiert.

9% Das Gerät ist cool, aber bisher interessieren mich die Spiele nicht.

Der Tag der Entscheidung rückt immer näher: Werden Sie sich Sonys PSP zulegen?

22% Ich werde mir eine PSP kaufen, aber nicht direkt zum Start.

60% Keine Chance, das Ding ist mir zu teuer.

Alan Wake

HOCHGLANZ-HORROR

Grafik ist eben doch nicht alles, schon gar nicht bei einem Horror-Thriller. Die meisten Befragten wollten erst genauere Informationen zum Spiel erfahren.

19% *Silent Hill* ist eine Klasse für sich.

59% Sieht stark aus und ist hochinteressant, aber ich will erst mehr davon sehen.

Kann *Silent Hill* einpacken? Die Macher von *Max Payne* präsentieren *Alan Wake*!

22% Wenn das Spiel wirklich so aussieht, dann ist es jetzt schon gekauft!

Cold Winter

Eine Traumwertung von 87 % und eine Hitabszeichnung waren der Lohn für die coolen Gameplay-Ideen, die spannende Story und das abwechslungsreiche Level-design von *Cold Winter*, doch wie hoch steht das Spiel bei Ihnen im Kurs? Wir wollten die Antwort darauf wissen und befragten die Mitglieder unserer Online-Community. Möchten Sie auch mal Ihre Meinung loswerden oder zu aktuellen Themen Stellung beziehen? Dann sollten Sie schleunigst auf www.play-zone.de surfen und an unseren Umfragen teilnehmen.

Top oder Flop? Wie denkt unsere Community über Vivendis Agenten-abenteuer?

8% Klasse, endlich mal ein Ego-Shooter, der mich mitreißt!

49% Ich hatte noch keine Gelegenheit, es zu spielen.

7% Nicht mein neues Lieblings-spiel, aber sehr gut.



36% Mich interessiert das Spiel nicht sonderlich.

39% Nein, diese erste Episode hat mir gereicht.

5% Auf jeden Fall, die würde ich sofort kaufen.



56% Ich hätte nichts gegen eine Fortsetzung.

13% Ich will eigentlich nur rumballern und brauch das nicht.



59% Gute Idee, aber in *Cold Winter* noch nicht ganz ausgereift.

28% Für mich einer der besten Einfälle der letzten Jahre!

28% Sehr wichtig! Den spiele ich häufiger als den Solo-Modus.

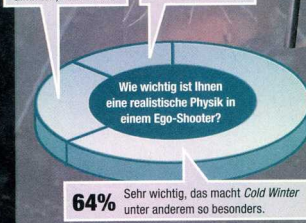
43% Die Solo-Kampagne ist mir wichtiger.



29% Ich hätte auch drauf verzichten können.

23% Ist für mich ein nettes Gimmick, mehr nicht.

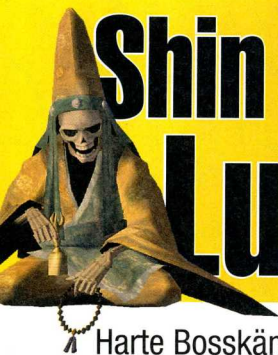
13% Ich kann gänzlich drauf verzichten.



64% Sehr wichtig, das macht *Cold Winter* unter anderem so besonders.



Shin Megami Tensei Lucifer's Call



Harte Bosskämpfe, Monsterfusionen und ein verwinkeltes Labyrinth. So **behalten Sie den Überblick.**

Allgemeine Kampf-Strategien

Zuganzahl

Das A und O, um die schweren Bosskämpfe von Shin Megami Tensei zu gewinnen, ist, die Funktionsweise der Zuganzahl zu verstehen und beeinflussen zu können. Um Bonuszüge zu erhalten, müssen Sie entweder einen kritischen Treffer landen oder Angriffe einsetzen, welche die Schwachpunkte der Gegner ausnutzen. Damit Ihr Gegner Züge einbüßt, müssen Sie seine Angriffe hingegen entweder ins Leere laufen lassen oder gegen sie immun sein.

Nebelhauch

Um einem Angriff ausweichen zu können, muss die Beweglichkeit und Treffsicherheit eines Gegners durch Magie reduziert werden. Durch den Magatama Wadatsumi kann der Held die Fähigkeit Nebelhauch erlernen, die genau diesen Effekt erzielt. Dadurch ist Nebelhauch eine der wichtigsten erlernbaren Fähigkeiten, die einen Großteil der Bosskämpfe immens erleichtert.

Immunität

Beim ersten Anlauf bekommen Sie wahrscheinlich bei den meisten Bosskämpfen Probleme.

Beachten Sie daher die Angriffsmuster der Feinde und rüsten Sie sich beim zweiten Versuch so aus, dass Sie die Angriffe Ihres Gegenübers negieren und gleichzeitig seine Schwächen ausnutzen können. Durch den Analyse-Zauber erhalten Sie Einblick in die Stärken und Schwächen eines Gegners. Welche Ihrer Teammitglieder gegen welche Art von Angriffen immun sind, erfahren Sie hingegen im Status-Menü. Ihre Hauptfigur können Sie nur durch den Verzehr bestimmter Magatama gegen bestimmte Angriffsarten immunisieren.

Dante

Teil der hierzulande erschienenen Version von Shin Megami Tensei: Lucifer's Call ist der Bonuscharakter Dante. Nachdem Sie ein paar Mal gegen ihn gekämpft haben, können Sie ihn später sogar in die Gruppe aufnehmen. Rekrutieren können Sie ihn zu Beginn des fünften Kalpas im Labyrinth von Amala. Ein Münzwurf entscheidet, was für ein Entgelt Sie ihm zahlen müssen. Wenn Sie gewinnen, kostet er lediglich ein Macca. Verlieren Sie, kostet er genau die Hälfte Ihres derzeitigen Vermögens. Falls Bedarf besteht, sollten Sie sich daher vor dem Münzwurf ein paar Heiltränke oder Dämonen kaufen. Die

eventuell verlorene Summe fällt dann aufgrund Ihres geringeren Vermögens weitaus niedriger aus. Alternativ können Sie vor dem Münzwurf abspeichern und Ihren Spielstand so oft wieder laden, bis Sie gewinnen.

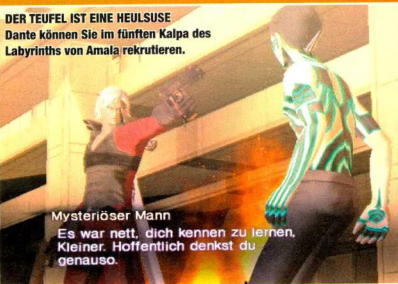
Das Labyrinth von Amala

Nachdem Sie den Matador besiegt haben, erhalten Sie Zugang zum Labyrinth von Amala, das Sie an jedem Speicherpunkt durch das Amala-Netzwerk betreten können. Das Labyrinth besteht aus fünf Stockwerken, genannt Kalpas. Je tiefer Sie in die Kalpas vordringen, desto härter werden die Gegner. Um in tiefer gelegene Kalpas zu gelangen, benötigen Sie bestimmte Kandelaber, die Sie am Eingang eines Stockwerkes auf ein Podest stellen. Aber selbst wenn Sie den passenden Kandelaber im Gepäck haben, öffnet sich nicht immer automatisch der Zugang zum nächsten Kalpa. Stecken Sie einmal fest, sollten Sie sich wieder auf das Hauptspiel konzentrieren, in dem Sie neue Kandelaber von bestimmten Bossgegnern erhalten und aufladen.

Ab dem dritten Kalpa erwarten Sie folgende ...



DER TEUFEL IST EINE HEULSUSE
Dante können Sie im fünften Kalpa des Labyrinths von Amala rekrutieren.



Mysteriöser Mann

Es war nett, dich kennen zu lernen.
Kleiner. Hoffentlich denkst du
genauso.



Bosskämpfe

Dante

TP: 5000 / MP: 3000

Je mehr Schaden Dante nimmt, desto erbitterter wird er kämpfen. Solange der Kampf noch nicht allzu hart ist, sollten Sie sich daher für später mit Schutzzaubern eindecken. -nda-Sprüche, mit denen Sie die Statuswerte von Dante verringern, wird er durch den Zauber Heiliger Stern aufheben. Dies können Sie dazu nutzen, um Dante einen seiner Züge verschwinden zu lassen. Dante selbst verwendet Angriffe, die die Gruppe in Panik versetzen. Verzehren Sie also vor dem Kampf einen Magatama, der Sie gegen solche Geist-Attacken immun macht, und stellen Sie dementsprechend auch Ihre Gruppe zusammen. Resistenz gegen Elektrizitätsmagie ist ebenfalls empfehlenswert.

Belohnung: 10000 EXP/10000 Macca/Kandelaber des Wissens

Beelzebub

TP: 16000/MP: 10000

Absolut obligatorisch für diesen Kampf ist das Magatama Satan, das Sie vor sofortigem Tod schützt. Immunität gegen Kraft und Elektrizität ist ebenfalls empfehlenswert. Unserem Fusions-Guide können Sie entnehmen, wie Sie sich einen roten Reiter erstellen – er ist aufgrund seiner Defensivwerte ein hilfreicher Verbündeter für diesen Kampf.

Haben Sie sich eine Gruppe zusammengestellt, sollten Sie den Kampf damit beginnen, dass Sie Ihre Statuswerte mit Magie maximieren und die

von Beelzebub minimieren. Beide Arten wird er später im Kampf zwar aufheben, aber so können Sie wenigstens zu Beginn viel Schaden verursachen. Greifen Sie besonders mit Feuer-Magie an, gegen die Beelzebub keine so hohen Verteidigungswerte besitzt.

Belohnung: 10000 EXP/10000 Macca

Metatron

TP: 16000/MP: 10000

Mit Dante, den Sie inzwischen für Ihre Gruppe rekrutieren konnten, sollten Sie diesen Boss provozieren. Dieses Manöver reduziert seine Abwehr immensely. Greifen Sie im gleichen Zug mit fokussierten Attacken an (das bedeutet, dass Sie einen Zug, bevor Dante provoziert, Fokus einsetzen müssen!). Ähnlich wie Beelzebub hat auch Metatron hohe Abwehrwerte gegen Magie. Lediglich Allmächtig und Eis verursachen normalen Schaden. Daher ist auch dieser Kampf selbst mit hochstufigen Figuren sehr lang. Nehmen Sie deswegen unbedingt auch die Figur mit in die Gruppe, die die stärksten Heilzauber parat hat. Da Metatron seine eigenen Magieattacken verstärken kann, ist der Dekaja-Zauber ebenfalls von hoher Bedeutung. Dieser Spruch hebt die geboosteten Magiewerte des Gegners wieder auf.

Belohnung: 10000 EXP/10000 Macca

Haben Sie das Labyrinth überlebt, so können Sie die letzte Spezialfähigkeit des Magatama Maragore erlernen. Zusätzlich schalten Sie einen geheimen Gegner im Spiel frei: Lucifer stellt sich Ihnen zum Ende des Spiels nur dann

gegenüber, wenn Sie das Labyrinth vollständig erforscht haben.

Lucifer

TP: 65.535/MP: 65.535

Dies ist der vielleicht härteste Bosskampf, den Sie je in einem Rollenspiel auszufechten hatten. Falls die Charaktere nicht bis zum Maximum aufgelevelt sind, sollten Sie erst gar nicht antreten. Mit dem Magatama Kailash erhalten Sie beim Erreichen von Stufe 80 die Fähigkeit Freikugel, die die einzige Möglichkeit darstellt, Lucifer ernsthaften Schaden zuzufügen. Diesen Skill kann außerdem das Ungeheuer Girimehala ausführen. Besorgen Sie sich dieses Wesen also für Ihre Gruppe. Durch weitere Fusionen können Sie diese Fähigkeit auch auf andere Partymitglieder übertragen. Da Dante nicht fusionieren kann, ist er für den letzten Bosskampf allerdings tabu.

Belohnung: Die hierzulande erschienene Version von *Lucifer's Call* entspricht dem japanischen Director's Cut von *Shin Megami Tensei: Nocturne*, der einen neuen Aspekt zu bieten hat. Diesen erhalten Sie, wenn Sie das Labyrinth von Amala betreten, bevor Sie den Turm Kagutsuchi betreten und am Ende des Spiels Lucifer besiegen.

Matador

TP: 1000/MP: 500

Der Matador ist der erste richtig knackige Gegner im Spiel. Da Angriffsmagie kaum Schaden anrichtet, sollten Sie vor dem Kampf ordentlich

MONSTERHÄNDLER An der gelb markierten Stelle finden Sie im ersten Kalpa einen Geist, der Ihnen einen wichtigen Dämon verkauft.

Erstes Kalpa





aufzuleben, damit Ihre physischen Attacken umso verheerender sind (ab Stufe 18 sollten Sie keine Probleme mehr mit dem Gerippe haben). Kaufen Sie sich außerdem den Magatama Hifumi im Laden im Tunnel von Ginza und verzehren Sie diesen vor dem Kampf. Zu guter Letzt sollten Sie in einer Fusionskammer eine Uzume erstellen, indem Sie eine Pixie und einen Engel zusammenfügen. Sie ist immun gegen einige Magieattacken von Matador und kann die Gruppe zu dem heilen. Mit -nda-Zaubersprüchen (z. B. Rakunda zum Senken der Verteidigung) können Sie den Matador zumindest kurzzeitig schwächen.

Belohnung: 1200 EXP/700 Macca

Daisoujou

TP: 2500/MP: 800

Um gegen Daisoujou anzutreten, müssen Sie, nachdem Sie das erste Mal Gozu-Tennoh getroffen haben, den blauen Geist ansprechen, der an der Treppe vor dem Mantra-Hauptgebäude schwebt. Gehen Sie durch die Tür im Osten, folgen Sie dem Gang und gehen durch die nördlichste Tür. Hinter der nächsten Tür begegnen Sie dann Daisoujou.

Wie schon Matador ist auch dieses Gerippe ein harter Gegner. Er hat keine nennenswerten Schwächen und absorbiert durch seinen Meditationspruch stets TP und MP Ihrer Gruppe. Um dem Effekt des Meditationspruches entgegenwirken zu können, sollten Sie den Nebelhauch-Zauber wirken, durch die Ihr Gegner Agilität und Zielgenauigkeit einbüßt. Dadurch wird der Kampf sehr viel leichter. Für den Fall, dass Daisoujou doch einmal Energie absorbiert, sollten Sie einen Heiler in der Gruppe und einen goldenen Vorrat an Chakra-Tröpfchen haben.

Belohnung: 2000 EXP/2000 Macca

Höllen-Biker

TP: 3000/MP: 1000

Wenn Sie das Mantra-Hauptquartier verlassen erhalten Sie – vorausgesetzt, Sie haben Daisoujou besiegt – die Mitteilung, dass der Kandelaber flackert. Folgen Sie der Schnellstraße Richtung Süden und der Höllen-Biker verwickelt Sie in einen Kampf.

Vermeiden Sie Figuren, die eine Schwäche gegen Feuer- und Kraft-Attacken haben. Der Biker hat fast nur Angriffe dieser beiden Arten. Erhält er Extrazüge, gehen Sie schnell k. o. Greifen Sie im Kampf ausschließlich auf normale Standardattacken zurück. Die meisten Zauber, die Statusschwächen verursachen, machen ihm entweder

nichts aus oder er hebt sie sofort durch einen Zauber auf. Kraft-Attacken geben ihm sogar verlorene Trefferpunkte zurück, anstatt noch mehr abzuziehen!

Belohnung: 2500 EXP/2500 Macca

Weißer Reiter

TP: 4000/MP: 1500

Um gegen den Weißen Reiter antreten zu können, müssen Sie bereits bis ins dritte Kalpa des Labyrinths von Amala vorgedrungen sein. Ist dies der Fall, wird er Ihnen vor einem Speicherpunkt in Asakusa begegnen. Besiegen Sie ihn nach Möglichkeit sofort. Wenn Sie ihn ignorieren, wird er Ihnen immer wieder über den Weg laufen, bis Sie sich ihm letztendlich stellen.

Verzehren Sie vor dem Kampf den Magatama Anki, um den Angriffen zu entgehen, die Sie mit einem Schlag erledigen können. Der Weiße Reiter wird zu Beginn des Kampfes zwei Gehilfen an seine Seite rufen, die beide schwach gegen Kraft-Attacken sind. Der Weiße Reiter selbst hat zwar keine nennenswerten Schwächen, ist aber auch nicht immun gegen Kraft-Angriffe. Benutzen Sie nach Möglichkeit also Kraft-Manöver, mit denen Sie sämtliche Feinde treffen.

Belohnung: 5000 EXP/3000 Macca

Roter Reiter

TP: 4300/MP: 1700

Nachdem Sie den Weißen Reiter besiegt haben, finden Sie den Roten Reiter im Großen Tunnel von Ginza.

Der Rote Reiter beschwört zu Beginn des Kampfes ebenfalls zwei Helfer. Der Rote Reiter selbst ist aber immun gegen Kraft-Attacken, weswegen Sie die Strategie dennoch ändern müssen:

Verzehren Sie vor dem Kampf ein Magatama, das Ihre Hauptfigur gegen Geist-Attacken immun macht. Benutzen Sie im Kampf physische Attacken oder Feuer- und Eis-Magie, die alle Gegner trifft. Sind die Gehilfen hinüber, können Sie sich voll und ganz auf den Reiter konzentrieren. Wirken Sie immer zu Beginn Ihrer Runde Magie, die seine Defensivwerte senkt, um ein paar Volltreffer zu landen. Ist der Reiter am Zug, wird er diese Effekte zwar wieder aufheben, das kostet ihn aber logischerweise einen Zug.

Belohnung: 5000 EXP/3000 Macca

Schwarzer Reiter

TP: 4600/MP: 1800

Den Schwarzen Reiter finden Sie im zweiten Stock des Shinjuku Krankenhauses in Zimmer

204B, nachdem Sie Atropos, Lachesis und Clotho besiegt haben.

Dieser Kampf ist nicht allzu schwer, sofern Sie den Magatama Djed verzehren und die Zaubersprüche Nebelhauch und Kriegsschrei gleich zu Beginn des Kampfes wirken. Der Schwarze Reiter kann die Statuseffekte nicht aufheben. Somit können Sie fast allen Attacken ausweichen. Und sitzt doch mal eine, zieht Sie Ihnen nicht viel Energie ab. Vermeiden Sie allerdings Feuermagie, die der Reiter in Lebensenergie umwandelt.

Belohnung: 5000 EXP/3000 Macca

Blasser Reiter

TP: 5000/MP: 2000

Wenn Sie die drei vorigen Reiter besiegt haben, werden Sie automatisch mit dem Blassen Reiter konfrontiert.

Um diesen Kampf zu gewinnen, müssen Sie gleich zu Beginn so viel Schaden wie möglich anrichten. Nach einiger Zeit wird auch er zwei Dämonen beschwören, die Magie einsetzen, um Ihre Statuswerte in den Keller zu drücken. Bekämpfen Sie die beiden aber nicht – werden sie verletzt, führt sie eine Kamikaze-Attacke aus, die die viel Energie kosten wird.

Belohnung: 5000 EXP/3000 Macca

Harlot

TP: 5000/MP: 2000

Kehren Sie, nachdem Sie Sakahagi bekämpft haben, in den Yoyogi-Park zurück. Am westlichen Ende finden Sie einen Durchgang, den Sie jetzt öffnen können. Gehen Sie im so erreichbaren Bereich nach Norden, wo Ihr Kandelaber Sie auf die Anwesenheit dieses Dämons hinweisen wird.

Physische Attacken wirft dieser Gegner zurück, setzen Sie also bis auf Elektrizität ausschließlich Magie-Angriffe ein. Verzehren Sie vor dem Kampf zudem den Magatama Narukami und bringen Sie ein paar Monster mit in den Kampf, die immun gegen Elektrizitäts-Magie sind. 5.000 Trefferpunkte sind eine Menge, halten Sie also ein paar Items bereit, mit denen Sie Ihren MP-Vorrat wieder auffüllen können.

Belohnung: 8000 EXP/4000 Macca

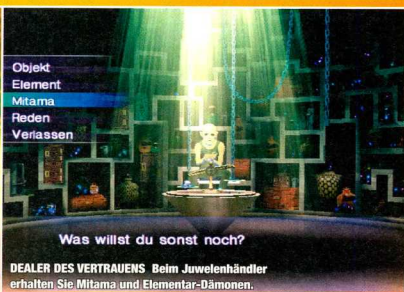
Trompeter

TP: 11.000/MP: 5000

Schwach gegen –

Wenn Sie alle vorherigen Scheusale besiegt haben, beginnt der Kampf automatisch, wenn Sie Yurakucho betreten.

Der Trompeter hat zwei ganz besondere An-



griffe, die er nach einem bestimmten Muster immer wieder einsetzen wird: Durch die heilige Melodie, die er gleich im ersten Zug einsetzt, wird der Charakter mit der niedrigsten Anzahl an TP komplett geheilt. Acht Züge später setzt er erstmals die Böse Melodie ein, die den Charakter, der die wenigsten TP hat, sofort tötet. Danach setzt er diese Attacken abwechselnd alle vier Züge ein. Machen Sie sich dies zum Vorteil und halten Sie eine schwache Kreatur bereit. Wird diese getötet, sollten Sie sie wiederbeleben und mit wenig Lebensenergie in den Kampf zurückbeschwören. Durch die Heilige Melodie wird die Figur dann wieder geheilt und kann vier weitere Züge lang weiterkämpfen. Dadurch fügen Sie dem Trompeter konstant Schaden zu und vermeiden, dass die Böse Melodie einen Ihrer wichtigen Charaktere trifft.

Belohnung: 8000 EXP/4000 Macca

Fusionen

Neben den gewöhnlichen Monster-Fusionen gibt es einige besondere Vorgehensweisen, um mächtige Verbündete zu erschaffen.

Normale Fusionen

Bei einer normalen Fusion wählen Sie zwei Dämonen aus, die dann zusammengefügt werden und ein neues Wesen ergeben. In Ikebukuro wird in der Fusionskammer eine Datenbank für Sie angelegt, in der sämtliche Monster aufgelistet sind, die Sie schon einmal rekrutiert oder fusioniert haben. Aus dieser Datenbank können Sie diese dann jederzeit für ein gewisses Entgelt, das sich nach der Qualität des jeweiligen Dämons richtet, für Ihre Gruppe kaufen. Das ist besonders hilfreich, da Sie bestimmte Wesen, die Sie für eine Fusion benötigen, nicht mehr selbst rekrutieren müssen. Unterschätzen Sie zudem nicht die Vorteile niedrigstufiger Monster. Wenn Sie zum Beispiel einen Kodama und einen Preta fusionieren, die beide unter Stufe 10 sind, erhalten Sie einen mächtigen Baphomet über Stufe 30!

Opfer-Fusionen

Opfer-Fusionen funktionieren nur während einer bestimmten Mond-Phase. Ist der Kagutsuchi voll, bekommen Sie automatisch die Option, ein drittes Monster in die Fusion mit einzubeziehen. Dieses dritte Wesen hat dann Einfluss auf den Level und die Statuswerte der erstellten Figur.

Upgrade-Fusionen

Bei Upgrade-Fusionen wird kein neues Monster erstellt. Ein bereits existierendes Wesen kann aber in der Evolutionskette seiner jeweiligen Rasse aufsteigen (Elementar-Fusion) oder Sie können die Werte einer Kreatur aufwerten (Mitama-Fusion):

Für solche Fusionen benötigen Sie Elementar-Monster beziehungsweise Mitama. Diese erhalten Sie entweder beim Juwelen-Händler im Austausch gegen Edelsteine oder indem Sie zwei Monster der gleichen Rasse in der Fusionskammer zusammenfügen.

Die Elementar-Wesen sind in Flaemis, Aquans, Aeros und Erthys unterteilt. Wenn Sie diese wie bei einer gewöhnlichen Fusion einsetzen, können Sie ein besonderes Monster erhalten. Manche Elementar-Monster stufen den Rang allerdings auch ab. Gehen Sie vor einer Fusion also stets alle Kombinationsmöglichkeiten durch und vergleichen Sie die Endwerte, um das bestmögliche Resultat zu erzielen.

Setzen Sie ein Mitama wie bei einer gewöhnlichen Fusion ein, so beeinflusst dies die Werte der Kreatur, mit der der Mitama fusioniert wird:

Saki	Gesundheit, Glück
Kusi	Gesundheit, Beweglichkeit
Migi	Magie, Glück
Ara	Stärke, Beweglichkeit

Scheusal-Fusionen

Sie haben es sicherlich schon selbst festgestellt: Die verschiedenen Formen, in denen Ihnen der Tod über den Weg läuft, sind besonders heftige Gegner. Zwar sind diese Kacchals optional, aber erhalten sollten Sie sie aber dennoch. Dadurch bereichern Sie nicht nur die Kandelaber, die Sie im Labyrinth von Amala benötigen, Sie bekommen auch die Möglichkeit, sich die jeweils besiegten Skelettkrieger durch Fusionen in die Gruppe zu holen! Um diese mächtigen Mitstreiter für die Gruppe gewinnen zu können, sind aber einige Vorkehrungen zu treffen.

Erstens müssen Sie das Scheusal (so lautet der Name der Rasse dieser Kreaturen), das Sie durch eine Fusion erschaffen wollen, wie bereits erwähnt erst einmal besiegt haben.

Zweitens benötigen Sie besondere Items, damit die Fusion auch wirklich funktioniert. Die so genannten Todessteine finden Sie nur im Labyrinth von Amala.

Drittens sind solche Fusionen nur zu bestimmten Mondphasen möglich.

Viertens müssen zu diesen bestimmten Mondphasen andere Monster erschaffen werden. Durch die Kraft des Kagutsuchi-Mondes und des Todessteins wird das Ergebnis aber beeinflusst und Sie erhalten das gewünschte Scheusal. Wenn eine solche Scheusal-Fusion möglich ist, wird Ihnen das durch ein Totenkopf-Symbol im Menü angezeigt.

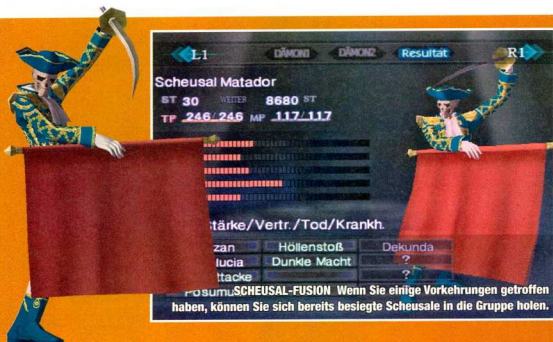
Folgende Tabelle gibt an, zu welcher Mondphase Sie welches Monster erschaffen müssen, um ein Scheusal zu erhalten:

Scheusal	Ursprünglich fusionierte Rasse	Bei Mondphase
Matador	Yoma	1/8, 2/8, 3/8, Halb
Daisoujou	Nacht	5/8, 6/8, 7/8, Voll
Höllens-Biker	Effe	Halb, 5/8, 6/8, 7/8
Weißer Reiter	Yoma	Neu
Roter Reiter	Effe	Neu
Schwarzer Reiter	Nacht	Neu
Blasser Reiter	Tyrann	Neu
Harlot	Tyrann	Halb
Trompeter	Tyrann	Voll

Spezial-Fusionen

Zusätzlich zu den Scheusalen gibt es einige weitere besondere Kreaturen, die Sie nur durch ganz bestimmte Fusionen erhalten. Mondphasen spielen hier zwar keine Rolle, für einige der Wesen müssen aber Opfer gebracht werden. Dadurch verlieren Sie zwar sehr starke Monster, die Ergebnisse sind es aber wert.

Monster	Fusion	Opfer
Monster Sakahagi	Zwei Dämonen, die ein Wesen der Rasse Monster ergeben	–
Furie Shiva	Femme Ragda + Avatar Barong	–
Ungeheuer Girmehkala	Zwei Dämonen, die einen Purski der Rasse Yoma ergeben	Ungeheuer
Raptor Gurr	Zwei Dämonen, die einen Sparna der Rasse Bestie ergeben	Tyrann
Ungeheuer Samael	Zwei Dämonen, die einen Thron der Rasse Himmel ergeben	Ungeheuer
Göttliche Amatersu	Avatar Yatagarasu + Grobian, Femme oder Ungeheuer	Megami Uzume
Grobian Onryo-Ki	Grobian Kin-Ki + Grobian Sul-Ki	Grobian Fuu-Ki
Seraph Michael	Seraph Uriel + Seraph Raphael	Seraph Gabriel
Seraph Raphael	Himmel Dominion + Seraph Uriel	–
Seraph Gabriel	Himmel Thron + Seraph Raphael	–
Seraph Metatron	Seraph Michael + Seraph des Himmels	Tyrann

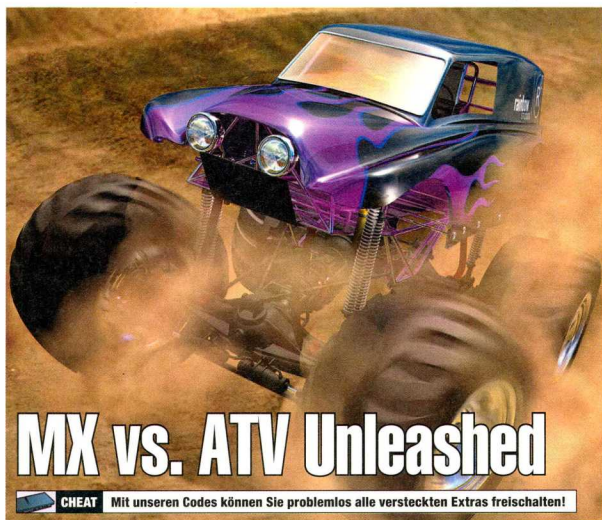


CHEATS & CODES



Uwe Hönig
31, Redakteur

Offroad- und Zweiradfreaks werden diesmal mit **nützlichen Cheats** zu MX vs. ATV Unleashed und TT Superbikes versorgt.



CHEAT Mit unseren Codes können Sie problemlos alle versteckten Extras freischalten!

THQs fetziger Querfeldein-Racer enthält im Optionsmenü den Unterpunkt „Cheat Codes“. Hier dürfen Sie die Passwörter aus der folgenden Liste eingeben und sich anschließend über eine ganze Reihe an freigeschalteten Goodies freuen. Die richtige Eingabe der Cheats wird durch eine Textmeldung bestätigt.

CHEAT
TOOLAZY
BROKEASAJOK
HUCKIT
WARDROBE
LEADFOOT
WANNABE
MINIMOTO

EFFEKT
Alles freischalten
1.000.000 Punkte
Alle Freestyle-Kurse
Alle Klamotten
Alle Fahrzeuge
Alle Fahrer
50cc-Bikes freischalten

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



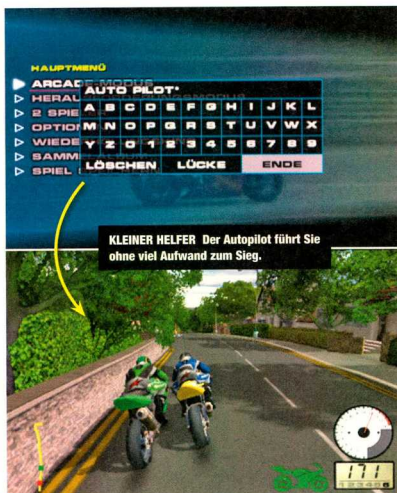
FREIE AUSWAHL. Mit unseren Codes dürfen Sie nach der korrekten Eingabe im Cheatmenü alle Vehikel anwählen.

TT Superbikes

CHEAT Wenn die Isle of Man ruft, helfen gute Cheats.

Das bekannte Straßenrennen auf der Isle of Man zählt zu den gefährlichsten Herausforderungen für Motorradbegeisterte. Das zugehörige Spiel ist ebenfalls herausfordernd, dank unserer Cheats aber ohne Probleme zu meistern. Beispielsweise gibt es einen praktischen Autopiloten, mit dem Sie völlig stressfrei ins Ziel gelangen. Um die Cheats einzugeben, müssen Sie zunächst im Hauptmenü mit der Tastenkombination R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2 die Konsole aufrufen. Hier werden anschließend die folgenden Passwörter eingegeben.

CHEAT	EFFEKT
SPEEDFREAKS	Alle Events freischalten
AUTO PILOT	Autopilot
BOOST	Boost bei allen Events
ENERGY	Mega-Boost bei allen Events
FUNKY MOPEDS	Alle Bikes freischalten
GOODIES	Alle Items freischalten
BONE DOME	Alle Helme freischalten
GRAVEL RASH	Alle Lederkombis freischalten
HOOPS	Alle Felgen freischalten
WINGS	Mad Sunday Event freischalten
WORLD CHAMP	Alles freischalten



Tiger Woods PGA Tour 2005

CHEAT Unsere Codes schalten neue Golfer frei!

Wie von Electronic Arts gewohnt, enthält auch *Tiger Woods 2005* ein Passwortmenü, das Sie im Hauptmenü unter „Optionen & Extras“ finden. Hier dürfen die Codes aus unserer Liste eingegeben werden und schon stehen Ihnen alle Golfer, Kurse oder gar der fidele Justin Timberlake zur Verfügung.

CHEAT	EFFEKT
THEGIANTOYSTER	Alle Golfer und Kurse freischalten
NIGHTGOLFER	Alle Skills freischalten
THEKING	Arnold Palmer freischalten
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus freischalten
THETENNESSEKID	Justin Timberlake freischalten



NBA Live 2005

CHEAT Alle versteckten Goodies ohne viel Stress

Auch bei *NBA Live 2005* können Sie sich das virtuelle Sportlerleben durch ein paar simple Codes entscheidend erleichtern. Gehen Sie zur Eingabe der Cheats einfach in die EA Sports Lounge (unter dem Menüpunkt „My NBA Live“). Hier finden Sie den Menüpunkt „NBA Codes“, der die Eingabe unserer Passwörter ermöglicht. Die korrekte Eingabe der Codes wird durch eine Textmeldung bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
1NVDR89ER2	Klamotten freischalten
FHM389HU80	Alle Schuhe freischalten
XCV43MGMD5	Celtics mit neuem Outfit
HDI834NNUA	Hawks mit neuem Outfit
JRE7H4D9WH	Hornets mit neuem Outfit
AAPSEUD09U	Mavericks mit neuem Outfit
BHD87YY27Q	Sonics mit neuem Outfit
NAVNY2957P	Warriors mit neuem Outfit
PRY1234NOB	Classics Jerseys freischalten
YISS55CZ0E	50.000 Dynasty-Punkte



SPORTLERDUFT Unsere Cheats schalten sogar das komplette Sockensortiment frei.

Madden NFL 2005



CHEAT Wir haben für Sie die Codes für die interessantesten Gold-Karten ausgegraben!

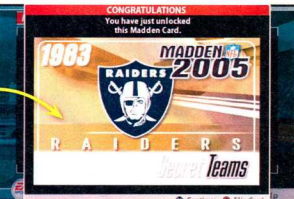
Das inzwischen etablierte Kartensystem bei den Electronic-Arts-Sportspielen bietet viel Spaß für alle Jäger und Sammler unter den Fans. Die umfangreichen Codes für die Cheerleader haben wir in der folgenden Liste für Sie zusammen-

gestellt. Zur Eingabe der Passwörter klicken Sie auf „Madden Cards“ unter dem Menüpunkt „My Madden“. War der Code richtig, erscheint sofort nach der Bestätigung die entsprechende Karte auf dem Bildschirm. Viel Spaß!

CHEAT EFFEKT

M66N4D Panthers Cheerleader Gold-Karte
O59P9C Patriots Cheerleader Gold-Karte
G92L2E Raiders Cheerleader Gold-Karte
W7388X Rams Cheerleader Gold-Karte
P98T6C Ravens Cheerleader Gold-Karte
N19D6Q Redskins Cheerleader Gold-Karte
R99G2F Saints Cheerleader Gold-Karte
A35T8R Seahawks Cheerleader Gold-Karte
C98I2V Steelers Pump Up the Crowd Gold-Karte
R74G3W Texans Cheerleader Gold-Karte
Q81V4N Titans Cheerleader Gold-Karte
X61T6L 49ers Cheerleader Gold-Karte
Y22S6G Bengals Cheerleader Gold-Karte
F26S6X Bills Cheerleader Gold-Karte
B85U5C Broncos Cheerleader Gold-Karte

B65Q1L Browns Pump Up the Crowd Gold-Karte
Z55Z7S Buccaneers Cheerleader Gold-Karte
Q91W5L Cardinals Cheerleader Gold-Karte
Q68S3F Chargers Cheerleader Gold-Karte
T46M6T Chiefs Cheerleader Gold-Karte
M22Z6H Colts Cheerleader Gold-Karte
J84E3F Cowboys Cheerleader Gold-Karte
E88T2J Dolphins Cheerleader Gold-Karte
Q88P3Q Eagles Cheerleader Gold-Karte
W86F3F Falcons Cheerleader Gold-Karte
L13Z9J Giants Pump Up the Crowd Gold-Karte
K32C2A Jaguars Cheerleader Gold-Karte
S45W1M Jets Pump Up the Crowd Gold-Karte
C18F4G Lions Pump Up the Crowd Gold-Karte
K26Y4V Packers Pump Up the Crowd Gold-Karte



SAMMELTICK Unsere umfangreichen Codes schalten eine ganze Reihe der beliebten Madden Cards frei.

GEWINNSPIEL GRAN TURISMO 4

GT4-LÖSUNGSBUCH

Cheatcodes zu Gran Turismo 4 gibt es ja leider nicht. Wer dennoch Hilfe braucht, um auch wirklich alle Autos freizuschalten oder 100 % zu erreichen, der kommt am offiziellen Lösungsbuch von Piggback nicht vorbei. Echte

Fans haben jetzt bei uns die Gelegenheit, dieses geniale Buch abzustauben, denn wir verlosen zehn Exemplare davon! Um eines der Bücher zu gewinnen, müssen Sie allerdings folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele Autos sind in Gran Turismo 4 enthalten?

A) 356 B) 666 C) 730

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 60“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 60 B) an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82098, € 0,49/SMS* Alle Netze!
(*inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil)
CH: 8292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 60, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 21. September 2005.



INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Alien Hominid	09/2005
Brothers in Arms: Road to Hill 30	07/2005
Catwoman	11/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Conflict Vietnam	12/2004
Constantine	05 + 06/2005
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Devil May Cry 3: Dante's Erwachen	07/2005
Destroy All Humans!	09/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Sims: Sims in der City	06/2005
ESPN NBA 2K5	05/2005
ESPN NHL 2K5	05/2005
FIFA Street	07/2005
Fight Club	03/2005
Flatout	03/2005
Full Spectrum Warrior	09/2005
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Gothika: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	12/2004
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
Killzone	04/2005
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Metal of Honor European Assault	09/2005
Metal of Honor Rising Sun	11/2004
Mercenaries	04 + 05/2005
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NBA Ballers	10 + 11/2004
NFL Street 2	04/2005
NanoBreaker	09/2005
Need for Speed Underground	11/2004
NFS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Rise to Honour	10/2004
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
RFM Tuning	11/2004
Rumble Roses	06/2005
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Scaler	08/2005
SSX 3	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Star Wars Episode III – Rache der Sith	8/2005
Stolen	06/2005
Street Racing Syndicate	08/2005
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Terminator 3: The Redemption	12/2004
Tekken 5	08/2005
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
This Is Football 2004	10/2004
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
Ty der tasmanische Tiger 2	01/2005
WRC 4	03/2005



PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo Revolution	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Bevorzugen Sie generell kürzere Beiträge zu möglichst vielen Spielen oder sind Ihnen größere Berichte zu den Topiteln wichtiger?

☐ Ich will am liebsten möglichst große Berichte zu den Topspielen, auf die anderen Spiele kann ich verzichten.

☐ Große Berichte zu Topspielen sind mir wichtig, aber es sollten trotzdem möglichst viele Titel vorgestellt werden.

☐ Riesenartikel mag ich eh nicht so, mir wäre es lieber, wenn ihr möglichst viele Spiele (dafür etwas knapper) zeigen würdet.

5. Was halten Sie von der neuen Menüstruktur der PLAYZONE-DVD?

☐ Finde ich sehr gut so!

☐ Ist ganz in Ordnung.

☐ Finde ich fürchterlich, bitte ändern!

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Resident Evil 4	_____	☐	☐	☐
Resident Evil 5	_____	☐	☐	☐
PSP-Reportage	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy XII	_____	☐	☐	☐
DTM Race Driver 3	_____	☐	☐	☐
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	_____	☐	☐	☐
Genji	_____	☐	☐	☐
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	_____	☐	☐	☐
Resident Evil Outbreak File #2	_____	☐	☐	☐
Protopips Shin Megami Tensei	_____	☐	☐	☐

8. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

☐ Kann sie leider nicht nutzen

☐ Spiele sie auf der PS2 ab

☐ Verwende normalen DVD-Player

☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 10,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____

Microsite: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____

Kurztests: _____ Vorschau: _____ News: _____

Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____ Moderation: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 10/05)

Ausgabe: _____/_____/_____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSEKTENVERZEICHNIS

Activision	49, 51
Capcom	2
COMPUTEC MEDIA	73, 77, 99, 129
Jöllenbeck	132
Midway	131
ProSieben	65
Sega	56-57
Take 2	3, 9, 53
Ubisoft	7, 38-39

SPIELE-HOTLINES

Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung)	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (Spieler-Betreuung)	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Microsoft	0800/1812968	Mo.-Fr. 8-23 Uhr, Sa 9-17 Uhr	-
Take 2 (Express-Hotline)	0190/824879	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline)	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline)	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

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

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 09/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Services:

Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: compute@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ipsich
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütfer, Uwe Hönig, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Alexander Funke,
Christoph Kraus, Christian Schönlein
Redaktion DVD: Stefanie Schetter (Ltg.)
Hardware-Redakteur: Bernd Holmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schuler
Layout: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schofield

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrechte: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages. Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quandt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@compute.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@compute.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@compute.de
Sven Wedig
Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@compute.de
Anzeigenposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@compute.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@compute.de

Es gelten die Mediastellen Nr. 18 vom 01.10.2004. Anfordering über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und 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 (incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szaemmett, Anschrift siehe oben.

Vorstand:

Christian Geltenpohl (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Webbearbeitung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obronow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurde folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugelegt: VKZ: B 48023, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E!Games **PC ACTION** **Hardware** **SFT**
N-ZONE **XBOX ZONE** **Game Time** **WIDESCREEN**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II Quartal 2005 40.391 Exemplare

Gaming with Style!



Wenn Sie jetzt **PLAYZONE** abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City
Sie können von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero
Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olivfarbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan
Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
Jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

GamersWear®

Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter

www.GamersWear.com

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

**Einfach und bequem
online abonnieren:**

<http://abo.play-zone.de>

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

☐ **JA, ich möchte PLAYZONE abonnieren!**

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

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
- ☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
- ☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkzuzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Gehring

PLAYZONE

VORSCHAU

Ausgabe 11/2005 ab **21.09.05** am Kiosk!

Games Convention 2005

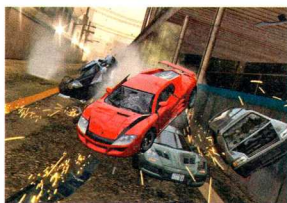
Kurz nach Drucklegung dieser Ausgabe begann in Leipzig die diesjährige Games Convention. Wir berichten im nächsten Heft (und natürlich auch auf DVD!) von der immer erfolgreichereren Spielemesse, präsentieren die Highlights unter den ganz neuen Titeln und werfen für Sie nochmals einen genaueren Blick auf die kommenden Herbsthits wie *Prince of Persia 3* und *True Crime: New York City*.

Jetzt immer mittwochs!

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Beat Down: Fists of Vengeance	30. Sept.
Burnout Revenge	15. Sept.
Delta Force Black Hawk Down	1. Sept.
Everybody's Golf	14. Sept.
Evil Dead Regeneration	16. Sept.
EyeToy Kinetic	28. Sept.
Madden NFL 06	8. Sept.
Mortal Kombat: Shaolin Monks	23. Sept.
Musashi: Samurai Legend	8. Sept.
NHL 06	22. Sept.
Pariah	26. Sept.
Rainbow Six Lockdown	8. Sept.
The Incredible Hulk: Ult. Dest.	9. Sept.
The King of Fighters 2002	12. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	22. Sept.
Titel	Termin
Burnout Legends	15. Sept.
Coded Arms	22. Sept.
Colin McRae Rally 2005 Plus	1. Sept.
Midnight Club 3 DUB Edition	1. Sept.
World Rally Championship	5. Okt.



Doppelter Burnout

Für dieses Heft verfehlten die Testversionen von *Burnout Revenge* (PS2) und *Burnout Legends* (PSP) leider knapp den Redaktionsschluss, in der nächsten Ausgabe unterziehen wir die beiden vielversprechenden Fortsetzungen der Erfolgsreihe aber endlich dem PLAYZONE-Härtetest!

FIFA 06 gegen Pro Evolution Soccer 5



Wir pfeifen das diesjährige Match um die PS2-Tabellenführung an! Kann Electronic Arts mit neuer Taktik gegen Konamis Erfolgstruppe gewinnen? Und wie wird das entsprechende Match in der PSP-Liga ausgehen?

WEITERE THEMEN

Rockstar-Zugaben

Neues zu *GTA Liberty City Stories* für die PSP und *The Warriors*

Star Wars Battlefront II

Der neue Actionkaller von LucasArts und Pandemic angespielt auf PS2 und PSP

Genji im Test

Wie schlägt sich Sonys Antwort auf *Onimusha* im endgültigen Test?

Jede Menge Sport

Die 2006er-Versionen von *NHL*, *Madden NFL*, *NBA Live* und *Tiger Woods PGA Tour*

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

RAUS AUS DER ARENA, REIN INS ADVENTURE

Raiden hat seine beiden mächtigen Shaolin Mönche Liu Kang und Kung Lao entsandt, um den Kampf aus der Arena in die Außenwelt zu tragen. Auf dieser Reise von epischem Ausmaß, die vor Geheimnissen und Gefahren strotzt, müssen sie verborgene Geheimnisse lüften, lebensgefährliche Gebiete erkunden und die tödlichsten Widersacher bekämpfen, um die Kontrolle über das Mortal Kombat Universum zu erlangen.



Kämpfe als Kung Lao oder Liu Kang, entweder allein oder gemeinsam im Team.



Bekämpfe mächtige Endbosse wie Goro, Baraka, Scorpion, Reptile und weitere legendäre Rivalen.



www.mkmonks.com



PlayStation 2



Mit dem neuen MK Multi-Directional Combat System greifst du deine Gegner in alle Richtungen an.



Erfolge deine Widersacher mit unzähligen Special Moves, inklusive neuen Multihits und teuflischen Brutalities.



PSP AC Adapter SL4711

- Spielen Sie, während Sie den Akku laden
- Langes Kabel für größtmögliche Reichweite



PSP Carry Case SL4722

- Gepolsterte Aufbewahrungstasche
- stabil
- widerstandsfähig
- Halterung für PlayStation Portable



PSP Leather Bag SL4721

- Aufbewahrungstasche aus Leder
- strapazierfähig
- Gürtelclip
- abnehmbarer Trageriemen



PSP USB Connection Cable SL4714

- USB-Kabel für die PlayStation Portable zum Anschluss an den PC
- die PlayStation Portable wird dann als Wechseldatenträger erkannt und erlaubt es Video- oder Musikdaten auf den Memory Stick zu laden



PSP Car Adapter retractable cable SL4718

- Car Adapter für die PlayStation Portable
- Anschluss an den Zigarettenanzünder
- mit ausziehbarem Kabel



PSP Single Game Case SL4705

- Fünf super stabile, strapazierbare Plastikhüllen
- Verschiedene Farben
- Schützen vor Schmutz und Kratzern

PSP EQUIPMENT BY SPEED-LINK