

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

11/2005 € 4,99

Ausgabe 85

Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg & 5.00; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark 6,00; Schweiz sfr 8,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

DVD IM HEFT

98 MINUTEN
56 SPIELZEIT
VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



DIE TOPTHEMEN AUF DVD



BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD
PRO EVOLUTION
SOCCER 5
FIFA 06

ER GROSSE HERAUSFORDERER FÜR GTA

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

Diesmal muss sich Rockstar
Games warm anziehen!



GTA LIBERTY
CITY
STORIES

EXKLUSIV ANGESPIELT:
So gut spielt sich das neue GTA wirklich!

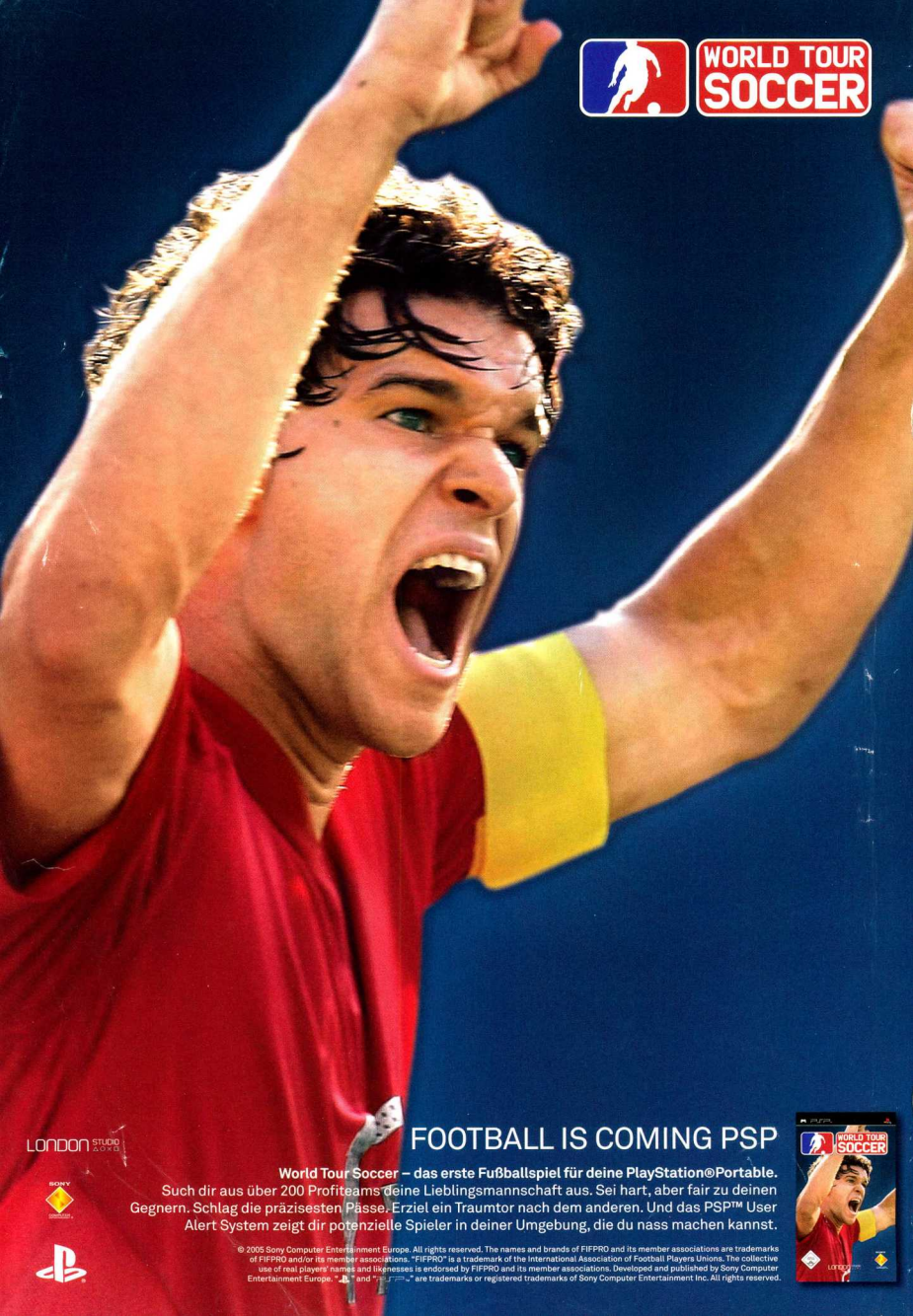
CALL OF
DUTY 2
BIG RED ONE

UM KLASSEN BESSER ALS TEIL 1:
Activisions Medal-of-Honor-Killer





**WORLD TOUR
SOCCER**



LONDON STUDIOS
2005

FOOTBALL IS COMING PSP

World Tour Soccer – das erste Fußballspiel für deine PlayStation®Portable.

Such dir aus über 200 Profiteams deine Lieblingsmannschaft aus. Sei hart, aber fair zu deinen Gegnern. Schlag die präzisesten Pässe. Erziel ein Traumtor nach dem anderen. Und das PSP™ User Alert System zeigt dir potenzielle Spieler in deiner Umgebung, die du nass machen kannst.

© 2005 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPRO and its member associations are trademarks of FIFPRO and/or its member associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. "PSP" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



STAR WARS BATTLEFRONT Magazin



LUCASARTS

PLAYZONE

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.swbattlefront2.com

Steigen Sie ins Cockpit und entscheiden Sie die Schlacht!



Tödlich, aber nur leicht gepanzert

Die imperialen TIE Fighter vertragen nur wenige Treffer, sollten deswegen aber nicht unterschätzt werden.



Für die Republik

Mit den ARC-170-Raumjägern verteidigen Klontruppen den Luftraum über Coruscant.



Der Raumkampf über Coruscant

Mit *Star Wars Battlefront II* können Sie gigantische Raumkämpfe aus allen sechs Episoden nachspielen!

Raumpiloten gesucht!

Authentisches *Star Wars*-Feeling, dramatische Action und die famose Spielbarkeit machten *Star Wars Battlefront* letztes Jahr zum erfolgreichsten *Star Wars*-Spiel aller Zeiten. Im Nachfolger erwarten Sie noch explosivere Action, noch spannendere Schlachten und eine noch intensivere Atmosphäre. Neben vielen originalen Charakteren und Waffen bietet das Spiel auch alle wichtigen Schiffe und Fahrzeuge aus allen sechs Filmepisoden. Erleben Sie in den brandneuen Raumschlachten hautnah, wie gewaltig die Dimensionen eines Sternenzerstörers wirken, wenn Sie in einem X-Wing im Himmelfahrtskommando auf diesen atemberaubend bedrohlichen Raumkreuzer zufliegen. So hautnah konnten Sie den Krieg der Sterne noch nie miterleben!

STAR WARS BATTLEFRONT II



Jedi Starfighter

Diese neue Version des Abfangjägers stammt aus der Zeit der Klonkriege.

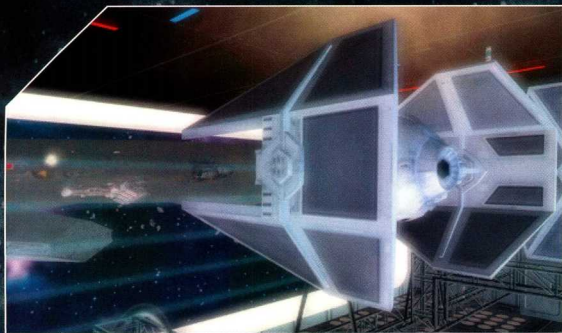
Kurs auf die Brücke

David gegen Goliath: An Bord des kleinen X-Wing-Fighters nähern Sie sich dem imperialen Sternenzerstörer.



Startbereit

Dieser TIE Interceptor steht im Hangar bereit - steigen Sie ein und stürzen Sie sich in die Weltraumschlacht!



Würden Sie bei dieser Auswahl an Fahrzeugen noch zu Fuß gehen wollen?



Groß und langsam

Die optisch eindrucksvollen Hailfire-Panzer der Droiden sind über acht Meter hoch.

Auch am Boden die Vielfalt aller sechs Episoden

Star Wars Battlefront setzte letztes Jahr durch die nahtlose Integration von zahlreichen Bodenfahrzeugen ins Spielgeschehen neue Maßstäbe. Neben den neuen Schlachten im All sind die altbekannten Bodenkämpfe natürlich ebenfalls im Nachfolger enthalten und bieten mit Vehikeln aus allen sechs Episoden noch mehr authentische *Star Wars*-Technologie aller Art. Dabei haben Sie die Wahl zwischen diversen schwer bewaffneten Panzern, blitzschnellen Gleitern wie den aus *Episode VI* bekannten Speederbikes, verschiedenen Walkern wie den gigantischen AT-ATs aus *Episode V* oder den kleinen AT-RTs und sogar Reittieren wie den ebenfalls aus der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth bekannten Tauntauns. Oder wollen Sie einfach zu Ihrem Ziel laufen?



Das etwas andere Fahrzeug

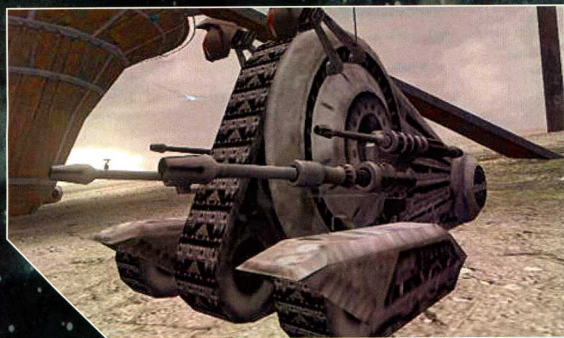
In der Eiswüste von Hoth stehen Ihnen natürlich Tauntauns als Transportmittel zur Verfügung.



Rasend, schnell unterwegs

Die Speederbikes zählen zu den schnellsten Fortbewegungsmitteln am Boden.

STAR WARS BATTLEFRONT II



Aus der Frühgeschichte

Die NR-N99-Panzer sind aus Episode I:
Die dunkle Bedrohung bestens bekannt.

Der Mini-Walker

Die AT-RT-Walker (All Terrain
Recon Transport) sind nützliche
Kampffahrzeuge der Klonarmee.



Schwer gepanzert

Der TX-130-Kampfpanzer ist
speziell auf die Fähigkeiten von
Jedi-Piloten zugeschnitten.

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.swbattlefront2.com

Spielen Sie den Helden – oder den Bösewicht!

Anakin Skywalker/ Darth Vader

Gesinnung: Helle/Dunkle Seite der Macht

Waffe: Lichtschwert

Die Macht in Anakin ist stark im Wunderkind Anakin Skywalker, doch leider wächst mit seiner Weisheit auch seine Überheblichkeit, und Anakin gibt sich zu sehr seinen menschlichen Gefühlen hin. Der dunkle Jedi Darth Sidious nutzt die Naivität und Angst des jungen Jedi und zieht ihn auf die dunkle Seite der Macht. In einem dramatischen Kampf wird Anakin am Ende von Episode III von seinem Meister Obi-Wan besiegt und trägt schwerste Verbrennungen davon. Darth Sidious rettet ihn und lässt ihn als Darth Vader auferstehen. Als rechte Hand des Imperators baut Vader die Macht des Imperiums aus und lässt die ultimative Vernichtungswaffe erschaffen: den Todesstern. Luke Skywalker und seinen Freunden gelingt es, dieses Bollwerk des Bösen zu zerstören, doch ist das Imperium bereits mit dem Bau eines zweiten beschäftigt... Bei Star Wars Battlefront II können Sie sowohl den jungen Anakin als auch den grausamen Darth Vader steuern.



Noch ist er auf der guten Seite

Anakin Skywalker trifft in einer Waffenfabrik auf Geonosis auf die Armee der Separatisten und lässt sein Lichtschwert sprechen.



Würden für Fortgeschrittene

Dieser bemitleidenswerte Rebell bekommt die eindrucksvolle Macht von Darth Vader zu spüren.



Kampfwerg in Aktion

Meister Yoda zeigt auf dem Waldmond Yavin IV, dass auch kleine Jedi-Ritter durchaus mit einem Lichtschwert umgehen können.

Yoda

Gesinnung: Helle Seite der Macht
Waffe: Lichtschwert

Als einer der führenden Köpfe des Jedi-Rats ist Meister Yoda Lehrmeister und Ausbilder für junge Jedi-Schüler. So verwundert es kaum, dass er als erstes von den dunkeln Zügen Anakin Skywalkers Notiz nimmt. Als die Klonkriege ausbrechen, ist es Meister Yoda, der wegen seines beherzten Eingreifens in einen Kampf zwischen Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi und Count Dooku seinen Mitstreitern in letzter Sekunde das Leben rettet. Kurze Zeit darauf wird Meister Yoda Zeuge, wie der Rat aufgrund des Verrats von Kanzler Palpatine von den Klonkrieger vernichtet und Anakin Skywalker zu Darth Vader wird. Yoda zieht sich auf dem Sumpfplaneten Dagobah zurück, wo er Jahre später den jungen Luke Skywalker unterrichtet und ihm das Geheimnis enthüllt, dass Darth Vader sein Vater und Leia seine Schwester ist.

Boba Fett

Gesinnung: Böse
Waffe: Blaster, Raketen

Während der Erforschung des Klonplaneten Kamino stößt Obi-Wan Kenobi auf den Kopfgeldjäger Jango Fett und seinen Sohn Boba. Jango Fett ist das Genetische Vorbild der Klon-Armee und ist für einen Anschlag auf Königin Amidala verantwortlich. Auf der Shuttle-Plattform des Planeten kommt es zum Kampf zwischen Jango und Obi-Wan; der Söldner und sein Sohn können jedoch entkommen und fliehen auf den Planeten Geonosis. Dort entbrennt ein Gefecht zwischen den Truppen von Count Dooku und den Jedi-Rittern, in dessen Verlauf Jango Fett vor den Augen seines Sohnes Boba von Jedi-Meister Mace Windu getötet wird. Fortan tritt Boba Fett in die Fußstapfen seines Vaters und lässt sich unter anderem von Jabba the Hutt engagieren.



Düsen im Gepäck

Zwar ist das Jetpack von Boba Fett in Waldgebieten nicht von großem Nutzen; dank seiner Bewaffnung ist er ernst zu nehmender Gegner.



Blasterabwehr

Auf Polis Massa wehrt Obi-Wan Kenobi mit Hilfe seines Lichtschwerts Blaster-schüsse ab und lehrt daraufhin seine Feinde im Nahkampf das Fürchten.

Obi-Wan Kenobi

Gesinnung: Helle Seite der Macht
Waffe: Lichtschwert

An der Seite seines Meisters Qui-Gon Jinn befreit der Padawan-Schüler Obi-Wan Kenobi den jungen Anakin Skywalker aus der Sklaverei. Während der Befreiung von Naboo werden Obi-Wan und Qui-Gon Jinn mit dem dunklen Jedi Darth Maul konfrontiert, wobei Obi-Wan Jinn getötet wird. Von Trauer erfüllt besiegt Obi-Wan Darth Maul und erhält von seinem sterbenden Meister den Auftrag, den jungen Anakin Skywalker zum Jedi auszubilden. Trotz heftiger Einwürfe seitens des Jedi-Rats nimmt Obi-Wan Anakin als Padawan-Schüler an; doch obwohl sein Meister sich müht, gibt sich der junge Skywalker zu sehr seinen menschlichen Gefühlen hin und verfällt immer mehr der dunklen Seite. In den Wirren der Klonkriege ist es Obi-Wan Kenobi, der Padmé Amidala vor dem Zorn des mittlerweile dunklen Anakin Skywalkers rettet und nach dem Tod Padmés ihre beiden Kinder vor den Sith versteckt.

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.swbattlerfront2.com

Mace Windu

Gesinnung: Helle Seite der Macht

Waffe: Lichtschwert

An der Seite von Meister Yoda ist Mace Windu ein Mitglied des Rats der Jedi. Meister Windu verweigert das Anliegen von Obi-Wan Kenobi, den jungen Skywalker zum Jedi auszubilden. Trotz oder vielleicht gerade wegen dessen enormen Machtpotenzials sei dies einfach zu gefährlich. Während der Klonkriege dringt eine Gruppe Jedi unter der Leitung von Mace Windu in die Gemächer des Verräters Kanzler Palpatine ein. Unter den Jedi befindet sich auch Anakin Skywalker. Der Kanzler entpuppt sich als dunkler Sith-Lord und tötet mithilfe von Count Dooku alle Jedi bis auf Meister Windu und Anakin Skywalker. Windu kämpft Dooku zu Boden und setzt zum Todesstoß an. Leider hat der Sith-Lord schon Tage davor Anakin von der dunklen Seite überzeugt und so rettet der junge Skywalker den Kanzler und tötet Dooku. Das Schicksal des verwirrten Meisters Windu wird von Kanzler Palpatine besiegelt.



In der Höhle des Löwen

Mace Windu konfrontiert Kanzler Palpatine in dessen Privatgemächern. Es entbrennt ein heftiger Lichtschwertkampf.



Jabba im Stress

In den Gemächern von Jabba the Hutt lässt Luke Skywalker das Lichtschwert sprechen und befreit seine Freunde Han Solo und Prinzessin Leia.

Luke Skywalker

Gesinnung: Helle Seite der Macht

Waffe: Lichtschwert

Luke wächst auf dem Sandplaneten Tatooine bei einer Farmerfamilie auf. Eines Tages erfährt er durch eine Nachricht des Droiden R2-D2 von Prinzessin Leia und Obi-Wan Kenobi. Mithilfe des Schmugglers Han Solo befreien Luke und Obi-Wan die Prinzessin aus einer Gefängniszelle im Todesstern. Während des Krieges zwischen dem Imperium und der Rebellion schließt sich Luke den Rebellen an und kämpft Seite an Seite mit Solo, Chewbacca und Leia. Auf dem Planeten Dagobah wird er von Meister Yoda zum Jedi-Ritter ausgebildet und erfährt, dass Darth Vader sein Vater und Prinzessin Leia seine Schwester ist. Im finalen Kampf gegen das Böse kann Luke im letzten Moment seinen Vater zur guten Seite der Macht bekehren.

Chewbacca

Gesinnung: Gut

Waffe: Bowcaster

Der große und mächtige Chewbacca dient während der Klonkriege auf seinem Heimatplaneten Kashyyyk dem Wookiee-Feldherren Tarfful und Meister Yoda. Mit Entstehung des Imperiums wird das Volk der Wookiees aufgrund ihrer großen Kraft und ihrer technischen Fähigkeiten versklavt und im ganzen Universum verstreut. Han Solo befreit Chewbacca aus der Sklaverei und fortan bestehen beide an Bord des Raumschiffs „Rasender Falke“ viele Abenteuer. Auf Tatooine treffen die beiden auf Luke Skywalker und Obi-Wan Kenobi und kämpfen fortan auf der Seite der Rebellen gegen das Imperium. Chewbacca rettet die Helden oft aus ausweglosen Situationen und ist auch in der finalen Schlacht gegen die Imperialen Truppen an vorderster Front mit dabei.



Angriff der Wookiees

Unter der Leitung des mächtigen Chewbacca stürmen die Rebellen einen Stützpunkt des Imperiums. Die Sturmtruppen haben diesem Angriff wenig entgegenzusetzen.

STAR WARS BATTLEFRONT II



Der grausame Graf

Die Armee der Separatisten wird von Count Dooku unterstützt. Der alte Herr ist nicht zu unterschätzen und steigert die Kampfkraft der Truppe gewaltig.

Count Dooku

Gesinnung: Dunkle Seite der Macht

Waffe: Lichtschwert

Einst ein Schüler Yodas, wird der mächtige Count Dooku schnell zu einem Mitglied des Jedi-Rats. Doch will er sich nicht den Gesetzen der Republik beugen und verlässt den Rat. Verleitet von der dunklen Seite der Macht, lässt er sich von Darth Sidious zum Sith-Lord ausbilden. Dies verleitet ihn zu einem finalen Schritt: Er engagiert den Kopfgeldjäger Jango Fett, um auf Kamino eine riesige Klonarmee zu erschaffen. Bei einem Treffen mit den Oberhäuptern seiner verbündeten Clans erfährt Obi-Wan Kenobi von diesen dunklen Mächenschaften und alarmiert die Jedi. Count Dooku kann fliehen und sucht bei seinem neuen, dunklen Meister Unterschlupf. Doch die Jedi stürmen die Gemächer des Meisters und Count Dooku wird vor den Augen seines Meisters durch Anakin Skywalker niedergestreckt.

General Grievous

Gesinnung: Dunkle Seite der Macht

Waffe: Vier Lichtschwerter

General Grievous ist die ultimative Waffe der Klonarmee zur Vernichtung der Jedi. Eine Mischung aus Fleisch und Stahl, halb Maschine, halb Mensch. Abgesehen von seiner Fähigkeit, mit höchster Präzision vier Lichtschwerter auf einmal zu führen, ist er mit der Macht vertraut. In der Vergangenheit hat er sich den Ruf als Jedi-Jäger gemacht; er sammelt mit Leidenschaft die Lichtschwerter von besiegten Jedi. Als direkter Leibwächter von Kanzler Palpatine und als Anführer der Truppen der Separatisten ist Grievous eine starke Führerfigur und leitet einen Luftangriff auf die Truppen der Republik bei Coruscant. In einem heftigen Schlagabtausch wird er schließlich von Obi-Wan Kenobi besiegt.



Ein Solo mit vier Fäusten

Allein der Anblick von General Grievous lässt den mutigsten Jedi-Ritter zum verängstigten Nervenbündel werden.



Die Waffen der Frauen

Wegen ihrer Machtfähigkeiten sollte Prinzessin Leia nicht unterschätzt werden. Zudem hat sie bei den Rebellen gelernt, mit einem Blaster umzugehen.

Prinzessin Leia Organa

Gesinnung: Helle Seite der Macht

Waffe: Blaster

Die Tochter der königlichen Familie von Alderaan wird in ihrer Rolle als Botschafterin für die Allianz von Darth Vader entführt und auf dem Todesstern inhaftiert. Nur wenig später kann sie mit der Hilfe von Luke Skywalker, Han Solo und Chewbacca aus ihrem Gefängnis entkommen und agiert fortan als Truppenführer der Rebellen. Kurz bevor der Großangriff auf den zweiten Todesstern beginnt, erfährt sie von Luke Skywalker, dass sie seine Schwester ist. Sie ist somit eine der letzten überlebenden Jedi und gleichzeitig Darth Vaders Tochter. Während die Rebellen eine große Weltraumschlacht schlagen, ist sie es, die einen Einsatztrupp auf Endor anführt, um den Schutzschild-generator des Todessterns außer Kraft zu setzen.

Ein komplettes Universum als Schlachtfeld

Tantive IV

Prinzessin Leias Konsularschiff Tantive IV ist eine Corellianische Korvette, ein einfacher und traditioneller Schiffsentwurf, der in der ganzen Galaxis verbreitet ist. Der Kampf auf Tantive IV, bekannt vom Anfang von *Star Wars Episode IV: Eine Neue Hoffnung*, ist auch im neuen *Star Wars Battlefront II* enthalten und versetzt Sie mitten in den Kampf auf dem stattlichen Kreuzer. Tantive IV ist nur eines von 16 Schlachtfeldern im Spiel, die Sie kreuz und quer durch das bekannte *Star Wars*-Universum führen, darunter auch die aktuellsten Kampfplätze aus *Episode III* wie beispielsweise Utapau, Mustafar und Coruscant. Oder wie wäre es mit einer Auseinandersetzung im Inneren des Todessterns?



Fataler Streifschuss

Bei dem Kampf auf Tantive IV bekommen Sie eine Originalumgebung aus dem allerersten Star-Wars-Film zu Gesicht.

STAR WARS BATTLEFRONT II



Brutstätte für Droiden

Geonosis liegt nahe den Außengrenzen der Galaxis und die dort beheimateten Fabriken sorgen für die Herstellung von unzähligen Kampfdroiden und deren Bewaffnung.

Geonosis

Ähnlich wie der Saturn in unserem Sonnensystem verfügt auch Geonosis über Gasringe, die sich rund um den ganzen Planeten ziehen. Die Position des unwirtlichen, von Spitzkuppen und Tafelbergen übersäten Himmelskörpers liegt nahe an den Außengrenzen der Galaxis, ganz in der Nähe von Tatooine. Die felsige Landschaft und die Atmosphäre sind in ein rötliches Licht getaucht und die Bewohner dieser Welt haben sich den widrigen Bedingungen bestens angepasst. Die insektenähnlichen Kreaturen haben sich auf die Herstellung von Droiden und Waffen in riesigen Fabriken spezialisiert. Durch die abgelegene Position des Planeten ist er als Operationsbasis ideal geeignet.

Abgelegener Planet

Fernab von allen bekannten Raumrouten, ist dieser unwirtliche Planet bestens für eine geheime Operationsbasis geeignet.



Polis Massa

Diese Asteroiden-Kolonie liegt fernab der üblichen Reiserouten durch die Galaxis und dient den Jedi als Zufluchtsstätte für Notfälle. Die mitten im Gürtel liegende Basis wurde errichtet, um dem bedrohlichen Wachstum des Imperiums entgegenzuwirken. Außerdem sind tief im Inneren der Asteroiden große Erzvorkommen verborgen, die durch gigantische Minenanlagen gefördert werden. Den Jedi stehen so die Rohstoffe zur Herstellung von Raumschiffen und Waffen in schier unbegrenzten Mengen zur Verfügung.



Kampfgetümmel

Die überschaubare Basis bietet kaum Deckungsmöglichkeiten, dafür erleben die Truppen geballte Action im kleinen Kreise.



Versteckte Basis

Mitten im Asteroidenfeld verbirgt sich diese Basisstation der Jedi. Durch die abgelegene Position in einem unbewohnten Sternensystem können Operationen gegen das Imperium ohne großes Aufsehen geplant werden.

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.sw.battlefront2.com

Coruscant

Coruscant wurde nach dem Sturz der Alten Republik zum Hauptsitz des imperialen Reichs. Der Planet und seine zwei Monde umkreisen eine kleine, weiße Sonne in der Kernwelt, nahe dem Zentrum der Galaxis. Coruscant befindet sich im System gleichen Namens und wird in alten Liedern auch der „Funkelnde Planet“ genannt. Fast die gesamte Landmasse Coruscants ist nämlich mit einer gigantischen, mehrstöckigen Stadt überzogen, deren Gründung bereits viele tausend Generationen zurückliegt und die somit älter ist als die Alte Republik. Imperial Citys am dichtesten besiedelte Teile befinden sich nahe dem Äquator. Manche der kilometerhohen Wolkenkratzer reichen bis dicht unter die Atmosphäregrenze und der Himmel des Planeten ist von regem Raumverkehr erfüllt.



Himmel in Flammen

Im Orbit über Coruscant tobt eine der heftigsten Raumschlachten, die es jemals im Star Wars-Universum zu sehen gab!



Schrecken der Galaxis

Die imperialen Sternenzerstörer sind mit ihrer brachialen Feuerkraft der ganze Stolz der Flotte.



Funkelnder Planet

Coruscant ist beinahe komplett von einer riesigen Stadt überzogen. Sogar aus dem Orbit sind die Lichter gigantischer Gebäude deutlich zu erkennen.

Kashyyyk

Der üppig bewachsene Dschungel-Planet ist die Heimat der Wookiees. Diese großen, pelzigen Kreaturen sind im ganzen Universum als grimmige Kämpfer bekannt und gefürchtet. Kashyyyk dient als Navigationspunkt für den gesamten südwestlichen Quadranten der Galaxis und ist dadurch von entscheidender strategischer Bedeutung. Während der Klon-Kriege versuchten Separatisten, den Planeten mithilfe einer Armee von Droiden zu unterjochen. Als Antwort schickte die Alte Republik eine schnelle Eingreiftruppe unter Führung von Meister Yoda in das Krisengebiet. Yodas Truppen wurden von den mächtigen Wookiee-Kämpfern Chewbacca und Tarfful unterstützt und erlangten letztendlich den Sieg über die mechanischen Eindringlinge.



Pelzige Kämpfer

Die Wookiees sind in der ganzen Galaxis als draufgängerische und furchtlose Raufbolde bekannt!

STAR WARS BATTLEFRONT II



Dicht bewachsener Unterschlupf

Auf Yavin IV haben die Rebellen eine Basis im Schutz der wuchernden Wälder errichtet.



Alte Relikte

Die Ureinwohner des Waldmondes haben schon in frühester Urzeit beeindruckende Tempelanlagen gebaut.

Yavin IV

Yavin IV ist ein kleiner Waldmond, der um den Gasriesen Yavin kreist. Das feuchtwarne Klima in den dschungelartigen Wäldern und eine ganze Reihe von verborgenen Tempeln der Eingeborenen bildeten das ideale Versteck für eine der ersten Rebellenbasen. Als die imperialen Streitkräfte durch einen eingeschmuggelten Sender im Millennium Falcon auf das Yavin-System aufmerksam wurden, dauerte es nicht mehr lange, bis der Todesstern auf eine Umlaufbahn einschwenkte, um den kleinen Mond mit einer gezielten Salve zu pulverisieren. Den Rebellen blieben anschließend gerade mal 30 Minuten für einen Gegenschlag, bevor der Todesstern sein grausames Werk vollenden konnte. Bewaffnet mit Geheiminformationen über den verletzlichen Kern des Todessterns, lieferten sich die Rebellen eine großartige Schlacht, die später als der Kampf um Yavin in die Geschichtsbücher einging.

Jabbas Unterschlupf

Der eklige, fette Verbrecherkönig Jabba the Hutt haust in einem versteckten Sandpalast inmitten der staubigen Wüste Tatooines. An diesem Ort gibt sich der Abschaum der Galaxis die Klinke in die Hand, während barbarische Spiele zur Erheiterung des Untergrund-Lords veranstaltet werden. Jabba ist allerdings so unbeweglich, dass er den Wettkämpfen lediglich als Zuschauer beiwohnt. Dafür betätigt er hin und wieder die Falltüre im Thronraum, die direkt in die Arme des grässlichen Rancors führt. Dieses bössartige, riesige Wesen frisst mit Vorliebe arme Gestalten, die durch die Falltüre in sein Gefängnis stürzen. Der verwinkelte Palast wird ständig von Wachen gesichert, die einen unmissverständlichen Auftrag haben: Alle Eindringlinge töten, egal ob Rebell oder Imperialier!



Fetter Beobachter

Jabba the Hutt vergnügt sich am liebsten bei grausamen Veranstaltungen um Leben und Tod!



Gigantisches Biest

Der gefährliche Rancor ist Jabbas verwöhntes Haustier – der Koloss nimmt nämlich nur lebendes Futter zu sich.

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.swbattlefront2.com



Sternenkrieg für die Westentasche



Da kommt was

Dieser Ausgang ist für Leia erstmal versperrt. In der Haut der Helden können Sie von speziellen Fähigkeiten oder Waffen Gebrauch machen.



Mehrspielspaß unterwegs

Star Wars Battlefront II erscheint zeitgleich mit den Versionen für PlayStation 2, Xbox und PC auch für die PSP. Neben dem großen Einzelspielerpart liegt das Hauptaugenmerk des Spiels auf Kämpfen mit menschlichen Mitspielern. Durch die Wireless-LAN-Fähigkeiten ist die PSP natürlich prädestiniert für heiße und unkomplizierte Mehrspielerduelle. Auf mehr als zwölf Maps und Welten wie Mustafar, Dagobah und Hoth können Sie direkt in laufende Gefechte einsteigen. Spielmodi für Schlachten im All mit bis zu drei Freunden gemeinsam oder gegeneinander sind natürlich auch mit von der Partie. Selbst mit nur einer PSP können Sie in spannenden Party-Play-Partien um den Highscore kämpfen.

Gewaltig

Die Dimensionen des Sternenerstörers kommen auf dem PSP-Display bestens zur Geltung.

STAR WARS BATTLEFRONT II

Keine Gnade

Auch auf der PSP verbreitet Darth Vader als einer von zahlreichen Bonuscharakteren Angst und Schrecken.



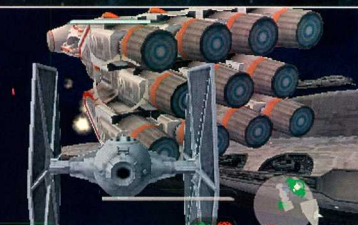
Echtes Star Wars-Feeling

Auch auf der PSP bietet Ihnen *Star Wars Battlefront II* die Gelegenheit, sich hinter das Steuer von über 30 verschiedenen Vehikeln zu setzen, unter denen neben den Klassikern X-Wing, TIE Fighter und Interceptor auch Schiffe aus der dritten Episode wie der BARC Speeder der Klone oder der V-Wing zu finden sind. Um das Spielerlebnis atmosphärisch noch dichter zu gestalten, spielen Sie ganze Szenarien nach, die Sie aus den Filmen kennen. Als besonderer Bonus schlüpfen Sie unter bestimmten Bedingungen auch in die Rolle eines beliebigen Helden der Filme. Im Laufe des Spiels haben Sie dann Gelegenheit, mit Han Solo, Prinzessin Leia, Darth Vader oder auch Luke Skywalker Ihre Mission zu erfüllen.



Versteckspiel

Während einer Jagd hützt Verstecken nicht viel, der Gegner ist intelligent und findet Sie schnell.



Die dunkle Seite

Wer mit dem Imperium kämpft, darf auch TIE Fighter fliegen und den Rebellen beweisen, wer der Herrscher der Galaxie ist.

STAR WARS BATTLEFRONT II

www.swbattlefront2.com



Schützenhilfe

Der Fliegerkollege von Ihrem X-Wing rettet Ihnen durch seine Mithilfe gerade die Haut.



Bodenkampf

Richtig eingesetzt, können die zahlreichen Fahrzeuge eine verloren geglaubte Schlacht noch wenden.

Lassen Sie sich von der dunklen Seite verführen?

Sie haben die Wahl zwischen drei verschiedenen Kampagnen, in denen Sie die Geschichte immer aus einem anderen Blickwinkel erleben. Schlüpfen Sie in die Haut eines Rebellen, so ist es beispielsweise Ihre Aufgabe, im Namen der Rebellion Geiseln und gefangene Kameraden zu befreien oder Schmuggelware zu sichern. Auf der Seite des Imperiums geht es selbstverständlich darum, die Feinde der Regierung auszulöschen. So ziehen Sie in den Kampf gegen Wookiees, Gungans, Jawas oder Ewoks. Als Söldner haben Sie hingegen ein vollkommen anderes Interesse: Ihr Bankkonto. Ihnen ist Gut oder Böse egal, Sie nehmen alle Aufträge an, die lukrativ erscheinen, und verkaufen Ihre Dienste über insgesamt vier Maps.



Erhältlich ab 31. Oktober für PS2, PSP, Xbox und PC – zeitgleich mit der DVD-Fassung von **Star Wars Episode III: Die Rache der Sith**

© 2005 LUCASFILM LTD. ODER LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

VON HANS IPPISCH

DIE PS2 IM HÖHENFLUG

Es ist schon faszinierend: Die Xbox und der GameCube kamen zwar erst weit über ein Jahr nach der PlayStation 2 auf den Markt, doch der Softwarenachschub für diese beiden Konsolen gerät schon zu diesem Weihnachtsfest merklich ins Stocken. Bei der Xbox kann man das ja noch verstehen, schließlich kommt in Kürze die Xbox 360 auf den Markt. Beim GameCube, der sich übrigens weltweit besser als die Xbox verkauft hat, ist das allerdings schon sehr merkwürdig. Nachdem nun auch noch das *Zelda-Game* verschoben wurde, sieht es für Anhänger des Nintendo-Würfels geradezu düster aus. Ganz anders auf der PlayStation 2. Das Angebot an Spieleneinheiten ist für die PS2 prächtig wie immer zur Weihnachtszeit. Man mag kaum glauben, dass im kommenden Jahr die PlayStation 3 erscheinen soll, wenn man die Preview- und Test-Teile der aktuellen PLAYZONE liest. Hier tummeln sich mit *Cat of Duty 2*, *Big Red One*, *True Crime: New York City*, *Tony Hawk's American Wasteland*, *Battlefield 2*, *Modern Combat*, *Burnout Revenge*, *FIFA 2006* oder *The Warriors* mehr als genügend potenzielle Blockbuster. Und mit Need for *Speed: Most Wanted*, *Pro Evolution Soccer 5*, *Star Wars Battlefront II* und *Gun* folgen noch etliche Granaten in den nächsten Monaten.

Die PSP alias PlayStation Portable ist in Deutschland gut gestartet. Das wundert uns gar nicht, denn bislang ließ sich noch jeder von der PSP beeindrucken, insbesondere aufgrund des edlen Gehäuses, des fabelhaften Bildschirms und der coolen Games – wie *GTA Liberty City Stories*, das wir in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre!

GTA! GTA! GTA!
Welche Frage muss man stellen, um obige Antwort zu erhalten? „Auf welches PSP-Spiel freust du dich am meisten?“

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

**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. The



Von links nach rechts, hintere Reihe:
 Christoph Kraus (Redaktion)
 Yves Nawroth (Redaktion)
 Uwe Hönig (Redaktion)
 Michael Meyer (Redaktion)
 Alexander Funke (Redaktion)
 Britta Rasp (Layout)

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

NEWS

- 24 Allgemeine News
28 Japan-News

RUBRIKEN

- 99, 111, 113, 145 Abo-Angebote
130 Feedback
124 Hardware/Zubehör
144 Impressum
76 Info-Center: Die besten Spiele
78 Info-Center: Die Redaktion
72 Info-Center: Most Wanted
75 Info-Center: Termine
144 Inserentenverzeichnis
126 Leserbrief
146 Vorschau
129 X-Port-Spielstände
143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

After Burner	28
Battlefield 2: Modern Combat	56
Beat Down: Fists of Vengeance	109
Brothers in Arms: Earned in Blood	40
Burnout Legends	118
Burnout Revenge	80
Call of Duty 2: Big Red One	50
Coded Arms	116
Colin McRae Rally 2005 Plus	122
Conflict: Global Storm	102
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	142
Darkwatch	100
Death, Jr.	68
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	22
Driver: Parallel Lines	64
Everybody's Golf	112
Extreme Ghosts 3: 'n' Goblins	29
EyeToy Kinetic	107
Fahrenheit	132
Fantastic Four	140
FIFA 06	84
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	30
House of the Dead 4	28
Juiced Eliminator	26
L.A. Rush	54
Langrisser III	29
Lemmings	70
Madden NFL 06	110
Midnight Club 3: DUB Edition	120
Midway Arcade Treasures 3	26
Mortal Kombat Shaolin Monks	96
NFL Street 2 Unleashed	141
Outlaw Tennis	110
Psychonauts	00
Pursuit Force	66
SingStar 80's	24
Sonic Gems Collection	24
Sonic the Hedgehog	28
Spartan: Total Warrior	88
Spider-Man 2	141
The Incredible Hulk: Max Destruction	106
The Matrix: Path of Neo	62
The Nightmare Before Christmas	105
The Suffering: Ties That Bind	92
The Warriors	36
Tiger Woods PGA Tour 06	112
Tony Hawk's American Wasteland	58
Tony Hawk's Underground 2 Remix	142
Top Spin	108
True Crime: New York City	44
Twisted Metal: Head-On	114
Ultimate Spider-Man	60

INHALT

11/05

VORSCHAU
30

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

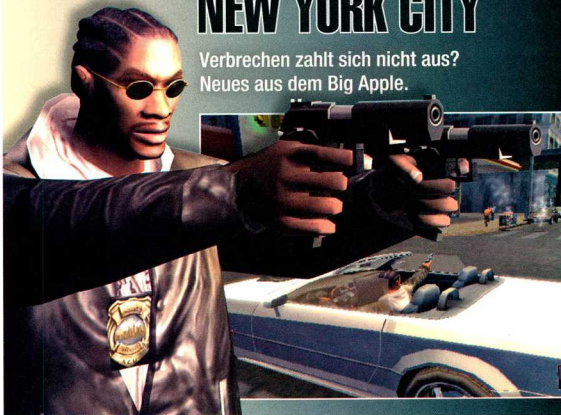


Exklusiv in
PLAYZONE:
Grand Theft
Auto: Liberty
City Stories
für die PSP
endlich
angespielt!

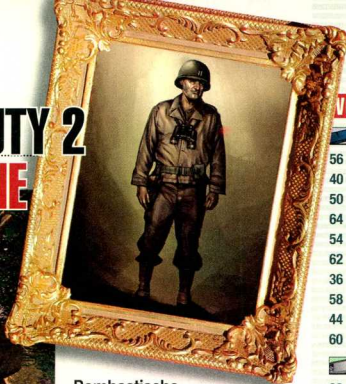
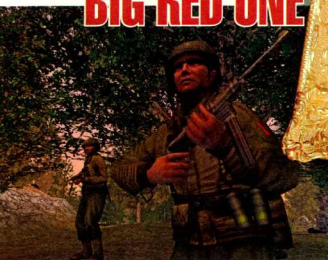
VORSCHAU
44

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Verbrechen zahlt sich nicht aus?
Neues aus dem Big Apple.



VORSCHAU 50 CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE



Bombastische
Kriegserklärung
an die Medal-of-Honor-Reihe

TEST 80/118 BURNOUT REVENGE & LEGENDS



Temporaus im Doppelpack: Burnout-Nachschub für PS2 und PSP



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

Brothers in Arms: Earned in Blood

VORSCHAU

L.A. Rush
Geri
Peter Jackson's King Kong
Pro Evolution Soccer 5
Castlevania: Curse of Darkness
Jak X
Sly 3
WRC: Rally Evolved
Wizard of Funk
Xyandri
Pursuit Force (PSP)

TEST

Burnout Revenge
187 – Ride or Die
FIFA 06
Darkwatch
Spartan: Total Warrior
Conflict: Global Storm
The Nightmare Before Christmas:
Oogies Rache
The Incredible Hulk:
Ultimate Destruction
Madden NFL 06
Everybody's Golf
Burnout Legends (PSP)
Twisted Metal Head-On (PSP)
Coded Arms (PSP)
Dynasty Warriors (PSP)

BONUS

Prince of Persia 3
(Entwicklergagbuch Teil 2)
187 – Ride or Die (Interviews)
The Incredible Hulk:
Ultimate Destruction (Interview)

SPIEL-TRAILER

Monster Hunter Portable (PSP)
The Warriors
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Der Rite
FIFA 06
Baldwood: Fiets of Vengeance
Without Warning
Mortal Kombat Deception (PSP)

FILM-TRAILER

Jungfrau (40),
manisch, sucht...
Red Eye
Doom
Brothers Grimm
Der Duft von Lavendel

NEU!

Alle Berichte zu PSP-Spielen
jetzt auch im PSP-Format auf
der DVD enthalten!

VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 56 Battlefield 2: Modern Combat
- 40 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 50 Call of Duty 2: Big Red One
- 64 Driver: Parallel Lines
- 54 L.A. Rush
- 62 The Matrix: Path of Neo
- 36 The Warriors
- 58 Tony Hawk's American Wasteland
- 44 True Crime: New York City
- 60 Ultimate Spider-Man

PSP

- 68 Death, Jr.
- 30 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 70 Lemmings
- 66 Pursuit Force

TEST

PLAYSTATION 2

- 109 Beat Down: Fiets of Vengeance
- 80 Burnout Revenge
- 102 Conflict: Global Storm
- 100 Darkwatch
- 112 Everybody's Golf
- 107 EyeToy Kinetic
- 84 FIFA 06
- 110 Madden NFL 06
- 96 Mortal Kombat Shaolin Monks
- 110 Outlaw Tennis
- 88 Spartan: Total Warrior
- 106 The Incredible Hulk:
Maximum Destruction
- 105 The Nightmare Before Christmas:
Oogies Rache
- 92 The Suffering: Ties That Bind
- 112 Tiger Woods PGA Tour 06
- 108 Top Spin
- 104 Without Warning

PSP

- 118 Burnout Legends
- 116 Coded Arms
- 122 Colin McRae Rally 2005 Plus
- 120 Midnight Club 3 DUB Edition
- 114 Twisted Metal: Head-On

LÖSUNG/PROFITIPPS

- 132 Fahrenheit

CHEATS & CODES

- 142 Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
- 140 Fantastic Four
- 141 NFL Street 2 Unleashed
- 141 Spider-Man 2
- 142 Tony Hawk's Underground 2 Remix

X-PORT-SAVEGAMES:

Onimusha 3
Driver • Midnight Club 2

MAX-DRIVE:

Killzone • F1 2005

Juiced • Mercenaries • MotoGP 4 • SCAR • Squash Cones Alfa Romeo • Hitman: Contracts

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. WIE ERHOFFT

Das PSP-GTA wird tatsächlich genauso gut wie die PS2-Vorgänger.

2. STARKER START

Die ersten 75.000 PSP-Konsolen gingen weg wie warme Semmeln.

3. ALSO DOCH!

The Warriors hat einen Zwei-Spieler-Koop-Modus – sehr gut!

4. PSYCHONAUTS KOMMT!

THQ bringt das abgedrehte Abenteuer nach Europa.

5. SOFTWARE-WELLE 1

60 neue PS2- und PSP-Spiele im September, 50 im Oktober ...

FLOPS



1. TIEFSCHLAG

Beat Down enttäuscht im Test trotz guter Ansätze.

2. VAMPIRJAGD VERSCHOBEN

Castlevania: Curse of Darkness erscheint erst im Februar 2006.

3. ZU BRUTAL

Mortal Kombat Shaolin Monks für Deutschland heftig zensiert.

4. SCHWACHES DEBÜT

Mit Without Warning legt Circle Studio einen mittelprächtigen Start hin.

5. SOFTWARE-WELLE 2

Viele Highlights werden in der Masse an Neuheiten leider untergehen.

Das von Traveller's Tales (*Haven: Call of the King*) entwickelte Videospiel zum neuen Walt-Disney-Film (der wiederum auf dem Kinderbuch-Klassiker von C.S. Lewis basiert) bietet durch vier spielbare Hauptfiguren nicht nur einige Abwechslung, zudem wollen ihre unterschiedlichen Fähigkeiten gezielt eingesetzt werden. In der Regel sind mehrere von ihnen gleichzeitig unterwegs, wodurch spezielle Team-Manöver möglich werden. Per Knopfdruck übernehmen Sie die Steuerung einer der anderen Spielfiguren, alternativ kann jederzeit ein zweiter menschlicher Spieler ins Spielgeschehen einsteigen und Ihnen helfen. Mit seinen hübschen Grafikeffekten und einem Gameplay, das eine gute Balance aus Rätseln und Action bietet und sowohl für Kinder als auch für ältere Spieler geeignet ist, dürfte *Die Chroniken von Narnia* einer der besseren Lizenztitel der letzten Zeit werden. Der Kinofilm läuft am 8. Dezember an. (mfp)

Hersteller: Buena Vista Games

Internet: www.buenavistagames.com

Termin: November

Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia

ACTION-ADVENTURE Das Spiel zum Film zum Buch



SEHR HÜBSCH Grafisch ist der Titel sehr stimmungsvoll geraten.



INDIVIDUELLE TALENTE: Nur einer der vier kann diese Laternenpfosten erklimmen.

NEWSTICKER

+++ LEIPZIGER ERFOLGSGESCHICHTE Die diesjährige Games Convention war ein voller Erfolg und lockte die Spielehersteller und Fans aus aller Welt nach Leipzig. Mit 134.000 Besuchern übertraf man sogar die Prognosen und stellte einmal mehr einen neuen Rekord auf. Mehr dazu auf unserer DVD! +++ LANDSTALKER FÜR PSP Climax arbeitet an einer PSP-Neuaufgabe des Mega-Drive-Klassikers *Landstalker*. Die klassische, isometrische Optik weicht dabei echter 3D-Grafik, spielerisch soll der Titel

zudem überarbeitet und erweitert werden. +++ NEUES SONIC *Shadow the Hedgehog* ist noch gar nicht erhältlich, da kündigt Sega bereits das neue *Sonic Riders* an, das nächstes Jahr unter anderem für die PS2 erscheinen soll. Ähnlich wie bei Criterion's PS2-Frühwerk *Airblade* rasen der Sega-Igel und seine Freunde dabei auf Hoverboards durch die Gegend. +++ SEAMAN-NACHFOLGER Sega arbeitet an *Seaman 2* für die PS2. Der Vorgänger war schon in der Ur-Fassung für Segas Dreamcast in Japan ein großer Hit.



yourpsp.com

RIDGE RACER

Gib ordentlich Gas auf den 24 besten Strecken der gesamten Ridge Racer Serie.

Du bestimmst, wie lange das Rennen dauert.

Und im WiFi-Modus kannst du gegen bis zu acht Spieler antreten.



namco®

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Gleicher als andere

Begnüge ich mich mit dem Auto in der Grundausstattung oder gönne ich mir beheizbare Ledersitze und Alufelgen? Reicht mir der Standard-Latte bei Starbucks oder motze ich das Getränk mit einem extra Schuss Espresso und einem Spritzer Himbeersirup auf? Der Kunde ist König, begehrt Individualisierung und die kriegt er auch. Selbst bei Videospielkonsolen bröckelt die Vereinheitlichungsfront. Microsoft wird im Herbst zwei Versionen seiner Xbox 360 auf den Markt bringen: das Basismodell und die \$ 100,- teurere „g'scheite“ Version mit externer Festplatte, schnurlosem Controller und anderem Zubehör. Ist das nun der überfällige Beginn des Modellpaletten-Zeitalters oder eher der Anfang vom Ende aller System-Berechenbarkeit? Müssen angestrebte Spieleentwickler bald wie bei PCs diverse Hardware-Varianten berücksichtigen? Die Antworten weiß derzeit keiner so recht, schon gar nicht Sony. Letztes Jahr wurden schon verschiedene PS2-Modellvarianten als Lebensdauersteigerungs-Genialität angedacht, jetzt rümpft Phil Harrison von Sony Computer Entertainment vornehm die Nase: Die verschiedenen 360-Versionen Microsofts könnten Kunden, Händler und Spielermacher „verwirren“. Verbindliche Rückschlüsse zum Verkaufsstart der PS3 sollte man daraus aber nicht ziehen. Sony wird sich garantiert genau ansehen, wie erfolgreich Microsofts Strategie im kommenden Weihnachtsgeschäft sein wird und gegebenenfalls reagieren. Bei der ambitionierten PS3-Technologie könnte es durchaus sinnvoll sein, eine preiswertere „Nur zum spielen“-Basisversion sowie eine teurere Multimedia-Variante für gehobene Wohnzimmer-Ansprüche (und Einkommensklassen) anzubieten. Denn das Microsoft nächstes Jahr mit seiner Basis-360 über hundert Dollar billiger als die PS3 sein könnte, ist aus Sony-Sicht kein erstrebenswertes Szenario.

SingStar 80's

MUSIKSPIEL Es darf wieder gesungen werden.

Die Songliste:		
Billy Joel	Uptown Girl	1983
Blondie	Atomic	1980
Culture Club	Karma Chameleon	1983
Cindy Lauper	She Bop	1984
Dexy's Midnight Runners	Come On Eileen	1982
Europe	The Final Countdown	1986
Foreigner	I Want To Know What Love Is	1984
Frankie Goes To Hollywood	Power Of Love	1984
Geier Sturzflug	Bruttosozialprodukt	1983
Hubert Kah	Sternenhimmel	1983
IKI	Der Knutschfleck	1981
Joachim Witt	Goldener Reiter	1985
Katrina & The Waves	Walking On Sunshine	1984
Limahl	Neverending Story	1986
Marietta	Fire & Ice	1985
Mariolina	Kayleigh	1985
Modern Talking	Ohne dich (schlaf ich heut nacht nicht ein)	1986
Münchener Freiheit	99 Luftballons	1983
Nena	Jenseits von Eden	1983
Nino de Angelo	Live Is Life	1985
Opus	Don't You Forget (About Me)	1985
Simple Minds	Tainted Love	1981
Soft Cell	We Built This City	1982
Starship	Eye Of The Tiger	1985
Survivor	Everybody Wants To Rule The World	1989
Tears for Fears	The Best	1986
Tina Turner	New York, Rio, Tokyo	1989
Trio Rio	Sexy	1989
Westenhagen	Wake Me Up Before You Go Go	1984
Wham!		

Im letzten Heft berichteten wir bereits kurz über eine kommende 80er-Jahre-Variante von *SingStar*, mittlerweile ist die Trackliste für die deutsche Version finalisiert worden. Geboten wird eine bunte Mischung aus deutschen und internationalen Hits – wir können es kaum erwarten, den Kollegen Thomas Eder singen zu hören. (mm)

Hersteller: Sony
Internet: www.singstar.de
Termin: November

ZEITREISE Dürfen die Hits der 80er Jahrgesungen werden.

02640 Das Brut - to - so - zi - al - pro - dukt

01830 COOL Es ist gar nicht so einfach, gute Bewertungen zu erhalten.

You're simp - ly the best
Bel - ber than al - the rest

Sonic Gems Collection

DIVERSE Neun Spiele mit dem blauen Superstar zum Schnäppchenpreis

Was Mario für Nintendo ist, war Sonic in den 90er Jahren für Sega. Daher ist es kaum verwunderlich, dass im Laufe der Zeit eine Vielzahl an *Sonic*-Titeln erschienen sind, die mittlerweile bereits auf der zweiten Compilation zusammengefasst werden. Nachdem in *Sonic Collection* hauptsächlich die Mega-Drive und Master-System-Auftritte des Iglens enthalten waren, können sich Fans auf die GameGear- und Saturn-Sonics freuen. Insgesamt neun Spiele zählt die Sammlung – weitere geheime Spiele können freigeschaltet werden. Zu den Highlights gehören die MegaCD- und Saturn-Titel *Sonic 3D* und *Sonic R* und *Sonic the Fighters*, das in Zusammenarbeit mit Segas Prügel-experten AM 2 (*Virtua Fighter*) erstmals aus der Spielhalle auf eine Konsole portiert wurde. Liebhaber klassischer Jump & Runs und jüngere Semester sollten die *Sonic*-Compilation zum Schnäppchenpreis von circa 30 Euro unbedingt Probe spielen. So viel Spiel für so wenig Geld gibt's nur selten. (te)

Hersteller: SEGA
Internet: www.sega.de
Termin: 30. September

NEWTICKER

Teil 2 verspricht erneut eine herrlich obskure Lebenssimulation zu werden, die wieder über ein USB-Mikrofon gesprochene Befehle erkennen soll. +++ **IN LETZER SEKUNDE** Auch wenn im Info-Center noch was anderes steht: Rockstar Games hat

die Veröffentlichung von *Bully* auf das zweite Quartal 2006 verschoben. Im aktuellen Geschäftsbericht wurden fürs kommende Jahr zwei noch nicht näher genannte PSP-Titel, ein Nachfolger einer bekannten Rockstar-Marke fürs dritte Quartal

und nicht näher genannte Erweiterungen der *Grand Theft Auto*-Serie angekündigt. Nähere Details liegen derzeit noch nicht vor. +++ **PUZZLE-NACHSCHUB** Tetsuya Mizuguchi's Team arbeitet an einem Nachfolger zu *Lumines* (PSP). +++

EXOTISCH Sonic 3D erschien seinerzeit auf dem kaum verbreiteten MegaCD.

BRUTAL NIEDLICH Bei Sonic Fighters handelt es sich um eine Arcade-Umsetzung.



WIPEOUT PURE

Das beste Wipeout aller Zeiten ist da. Erlebe die unfassbare Hi-Octan-Geschwindigkeit, einen exklusiven High-Speed-Soundtrack und noch mehr Hi-Tech Waffen. Alles für deine PSP™ (PlayStation® Portable).
 Liefer dir über WiFi heiße Kopf-an-Kopf-Rennen im 8-Spieler-Modus.
 Lade dir zusätzliche Schiffe und Strecken aus dem Netz.
 Mach dich gefasst auf das explosivste Wipeout Racing-Erlebnis, das es je gab.

www.wipeoutpure.com



Wipeout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. Wipeout Pure is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

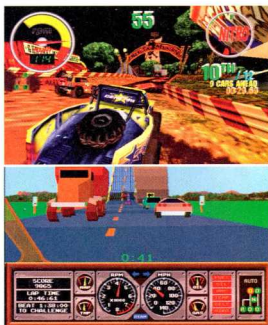


Midway Arcade Treasures 3

RENNSPIEL Interessante Compilation für Freunde klassischer Rennspiele

Die Klassiker-Reihe von Midway geht mittlerweile in die dritte Runde. Nach zwei Sammlungen klassischer Arcade-Spiele finden Sie in der aktuellen Compilation acht Rennspiele, die allesamt in den späten 80ern und 90ern auf Spielhallenautomaten und zum Teil auch auf Heimkonsolen erschienen. Dank Midways Digital-Arcade-Emulation-Technologie, die zuvor schon in den beiden vorhergehenden Spiele-sammlungen zum Einsatz kam, können Sie die Klassiker genauso wie in der Spielhalle genießen. Neben den neueren Titeln wie *Off Road Thunder*, *Rush the Rock*, *Rush 2049* befinden sich noch weitere Klassiker wie *Super Off Road*, *Race Drivin'* und *S.T.U.N. Driver* auf der DVD. Des Weiteren enthält der Titel Bonusmaterialien und Hintergrundinfos zu den acht Rennspielen. Obwohl der Zahn der Zeit bereits auch an den neueren Titeln nagt, macht die Zeitreise zum Budgetpreis dank herausragender Titel, wie etwa *Super Off Road* und *Rush the Rock*, dennoch eine Menge Spaß und ist daher für Nostalgiker und Hardcore-Rennspiel-Fans durchaus empfehlenswert. (te)

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: 30. September



OFF ROAD THUNDER
Das Off-Road-Spektakel gehört grafisch zu den besseren Titeln.

ZEITREISE
Kaum zu glauben, aber die 3D-Grafik von *Race Drivin'* war früher eine Augenweide.

Juiced Eliminator

RENNSPIEL Knallbunter Geschwindigkeitsrausch für die Hosentasche

Nach dem Erfolg von *Juiced* für Konsolen und PC kündigt THQ eine neue Variante für unterwegs an. Dabei handelt es sich nicht um eine schlichte Umsetzung des Originals, sondern um eine erweiterte Fassung des Rennspielkrachers, die zahlreiche neue Features beinhalten und speziell an die Hardware der PSP angepasst wird. *Juiced*-Fans können sich auf neue Mehr- und Einzelspieler-Modi, neue Fahrzeuge und Tuningmöglichkeiten, neue Charaktere und Crews und zwei neue Umgebungen freuen. Der einzige Wermutstropfen ist die lange Wartezeit: Erst im Sommer 2006 können Sie in *Juiced Eliminator* so richtig Gas geben. (te)

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Sommer 2006

VORFREUDE Die Fahrzeuge sehen bereits auf den ersten Bildern sehr ordentlich aus.



Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse

ROLLENSPIEL Die Rollenspielleihe in Europa geht weiter – erstmals erscheint ein Xenosaga-Teil in Deutschland!

Derzeit ist eine erfreuliche Entwicklung in Sachen Rollenspiele in Europa zu beobachten. Immer mehr Titel, mit denen man gar nicht mehr gerechnet hatte, schaffen es nun doch noch zu uns. Sony folgt dem Trend und veröffentlicht Anfang November *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse*. In einer der nächsten Ausgaben werden wir in einem ausführlichen Test das interessante Science-Fiction-Szenario, das komplexe Kampfsystem und die Möglichkeit, die Fähigkeiten seiner Cha-

raktere nach Gutdünken zu bearbeiten, genauer unter die Lupe nehmen. Der erste Teil bleibt uns zwar weiterhin vorbehalten, die zweite Episode kommt dafür in einer schicken Special Edition, die eine DVD beinhaltet, auf der die Geschichte des Vorgängers zusammenfasst wird. (cs)

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



ANSPRUCHSVOLL
Im komplexen Kampfsystem kommen die editierbaren Fähigkeiten zum Zuge.



ZUKUNFTSMUSIK
Ein Science-Fiction-Szenario ohne Mechs wäre undenkbar.



yourpsp.com



MEDIEVIL – DIE RÜCKKEHR

Einhundert Jahre nachdem der böse Zauberer Zarok in der Schlacht von Gallowmere besiegt wurde, ist er mit einer Armee von Untoten zurückgekehrt. Er macht den Tag zur Nacht, um das Land zu erobern. Und du wurdest wieder zum Leben erweckt und bist Sir Dan, der legendäre, aber leider feige Ritter. Jetzt musst du Zarok besiegen und dir im Tod die Würde zurückerkämpfen, die du im Leben verloren hast.



MediEvil™: Resurrection © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studio.
"MediEvil" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Square Enix übernimmt Taito

Entertainment-Unternehmen in Japan kaufen sich derzeit gegenseitig auf wie warme Semmeln. Inzwischen fusionierten auch Takara und Tomy, während Square Enix Taito übernahm. Die Takara-Tomy-Fusionierung war fast zu erwarten. Immerhin schloss sich vor kurzem auch deren größter Rivale auf dem Entertainment-Markt, Bandai, mit Namco zusammen. Der tiefere Sinn hinter Square Enix' Geschäft ist vielen jedoch fremd. Taitos Einkommen vom Verkauf von Konsolen-Software ist nicht einmal ein Achtel von Square Enix'. Allerdings hat Taito ein Netzwerk von Entertainment-Zentren, die einen größeren Gewinn abwerfen als die Software-Verkäufe von Square Enix. Beim Kauf von Taito hatte Square Enix also wohl besonders diesen Aspekt im Hinterkopf. Außerdem wird Square Enix wohl Nutzen aus Taitos doppelt so großem Handy-Zweig ziehen können.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Tales of Legendia
- 2 Mobile Suit Gundam Seed Destiny: Generation of C.E.
- 3 World Soccer Winning Eleven 9
- 4 Naruto: Uzumaki Ninden
- 5 Grandia III
- 6 Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Gingae
- 7 Simple 2000 Series Vol. 81 The Earth Defense Forces 2
- 8 Medal of Honor: European Assault
- 9 Summon Night Ecstasy
- 10 Jikkou Powerful Baseball 12



KOMMT BALD! Die Virtua-Fighter-Konsolenumsetzungen sind fast so sicher wie das Amen in der Kirche.

EKLIG Die House-of-the-Dead-Meute sieht besser aus denn je.



Segas Next-Generation-Line-Up



DIVERSE Auch Sega-Klassiker werden Sie in Zukunft nicht vermissen.

Heimlich, still und leise präsentierte Sega auf der diesjährigen E3 hinter verschlossenen Türen seine ersten Next-Generation-Titel, jetzt können wir Ihnen endlich erste Bilder davon zeigen. Unter dem Arbeitstitel *Sonic The Hedgehog* wird das Firmenmaskottchen auf die nächste Konsolengeneration losgelassen. Das Jump & Run, das Erinnerungen an die Dreamcast-Abenteuer des blauen Igels

weckt, wird derzeit für die Xbox 360 und PS3 entwickelt und soll laut Entwicklern ein Geschwindigkeitsgefühl jenseits von Gut und Böse vermitteln. Besonders die phänomenale Weitsicht macht deutlich, was in der Hardware der nächsten Konsolengeneration steckt. Ebenfalls flott geht es in der Wiederbelebung des Arcade-Klassikers *After Burner* zu. Die actionlastige Flugsimulation

könnte ernsthafte Konkurrenz für die *Ace Combat*-Serie bedeuten. Ebenfalls vielversprechend sehen das vierte *House of the Dead* und *Virtua Fighter 5* aus. PS3-Umsetzungen dieser drei Spielhallentitel wurden zwar noch nicht offiziell bestätigt, sind aber sehr wahrscheinlich. Feste Release-Termine gibt es noch nicht. (cs/mp)

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.jp



FLOTT Riesige Umgebungen, blank polierte Roboter und ein schneller Igel. Das neue Sonic macht Lust auf mehr.



FLUGSHOW Die Original-Version von *After Burner* bot mehr Action als Simulation.

NEUSTICKER

+++ .HACK-FORTSETZUNG Neben einem echten Online-Rollenspiel zu *.hack* arbeitet Bandai an einer Offline-Fortsetzung der Serie. In dieser spielt man als ein neuer Held, der Jagd auf Player-Killer macht. In einem ersten Trailer sieht man diesen gegen Kite, den Helden der Original-Serie, kämpfen. **+++ POR-**

NOSTATION PORTABLE In Japan wurden vor kurzem doch tatsächlich die ersten Porno-UMD-Filme für die PSP veröffentlicht. Die Streifen tragen vielversprechende Titel wie *Girls' School Student Molester Bus Collection Portable* oder *Huge Breasts Station Premium Portable*. ... **+++ SUIKODEN-FORTSETZUNG**

Langrissler III

TAKTIK-RPG Die Kultserie schafft es auf die PS2.

Bereits seit Super-Nintendo-Zeiten ist *Langrissler* eine der beliebtesten Taktik-Rollen-spielerien in Japan. Die ersten beiden Teile wurden bereits für PSone umgesetzt, die PS2 wird jetzt mit einer technisch aufgemöbelten Fassung des dritten Ablegers beehrt. Spielerisch hat man allerdings nur wenig geändert. Durch ein komplexes Charakter-Klassen-System kann man seine Recken gezielt

aufleveln und verschiedene Enden animieren zum erneuten Durchspielen. Wie im Original darf man sich außerdem wieder an eine der Heldinnen des Spiels ranschmeißen. Je nachdem, wie man sich dabei anstellt, ändert sich deren Beziehung zu Ihrer Spielfigur. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: 29. September (Japan)



KNUFFIG Die Kämpfe sind zwar in 3D, sehen aber immer noch putzig aus.



Konami hat offiziell den fünften Teil der *Suikoden*-Serie für die PS2 angekündigt.

+++ WIDERLEGTE GERÜCHTE Yoshinori Kita hat die Gerüchte um eine PS3-Remake des siebten Teils der *Final Fantasy*-Serie endgültig widerlegt. In einem Interview sagte er, dass es selbst mit einem Team aus 500 Mitarbeitern rund 5 Jahre dauern würde, um eine der PS3-Hardware gerechte Version zu entwickeln.



Extreme Ghosts 'n' Goblins

JUMP & RUN Zur Seite, Maximo: Das Original ist zurück!

Capcoms furchtloser, Herzen-Shorts tragender Ritter Arthur feiert sein Comeback auf der PSP. *Extreme Ghosts 'n' Goblins* wird ein traditionell seitlich scrollendes Jump & Run, dem allerdings eine grafische Frischzellenkur verpasst wurde.

Bekannte Features wie das Extrawaffensystem oder der berühmte Doppelsprung werden natürlich auch bei der Neuauflage enthalten sein. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: 2006



JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2

Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	Action	15. September
Inuyasha: Feudal Combat	Beat 'em Up	9. September
Radiata Stories	Rollenspiel	12. September
Tokyo Bus Guide 2	Simulation	8. September

PSP

Final Fantasy VII: Advent Children	Film	14. September
Mega Man Dash 2	Action	8. September
Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution	Fußball	15. September

Erscheint demnächst:

PS2

Code Age Commanders	Action-Adventure	13. Oktober
Dragon Ball Z Sparking!	Beat 'em Up	6. Oktober
Fushigi no Umi no Nadia: Inherit The Blue Water	Adventure	22. September
.hack//Fragment	Online-Rollenspiel	23. November
Kingdom Hearts II	Action-Adventure	1. Dezember
Mawaza	Geschicklichkeit	6. Oktober
Shadow of the Colossus	Action-Adventure	27. Oktober
Urban Reign	Beat 'em Up	29. September

PSP

Final Fantasy VII: Advent Children	Film	14. September
Mega Man Dash 2	Action	8. September
Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution	Fußball	15. September



Grand Theft Auto Liberty City Stories

Kann das **meistersehnte**
Spiel für die PSP die hohen
Erwartungen erfüllen?

Nach schier endlos erscheinender Wartezeit ist Sonys Edel-Handheld PSP endlich auch in Deutschland erhältlich und kann bereits zum Verkaufsstart mit einer ganzen Reihe hervorragender Spiele überzeugen. Doch so qualitativ hochwertig Spiele wie *WipEout Pure*, *Ridge Racer* oder *Virtua Tennis World Tour* auch sein mögen, neben *Gran Turismo 4 Mobile* wartet die Zockerwelt vor allem auf ein Spiel: *Grand Theft Auto Liberty City Stories*. Doch wie viel *GTA* ist auf einem Handheld überhaupt möglich und wie groß wird der Unterschied zum Mammut-*GTA San Andreas* sein? Fragen, die wir endlich beantworten können. Bei unserem Besuch bei Rockstar Games ließen wir uns das Spiel vorführen



WEG HIER! In Chinatown haben wir die Aufmerksamkeit der Cops erregt und geben Gas. Pay'n'Spray ist glücklicherweise ganz in der Nähe.



FEUER FREI! Drive-by-Shootings sind natürlich auch vom Motorrad aus machbar und mit der überarbeiteten Steuerung kein Problem.



SCHWARZER RENNER Das Standardfahrzeug der Mafia – der Mafia Sentinel – hat genug Power, um dem Fahrer zur Flucht vor den Cops zu verhelfen.



ÜBERLEBENSWICHTIG Wer von den Cops gesucht wird, rast schnell zu Pay'n'Spray und lässt sich seine Karre neu lackieren.

und durften schließlich auch selbst einige Missionen in Angriff nehmen.

BACK TO THE STREETS

Der Name des Spiels macht es bereits deutlich, der PSP-Ableger führt Spieler zurück in die Ostküsten-Metropole, die auch schon Schauplatz von *GTA III* war – Liberty City. Die an New York angelehnte Stadt wurde nahezu 1:1 auf der PSP übernommen, doch da *Liberty City Stories* zeitlich vor *GTA III* spielt, gibt es einige Veränderungen an der Infrastruktur. So ist beispielsweise der Portertunnel, der die beiden Inseln Portland und Staunton Island miteinander verbinden soll, noch lange nicht fertig gestellt. Auch das Stadion in Staunton Island befindet sich

noch im Bau. Die grundsätzliche Straßenführung blieb aber dennoch relativ unangestastet, und wer sich lange mit *GTA III* beschäftigt hat, wird sich im PSP-Ableger schnell zurechtfinden. *GTA Liberty City Stories* ist also nicht etwa eine Konvertierung von *GTA III*, sondern eine komplett eigenständige Episode, die lediglich in Liberty City spielt. Dementsprechend gibt es natürlich auch einen neuen Hauptcharakter. Doch so neu ist er eigentlich gar nicht, denn in *GTA III* fungierte er noch als Auftraggeber des namenlosen Helden. Die Rede ist von Toni Cipriani. Der enge Vertraute von Don Salvatore Leone kehrt nach längerer Abstinenz nach Liberty City zurück und muss zunächst feststellen, dass seine Position

nicht mehr so gefestigt ist wie erwartet. Salvatore setzt ihm den großkotzigen Vincenzo vor die Nase, der Toni die ersten Aufträge zuweist. Das passt dem raubineigenen Mafioso natürlich überhaupt nicht und es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zwischen Toni und Vincenzo zur Konfrontation kommt. Rau war übrigens auch die Stimme von Toni, schließlich wurde er in *GTA III* vom Schauspieler Michael Madsen (*Reservoir Dogs*, *Kill Bill*) vertont. Zwar fehlen offizielle Aussagen zum Thema Synchronisation noch, doch bei unserem Ausflug nach Liberty City klangen die markigen Worte des Hauptcharakters merklich anders. Einzig Salvatore Leones Sprecher Frank Vincent haben wir sofort wiedererkannt.

NEUE GESICHTER UND ALTE BEKANNTE

Neben Don Salvatore Leone tauchen einige weitere bekannte Charaktere aus vorherigen Teilen der *GTA*-Serie auf. So konnten wir bereits Donald Love als Auftraggeber ausmachen und sind gespannt, ob 8-Ball uns wieder Bomben in unsere Fahrzeuge einbauen wird. Doch auch ohne Sprengstoff an Bord macht das Herumcruisen in der Stadt eine Menge Spaß. Kein Wunder, denn neben zahlreichen neuen Autos stehen erstmals auch Motorräder zur Bewältigung der Strecken zur Verfügung. Ob Rennmaschine oder Chopper, Zweiradfahrer dürfen nach Herzenslust Wheelies, Stoppies und sonstige Kunststückchen vollführen. Die oft gestellte Frage, ob auch die Eroberung


INFO DIE STEUERUNG

So spielt sich GTA auf der PSP!

Eine der wichtigsten Fragen seit der Ankündigung von *Grand Theft Auto Liberty City Stories* war, ob denn die komplexe Steuerung auch auf Sonys Handheld funktionieren würde.

Bei unserem Ausflug in die fiktive Ostküsten-Metropole haben wir uns selbst von der Steuerung überzeugen können und sind begeistert. Trotz zwei Tasten und einem Analogstick weniger spielt sich *Liberty City Stories* klasse. Wer immer noch nicht überzeugt ist, der kann sich anhand unseres Mega-Controller-Cheats ein genaues Bild machen.

L:

Zu Fuß: Frei umsehen (zusammen mit dem Analogstick)/Ziele durchschalten/Kamera zentrieren
Im Auto: Nach links, rechts, hinten schauen (zusammen mit dem Analogstick)/Kamera zentrieren

R:

Zu Fuß: Zielen
Im Auto: Handbremse

□:

Zu Fuß: Springen
Im Auto: Bremsen

△:

Zu Fuß: Ein-/aussteigen
Im Auto: Ein-/aussteigen

X:

Zu Fuß: Rennen
Im Auto: Gas geben

○:

Zu Fuß: Schießen
Im Auto: Schießen

Steuerkreuz:

Zu Fuß: Toni bewegen/Waffe wählen
Im Auto: Fahrzeug lenken/Radiosender

Analogstick:

Zu Fuß: Toni bewegen/Waffe wählen
Im Auto: Fahrzeug lenken/Radiosender


Select:

Zu Fuß: Kamera umstellen
Im Auto: Kamera umstellen

Start:

Zu Fuß: Pause/Karte
Im Auto: Pause/Karte

des Lufttraums möglich ist, müssen wir dagegen verneinen. Helikopter werden Sie höchstens von Seiten der Polizei verfolgt und Flugzeuge sind nur aus der Ferne zu beobachten. Immerhin besteht noch Hoffnung, dass am Flughafen von Shoreside Vale das gute alte Dodo mit zu kurzen Flügeln bereitsteht, das Profis schon in *GTA III* eine respektable Zeit in der Luft halten konnten. Immerhin: Bei unserem Ausflug nach Liberty City durften wir bereits in ein Rennboot hüpfen und eine sehr unterhaltsa-

me Ballermission überstehen. Während unser Kollege das Boot steuerte, nahmen wir mit dem Sturmgewehr zahlreiche Gangster hops und entledigten uns mit krachenden Explosionen verfolgenden Booten. Natürlich dürfen Sie sich aber auch selbst hinter das Steuer der zahlreichen verschiedenen Wassergefahrtschiffe schwingen.

MEHR ALS NUR RECYCLING

Der Großteil der Missionen spielt wie gewohnt an Land. Dabei bieten die Entwickler

erneut viel Abwechslung und zeigen Liebe zum Detail. Mal sollen Sie drei Kollegen aus einer Schießerei mit den Cops herausholen, an anderer Stelle geht es auf einer Baustelle einem Informanten an den Kragen. Hier sind natürlich Kenner von *GTA III* klar im Vorteil, da sie wichtige Punkte wie die Umlackierer-Werkstatt Pay'n'Spray oder den Waffenladen Ammu-Nation selbst mit verbundenen Augen finden würden und das Straßennetz und seine Geheimnisse bereits entschlüsselt haben. Doch

keine Angst, die anfänglichen Missionen machen es Spielern ohne *GTA*-Erfahrung dennoch leicht, den Einstieg zu finden. Profis dagegen werden schnell feststellen, dass sämtliche versteckten Items und die erneut vorhandenen 100 Päckchen verständlicherweise nicht mehr an denselben Stellen zu finden sind wie in *GTA III*. Wer beispielsweise im Mafiagebiet von Portland gerne den Munitionsstand seiner AK-47 und die Panzerung im Hinterhof eines Parkplatzes aufgestockt hat, der wird dort „nur“



LÄSSIG Die Chopper-Bikes eignen sich für entspanntes Cruisen.



OBACHT! Im Herzen von Staunton Island ist die Polizei stets präsent.



HARTE JUNGS Wer zu viel Blödsinn anstellt, bekommt es mit SWAT-Teams zu tun.



NOCH HÄRTERE JUNGS
Diese Biker-Gang findet Witze über Lederklamotten gar nicht komisch.

eines der versteckten Päckchen finden. Auf diese Weise dürfen also auch Vielspieler des Originals fleißig auf die Suche nach Geheimnissen gehen. Dabei sollte allerdings stets ein gewisses Maß an Vorsicht an den Tag gelegt werden, denn entgegen bisherigen Vermutungen ist Toni Nichtschwimmer und ein Sprung ins trübe, kühle Nass endet mit dem Bildschirmtod. Auch die Hoffnung auf ausgeprägte Klettereien werden enttäuscht. Der Hauptcharakter kann lediglich einen kleinen Hopper nach vorne machen.

GRAFIKMUSKELN

Eine der wichtigsten Fragen in Bezug auf das Spiel betrifft natürlich die Technik. Ist Sonys portable PlayStation wirklich in der Lage, eine so komplexe und riesige Spielwelt wie die von GTA darzustellen? Müssen Abstriche in der Grafikqualität gemacht werden oder trüben gar starke Ruckler das Geschehen? Wir können Sie beruhigen, unsere Testrunden überraschten uns positiv. Liberty City sieht fast genauso gut aus wie auf der PlayStation 2, lediglich



SPOILERWAHN Noch ist nicht bestätigt, ob man Fahrzeuge tunen darf.

INFO FAQ

Noch Fragen?

Wir haben unsere Online-Community gefragt, was Sie über *Grand Theft Auto Liberty City Stories* schon immer wissen wollten, aber nie zu Fragen wagten. Auf unserer Homepage www.play-zone.de können Sie sich an dieser und anderen Umfragen übrigens auch gerne beteiligen. Wir freuen uns auf Ihre Meinung.

Frage: Ist Liberty City größer oder kleiner als in *GTA III* oder entspricht es ziemlich genau dem PS2-Pendant?

Antwort: Einige Bereiche wurden verändert oder ausgebaut, doch die ungefähre Größe entspricht der von *GTA III*.

Frage: Kann man sich auf der Karte wie in *GTA San Andreas* selbst einen Zielfcursor setzen?

Antwort: Ja, der Zielfcursor ist wieder mit dabei, auch wenn Liberty City dank nicht ganz so ausladender Maße überschaubarer ist als *San Andreas*.

Frage: Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?

Antwort: Zwar gibt es noch keine offizielle Aussage zu diesem Thema, es bleibt aber eher unwahrscheinlich.

Frage: Schenkt ihr mir die Testversion von *GTA Liberty City Stories*?

Antwort: Nein.

Frage: Wird die Lebensenergie in Zahlen (*GTA III* & *GTA Vice City* (dt.)) oder in Balken (*GTA San Andreas*) angezeigt?

Antwort: Unsere Version hatte Balken für Lebensenergie und Panzerung. Diese waren kürzer als in *GTA San Andreas*.

Frage: Ist der Charakter sprachbegabter als der Typ aus *GTA III*?

Antwort: Absolut, er hat diesmal sogar einen Namen.

Frage: Kann man seine MP3s ins Spiel einbringen?

Antwort: Technisch wäre es möglich, wir rechnen aber nicht mit diesem Feature.

Frage: Wie funktioniert das Speichersystem? Gibt's wieder die Wohnungen oder kann man (außerhalb der Missionen) an beliebigen Punkten speichern?

Antwort: Nein, man fährt brav zu einem seiner Verstecke und speichert dort. Das Symbol dazu ist diesmal übrigens ein CD-Rohling.

Frage: Kann der Hauptcharakter schwimmen und klettern?

Antwort: Nein.

Frage: Wie viele Stunden (oder Minuten) hält der Akku?

Antwort: Diese Frage wird sich erst mit der fertigen Version beantworten lassen, wir gehen aber dennoch von Stunden und nicht Minuten aus.

Frage: Wird es möglich sein, Updates für das Spiel herunterzuladen?

Antwort: Technisch bestand diese Möglichkeit bereits auf dem PC und der Xbox, doch offiziell genutzt wurde sie seitens Rockstar Games nie.





INFO TIMELINE

Gestern, heute, morgen

Die GTA-Serie blickt auf eine lange Vergangenheit zurück. Wer für sich selbst noch Nachholbedarf sieht, sollte damit so langsam mal anfangen, schließlich reichen allein schon die derzeitigen Titel, um Monate ohne Kontakt zur Außenwelt zu überleben. Wenn Sie dabei auf den richtigen zeitlichen Ablauf Wert legen, dann sollten Sie die Spiele in dieser Reihenfolge angehen.

Grand Theft Auto Vice City (dt.)

Mitte der Achtzigerjahre erkämpft sich Tommy Vercetti die Macht über die sonnige Küstenmetropole Vice City. Inhaltlich erinnert das Spiel nicht von ungefähr an den Film *Scarface* mit Al Pacino, denn eine ähnliche Grundhandlung zugrunde lag.



Grand Theft Auto San Andreas

Im fiktiven Westküstenstaat San Andreas kehrt der farbige Carl Johnson in seine Heimat-Nachbarschaft zurück und führt im Verlauf des Spiels seine Familie zu alter Stärke zurück. Ganze drei Städte sind ganz im Look der frühen Neunzigerjahre gehalten.



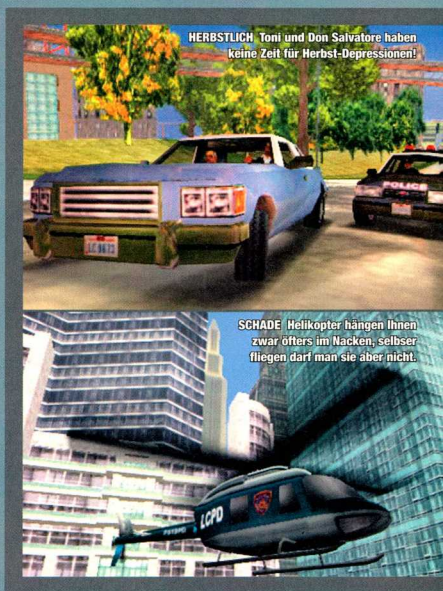
Grand Theft Auto Liberty City Stories

Mafioso Toni Cipriani kehrt nach langer Abstinenz zurück in die Ostküstenstadt Liberty City und arbeitet an seiner Karriere bei Don Salvatore Leone. *Grand Theft Auto Liberty City Stories* spielt 1998.



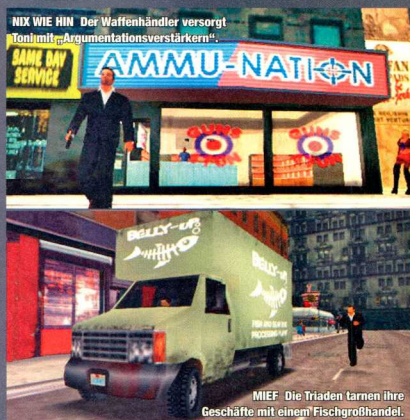
Grand Theft Auto III

Der PS2-Klassiker ist inhaltlich am modernsten und spielt gegen Ende der Neunziger. Eine genaue Epoche wurde nie genannt, genauso wenig wie der Name des Hauptdarstellers, der immerhin einen Kurzauftritt in *Grand Theft Auto San Andreas* hatte.



HERBSTLICH Toni und Don Salvatore haben keine Zeit für Herbst-Depressionen!

SCHADE Helikopter hängen Ihnen zwar öfters im Nacken, selber fliegen darf man sie aber nicht.



NIX WIE HIN Der Waffenhändler versorgt Toni mit „Argumentationsverstärkern“.

MIEF Die Triaden tarnen ihre Geschäfte mit einem Fischgroßhandel.

die Texturen sind etwas niedriger aufgelöst. Dafür läuft das Geschehen ausreichend flüssig am Betrachter vorbei und bietet den gewohnt hohen Detailgrad. Zahlreiche Passanten, Fahrzeuge, herumfliegender Müll und schicke Wettereffekte (neuerdings gehört sogar Schnee dazu) sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Die Entwickler von Rockstar Leeds konnten die Grafik sogar mit Spiegeleffekten auf den Fahrzeugen und auf nasser Fahrbahn aufwerten. Auf dieser lassen sich die Fahrzeuge natürlich entsprechend schwierig steuern, noch anspruchsvoller wird's, wenn Ihnen jemand die Reifen zerschneit. Diese in *Grand Theft Auto Vice City* (dt.) eingeführte Neuerung sorgt bei Verfolgungsjagden für eine gehörige Portion Extra-Anspruch. Generell soll der Schwierigkeitsgrad aber etwas niedriger ausfallen als bei bisherigen Episoden, was nicht zuletzt an den verkürzten Missionen liegt. Kämpfte man sich vormals durch Mammut-Missionen von fünf bis zehn Minuten Umfang,

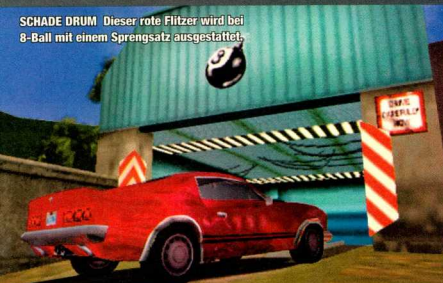
sollen die Aufträge in *Grand Theft Auto Liberty City Stories* mit zwei Minuten erheblich knapper ausfallen. Dennoch soll der Umfang des Spiels mit dem der stationären Episoden mithalten können. Das gilt selbstverständlich auch für die Musik, die abermals von verschiedenen Radiosendern ausgestrahlt wird. Zwar gibt es bisher noch keine offiziellen Songlisten, wir sind uns aber sicher, dass sich Rockstar Games in diesem Punkt nicht lumpen lässt und einige der coolsten Tracks der 90er ins Spiel integrieren wird. Höchst unterhaltsam war bereits jetzt der indische Radiosender, der besonders bei Taxifahrern indischer Abstammung sehr beliebt ist.

SCHÖN SCHNELL

Die uns vorgestellte Version lief noch auf einem PSP-Development-Kit. Zwar konnten wir direkt auf der PSP spielen, doch das Spiel wurde noch von einer DVD geladen. Dadurch erschweren sich zuverlässige Aussagen über die Ladezeiten des Spiels. Unsere bisherigen Erfahrungen las-



SCHADE DRUM Dieser rote Flitzer wird bei 8-Ball mit einem Sprengsatz ausgestattet.



SCHIESSWÜTIG Wer diesen Jungs blöd kommt, hat's schnell Ärger am Hals.



ALTER MANN Don Salvatore Leone zieht im Hintergrund die Fäden.



DICKER BRUMMER In diesem Fahrzeug fühlt man sich nicht nur wie der König der Straße – man ist es auch!



TRICKKISTE Lichteffekte und Spiegelungen werben die Optik deutlich auf.



BLÜCKFANG Die Bikes sehen mit den neuen Spiegelungen noch einen Tick schöner aus als in Vice City (dt.).

sen jedoch darauf schließen, dass Spiele auf diese Weise etwa doppelt so schnell geladen werden wie auf einer handelsüblichen PSP. Sollte sich diese Erfahrung auch bei *Liberty City Stories* bewahrheiten, dann erwartet Sie nach der Einblendung der Rockstar-Logos gerade einmal für schlappe 15 Sekunden ein Bildschirm zur Überbrückung der Wartezeit. Anschließend geht's sofort los und dank Streaming-Technologie stören keine Ladepausen. Lediglich beim Übergang zwischen den drei Stadtteilen wird kurz nachgeladen. Diese positive Überraschung, die durchdachte Steuerung, die schicke und flüssige Optik sowie die tolle Atmosphäre lassen nur einen Schluss zu: *Grand Theft Auto* wird auch auf der PSP die Messlatte für Actionspiele mit frei erkundbarer Umgebung hoch anlegen. Fans der Reihe können schon mal Taschentücher für die Freudentränen bereitlegen, denn die werden definitiv fließen, wenn das Spiel endlich erscheint. Leider gibt's immer noch kein finales Erscheinungsdatum, doch wir

rechnen damit, Ende Oktober die Packung in der Hand zu halten. Warum? Ganz einfach, seit *Grand Theft Auto 2* ist jedes GTA Ende Oktober erschienen. Wer schon eine PSP besitzt, sollte mit dieser übrigens mal zur eigens dafür kreierte Homepage surfen. Unter www.rockstargames.com/libertycitystories/noflash können Sie im PSP-Format Bilder und Infos bestaunen.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU GTA LCS	
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Leeds
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	Drei Stadtteile
Internet: www.rockstargames.com	
Spieler:	Termin:
1	Oktober
SUPER EINSCHÄTZUNG	
Jetzt bleiben kaum noch Zweifel – <i>GTA Liberty City Stories</i> wird DER Kaufgrund für eine PSP!	

The Warriors

VIDEO

18+

Straßen in Flammen

– der Bandenkrieg von New York beginnt!

In unserer Ausgabe 8/2005 haben wir Ihnen den außergewöhnlichen Titel von Rockstar Games bereits vorgestellt, doch nach einer weiteren überzeugenden Präsentation von *The Warriors* möchten wir Ihnen die Neuheiten nicht vorenthalten! Das Spiel sieht nicht nur immer vielversprechender aus, sondern hat nun auch ein ent-

scheidendes Feature spendiert bekommen, das wir seinerzeit schmerzlich vermisst hatten. Was macht noch mehr Spaß, als anderen Gangs virtuell die Birne weich zu klopfen? Genau, anderen Banden zu zweit eins auf die Mütze zu geben. Wie praktisch, dass *The Warriors* nun auch einen Kooperationsmodus besitzt und so einem weiteren Mitspieler die Teilnahme an der virtuellen Gangschlacht ermöglicht.

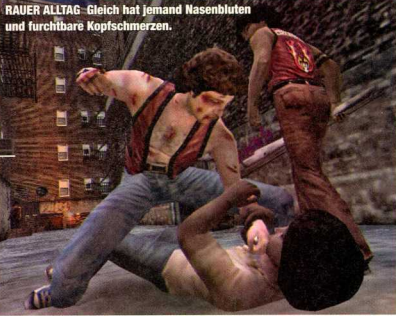
GEWALT(TÄT)IG

Aber auch jene Spieler, die lieber alleine für sich zocken, haben natürlich ebenso viel Freude an *The Warriors*. Die wuchtig inszenierten Prügeleien tun schon beim Hinsehen weh und bringen die rohe Kraft der Auseinandersetzungen hervorragend rüber – das ist nicht

SCHLAGKRÄFTIG Die Baseball-Furies gehören zu den populärsten Gegnern.



RAUER ALLTAG Gleich hat jemand Nasenbluten und furchtbare Kopfschmerzen.



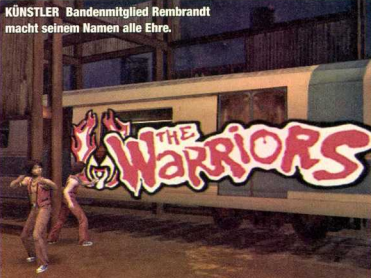
die einzige Gemeinsamkeit mit dem Filmklassiker von 1979 (siehe Extrakasten auf Seite 38). Rockstar Toronto hat sich bemüht, das Flair der Vorlage authentisch ins Spiel einzubauen und die bisher gezeigten Teile des Games bringen die Atmosphäre überzeugend rüber: Dreckige und verwahrloste Hinterhöfe, düstere Straßenzüge und vor allem die (lizenzierte) Musik wecken sofort Erinnerungen an das Zelluloid-Original. Wer den Film nicht gesehen hat und in erster Linie ein unterhaltsames Prügelspiel zocken möchte, der dürfte dennoch viel Gefallen an *The Warriors* finden. Mit leichten Schlägen, schweren Tritten, Griffen und Würfen lassen sich schon eine ganze Menge schmerzhafter Aktionen ausführen, Kombinationsangriffe tun umso mehr weh. Hat Ihr Charakter genügend Wut angestaut, geht

für kurze Zeit richtig die Post ab und im braunen Grafikfilter prügeln Sie sich noch zerstörerischer durch Ihre Angreifer. Herumliegende Gegenstände wie Baseballschläger oder Bretter können ebenso in den Kampf miteinbezogen werden wie die Spraydose, mit der Sie eigentlich Ihr Revier markieren. Auf welche Art auch immer Sie Ihr Gegenüber attackieren, es geht ganz schön brutal zur Sache, auf allzu übertriebene Blutfontänen im Stil von *Mortal Kombat* wurde aber glücklicherweise verzichtet.

RÜCKBLICK

Der Film erzählt von den Ereignissen einer Nacht und dauert gerade einmal knapp 90 Minuten. Für ein Spiel ist das natürlich zu wenig. Aus diesem Grund beschäftigen sich die ersten zwei Drittel des Spiels mit der Vorge-

KÜNSTLER Bandenmitglied Rembrandt macht seinem Namen alle Ehre.



RAMMBOCK Mit einem Ruck bringt man den Gegner zu Fall und nutzt den Positionsvorteil.

NEBENJOB Geklaute Radios bringen Geld in die Gangkasse.



SWAN

0000023+4

SNOW

0000004



DOPPELTE POWER

Zu zweit macht man Gegner noch effektiver fertig.



INFO DER FILM

Odyssee durch die Nacht

Die Zelluloid-Vorlage von 1979 ist auch heute noch sehenswert. Unsere Kollegen der WIDESCREEN-Redaktion verraten Ihnen, weshalb das so ist.



Die Straßen von New York sind ein brodelndes Sündenpfuhl und die Polizei hat kaum eine Chance, der Kriminalität Herr zu werden. Der Big Apple ist in Areale aufgeteilt, die von rivalisierenden Banden beherrscht werden.

Als der größte aller Führer – Cyrus – die Gangs nach Brooklyn bestellt, um etwas zu verkünden, halten alle – über 100.000 Mann an der Zahl – für einen Abend Waffenstillstand. Würden sich alle Gangs zusammenschließen, so Cyrus, könnte man mit einer riesigen Armee ganz New York binnen weniger Wochen erobern. Doch plötzlich ertönt ein Schuss und Cyrus bricht zusammen. „Es waren die Warriors!“, schreit jemand aus der Menge, und für eben diese gibt es nur noch eine Chance zu überleben: Flucht. Mitten in feindli-

chem Territorium, die Polizei und die anderen Gangs im Nacken, beginnt eine Odyssee durch die Nacht, in der die Warriors versuchen, zurück in ihr eigenes Gebiet zu gelangen und ihre Unschuld zu beweisen.

PURE ÄSTHETIK

Zugegeben, die Handlung besticht nicht gerade durch Komplexität und ausgefeilte Charaktere gehören ebenfalls nicht zu den Stärken des Films. Aber diese beiden Punkte sind auch nicht unbedingt ausschlaggebend für die Qualität des Streifens. Vielmehr ist es dessen Inszenierung sowie die puristische Erzählweise. So spielt fast der gesamte Film nur in dieser einen Nacht und ausschließlich bei Dunkelheit. U-Bahnen, Unterführungen und dunkle Straßenzüge sind sowohl die Hauptschauplätze des Geschehens als auch die eigentlichen Hauptdarsteller. Selten gelang es einem Film, den urbanen Neon-Dschungel einer Großstadt so stilvoll und intensiv einzufangen wie in diesem Fall. Erwähnenswert sind auch die Actionsequenzen. Aus heutiger Sicht könnten diese vielleicht etwas unspektakulär wirken, stellen aber gerade wegen der altmodischen Darstellung und der rohen Intensität der Auseinandersetzungen einen Höhepunkt in den 90 Minuten dar. Mit der konsequenten Konzentration auf die Haupthandlung, den wortkargen Charakteren und einer wohlthuenden Inszenierung der alten Schule ist *The Warriors* ein Highlight unter den Actionfilmen der 70er-Jahre. Das weiß offenbar auch das Hol-

lywood der Gegenwart und so war es natürlich – gepaart mit konstanter Einfallslosigkeit – nur eine Frage der Zeit, bis ein Remake des Klassikers angekündigt wurde. Noch 2006 sollen die Dreharbeiten beginnen und auf dem Regiestuhl sitzt kein Geringerer als Actionexperte Tony Scott (*Last Boy Scout*, *Top Gun*). Ob die von ihm angewandte Videoclip-Optik und seine typische Wackelkamera-Ästhetik dem Stoff zugute kommen, bleibt allerdings abzuwarten. In den USA erscheint auf DVD demnächst eine Special Edition, die eine ursprünglich geplante Anfangssequenz sowie unzählige Extras enthält. Ein Deutschland-Termin steht noch aus. (th)



JETZT IM HANDEL Unser Schwestermagazin WIDESCREEN mit komplettem Spielfilm (*Collateral Damage*) und großer Reportage von den Dreharbeiten zum neuen Harry-Potter-Film!

ANGESCHLAGEN Zahlreiche Prügeleien haben Spuren hinterlassen.



SCHNELLER Die Flucht vor den Baseball-Furies ist temporeich inszeniert.



schichte und der Entstehung der Warriors-Gang. Auf diese Weise lernt man die Charaktere besser kennen und die Entwickler hatten mehr Freiheiten beim Design. In einer uns gezeigten Mission wollten wir Drogen bei einem Lieferanten abholen, doch dieser wurde von der Polizei überwacht. Um die Cops loszuwerden, schnappten wir uns ein paar Molotowcocktails und stifteten ein wenig Chaos in der Nachbarschaft, bis die Hüter des Gesetzes abrücken. Andersorts stand der Klau von Autoradios auf dem Plan, dann wieder sollten Logos von anderen Gangs überprüft werden. Am imposantesten war allerdings eine auf dem Film basierende Mission. Die Flucht vor den Baseball-Furies ließ dank hohem Tempo kaum eine Atempause. Aus verschiedenen Kamerawinkeln rast man den Angreifern zu Fuß durch enge Gassen und mit gut getimten Sprüngen über Zäune davon, bis es im

Park zur unausweichlichen Konfrontation kommt. Zur Originalmusik gab's nicht nur einen Satz heiße Ohren für die Baseball-Fans, diese mussten später vermutlich auch eine ganze Menge Zähne aufsaugen.

LAST MAN STANDING

Weil Prügelspiele zu zweit meist erst so richtig Spaß machen, haben die Entwickler glücklicherweise auch *The Warriors* einen Mehrspieler-Modus spendiert und sich dabei richtig Mühe gegeben. Zum einen darf ein zweiter Teilnehmer jederzeit das Pad in die Konsole stecken und ins laufende Spiel ein- und wieder aussteigen. Neustarts und separate Spielstände sind also kein Thema. Ebenfalls eine klasse Idee ist der Splitscreen-Modus. So startet man mit vertikal geteiltem Bildschirm, doch sobald sich beide Spieler annähern, wird das Bild zusammengefasst. Erst bei größerer Distanz wird die Trennung wieder

vollzogen. Zwar litt derzeit die Übersicht noch unter den recht harschen Übergängen, doch hier bleibt noch genug Gelegenheit für die Entwickler, dieses Feature zu perfektionieren. In Sonys *War of the Monsters* hatte diese Technik bereits ihre Premiere und leistete dort gute Dienste.

MITTEN IN NEW YORK

Wir haben es bereits erwähnt: Obwohl die Bilder des Spiels nicht wirklich einen repräsentativen Eindruck von *The Warriors* widergeben und das Game nicht mit hochauflösenden Texturen protzt, sieht die Umgebung unheimlich stimmig aus. Unzählige Details lassen die Hinterhöfe und Straßenzüge erstaunlich lebendig und glaubwürdig erscheinen. Auch die lebensrealen Animationen leisten ihren Beitrag zur intensiven Atmosphäre. Ob diese letztlich auch Nichtkenner des Films zum Kauf animieren, bleibt abzuwarten. An der spielerischen Qualität dürfte

es jedoch nicht scheitern, da sind wir uns sicher. Wer mehr zum Film erfahren möchte, dem sei an dieser Stelle unbedingt noch die Homepage www.warriorsmovie.co.uk empfohlen, die sich als eine wahre Fundgrube an Hintergrundinformationen zum Film erweist.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU	
THE WARRIORS	
Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar Toronto
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.rockstargames.com	
Spieler:	Termin:
1-2	21. Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Edel gestylte und atmosphärisch dichte Filmumsetzung der etwas anderen Art mit viel Potenzial!	

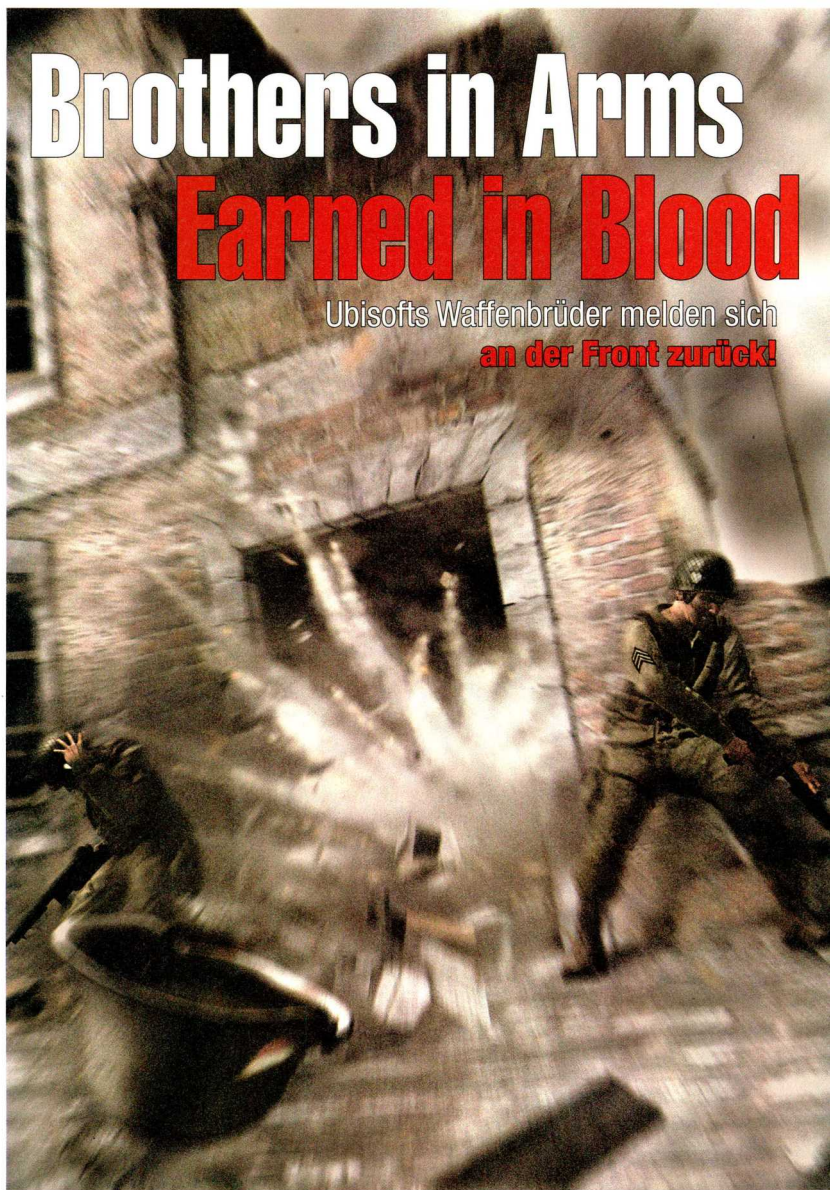
TEMPO! Mit dem richtigen Timing kann man solche Zäune auch erheblich schneller überwinden.



RUNDUM SORGLOS Auch vier Gegner auf einmal sind mit dem flexiblen Kampfsystem zu bewältigen.

Brothers in Arms Earned in Blood

Ubisofts Waffenbrüder melden sich
an der Front zurück!





HURRA, DIE KAVALLERIE IST DA!
Mit Panzerunterstützung ist so manches einfacher.



SAMMELN! Hartsock ruft seine Männer zu sich.

Bisher hat uns Ubisoft auf Präsentationen immer nur die, zugegebenermaßen beeindruckende Xbox-Version des neuen *Brothers in Arms* vorgeführt. Selbst Bilder von der in Shanghai produzierten PS2-Fassung waren bisher Mangelware. Damit ist jetzt glücklicherweise Schluss, denn Ubisoft hat unser Flehen erhört und uns endlich eine spielbare PS2-Fassung von *Earned in Blood* zur Verfügung gestellt. Diese drei Levels umfassende Demo beinhaltet nicht nur eine Einzelspieler-Mission in Carentan, sondern auch den neuen Gefechtsmodus und eine Koop-Multiplayer-Karte.

ZWEI TEAMS, EINE TAKTIK

Am meisten dürfte Fans von *Road to Hill 30* wohl interessieren, wie die Story weitergeht. Wie wir schon vor ein paar Ausgaben berichtet haben, übernimmt man diesmal die Rolle von Joe „Red“ Hartsock und erlebt zu Beginn des Spiels ein

paar Missionen des Vorgängers aus seiner Sicht. Die eigentliche Fortführung der Geschichte beginnt dann etwas später in Carentan mit Hartsocks unzeremonieller Beförderung zum Sergeant, die von einem deutschen Mörserhagel gestört wird. Gar nicht verantwortungsscheu übernimmt der Spieler sogleich die Kontrolle über zwei Drei-Mann-Teams, um die Deutschen endgültig aus dem französischen Städtchen zu vertreiben.

Wie gewohnt dient dabei das Feuer-Team dazu, den Feind mit Sperrfeuer zu belegen und an einer Stelle festzunageln. Mit dem Angriffsteam wird der Feind dann von der Flanke aus oder von hinten angegriffen und ausgeschaltet. Entsprechend unterschiedlich ist demnach auch die Bewaffnung der beiden Trupps: Während das Feuer-Team hauptsächlich schweres Geschütz mit großer Feuerreichweite mit sich führt, verfügt das Angriffsteam über leichtere Gewehre und deutlich mehr Handgranaten.



TEAMWORK! Beide Trupps halten den Gegner mit Sperrfeuer in Schach.



WIRKUNGSVOLL Handgranaten eignen sich perfekt, um Maschinengewehnnester auszuheben.



HELDENTAT Wir schleichen uns von hinten an den Panzer an...



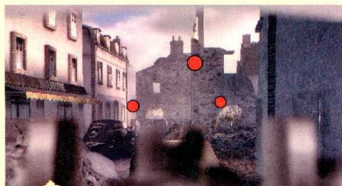
... und überraschen dessen Crew mit einer Handgranate.

INFO TAKTIKSCHULE

Vier „F“s entscheiden über Leben und Tod

Wer die hier beschriebene Taktik gut umsetzt, hat in den meisten Gefechten leichtes Spiel.

Find, fix, flank and finish the enemy (den Gegner finden, ihn festnageln, in seine Flanke fallen und ihn schließlich fertig machen)! Mit dieser recht einfachen und äußerst wirkungsvollen Taktik lassen sich die meisten kniffligen Stellen in *Earned in Blood* bewältigen. Vor allem in den engen, verwinkelten Straßen von Carentan ein unverzichtbares Mittel, um den Deutschen so richtig einzuheizen!



FINDEN Einige deutsche Soldaten haben sich in diesen Gebäuderuinen verschanzt und warten auf Opfer.



FESTNAGELN Beide Teams feuern aus allen Rohren, um die Gegner lange genug zu abzulenken.



IN DIE FLANKE FALLEN Noch ahnen die, vom Feuer der US-Soldaten festgenagelten Deutschen nichts von ihrem Unglück.



ERLEDIGEN Der Überraschungsangriff bringt die Entscheidung; die knifflige Stelle ist gemeistert und die Stellung gesichert.



TIMING Dieser deutsche Soldat hat sich den falschen Moment ausgesucht, um den Schützengraben zu verlassen.

VERBESSERTER KI

Die speziellen Eigenschaften der beiden Teams benötigen Sie dringend, um in den engen Gassen und Hinterhöfen von Carentan zu überleben. Die deutschen Soldaten haben nämlich ganz schön dazugelernt und versuchen, soweit es die Situation erlaubt, Ihren Teams in die Flanke zu fallen. Aber selbst wenn dies passiert, ist nicht gleich alles verloren. Schließlich (re)agieren auch die eigenen Mitstreiter intelligent, erwidern das Feuer und suchen bei Beschuss schnellstmöglich Deckung.

Wie es sich für gute Soldaten gehört, befolgen ihre Kumpel auch brav alle Befehle, die Sie ausgeben: Sammeln, Vorrücken, Deckung suchen, Sperrfeuer legen oder Stürmen. Da sich an der Steuerung im Vergleich zu *Road to Hill 30* nichts geändert hat, werden sich Veteranen des ersten Teils sofort wieder zurechtfinden. Aber auch absolute Neulinge haben trotz der umfangreichen Controller-Belegung keinen Grund, gleich die Flinte ins Korn zu werfen. Zum einen bietet auch *Earned*

in *Blood* wieder ein prägnantes Tutorial, zum anderen hat man sich sehr schnell an die Kontrolle der beiden Teams gewöhnt. Wie Sie die Gegner am besten ohne große Verluste ausschalten können, verdeutlicht die Extrakasten Taktilschule.

KOOPERATION PER SPLITSCHREEN

Neu in *Earned in Blood* ist die Möglichkeit, sich in speziellen Gefechtsituationen außerhalb der Storykampagne zu beweisen. Hier können Sie entweder alleine oder auch per Splitscreen mit einem Freund antreten, wobei dann jeder die Kontrolle über ein Team übernimmt. In der uns vorliegenden Gefechtsmission musste ein deutscher Bunker gestürmt werden, um die dahinter liegenden Artilleriegeschütze zerstören zu können. Dass ein Frontalangriff auf diese stark befestigte Stellung Selbstmord ist, versteht sich von selbst. Man kämpft sich also von Stellung zu Stellung und durch Schützengräben, um dem tödlichen Maschinengewehrfeuer zu entgehen. Ist die Bunkertür erst einmal gesprengt, ist der



KOOPERATIV Der Splitscreen-Modus ruckelt noch sehr, macht aber dennoch Spaß.



Rest fast schon Formsache. Die übrig gebliebenen Wachposten sind vor allem zu zweit wirklich keine ernsthaften Gegner. Wie viele dieser Gefechtszenarien es im fertigen Spiel geben wird, steht noch nicht fest. Ebenfalls unsicher ist die Zahl der online spielbaren Mehrspielerkarten und die Art der dort verfügbaren Spielmodi. Ein Duell-Modus (auch per Splitscreen spielbar) wird aber auf jeden Fall wieder enthalten sein.

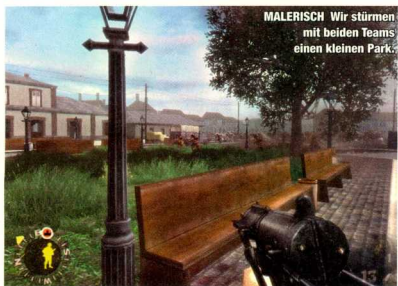
RUCKELKRIEG

Die drei Levels umfassende Version zeigte deutlich, was inhaltlich vom neuen *Brothers in Arms* zu erwarten ist: eine spannende Solo-Kampagne, heiße Taktik-Ballereien und umfangreiche Beteiligungsmöglichkeiten für Multiplayer-Fans. Technisch gesehen hoffen wir dagegen, dass die vorliegende Fassung noch nicht final ist. So wohl im Splitscreen- als auch im Einzelspieler-Modus ruckelt die Darstellung teilweise noch stark. Glücklicherweise wirkt sich dies nicht allzu negativ auf die Atmosphäre und das rundum gelungene Spielgefühl aus. Schließlich

kommt es bei *Earned in Blood* weniger auf blitzschnelle Reaktionen, sondern mehr auf durchdachtes, taktisches Vorgehen an. Was die Level-Gestaltung, Animationen, Charaktermodelle und die Präsentation angeht, kann man den Entwicklern hingegen keinen Vorwurf machen, denn in diesen Punkten knüpft der Titel nahtlos an die Qualität des Vorgängers an.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU	
BIA: EARNED IN BLOOD	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft Shanghai
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10+ Levels
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Ende Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Anspruchsvoll, spannend und abwechslungsreich – diese Fortsetzung kann sich sehen lassen!	



IST DAS SÜNDIGE LEBEN NICHT VERFÜHRERISCH?

ZORN

lasse deine Wut stets an anderen aus

NEID

begehere deines nächsten Weib

HABSUCHT

strebe nach Macht und Ruhm

HOCHMUT

liebe dich selbst und nur dich

WOLLUST

werde zum absoluten Sex-Gott

VÖLLEREI

fresse und saufe so viel du kannst

TRÄGHEIT

lasse nur die anderen arbeiten

JETZT IM HANDEL!

7 SINS



www.7sins-game.de



RenderWare



PC CD-ROM

PlayStation 2



© 2005 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. RenderWare is a registered trademark of RenderWare. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensees. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

TRICK SHOT Was für ein Held! Marcus Reed schafft einen Wheelie und ballert gleichzeitig auf die Gangsterbrut.

True Crime New York City

Korrekt oder korrupt? Nicht nur bei dieser Frage haben Sie als knallharter Undercover-Cop die volle Entscheidungsfreiheit!

Die Games Convention in Leipzig bot Activision die Gelegenheit, den Nachfolger ihres GTA-Komkurrenten ins rechte Bild zu rücken, und uns die Gelegenheit, einen genauen Blick auf die Fortschritte der Entwickler zu werfen. Hinter verschlossenen Türen und abseits des Messertrubels sahen wir das Spiel in Aktion und konnten uns davon überzeugen, dass Entwickler Luxoflux die zwei Jahre seit dem Vorgänger nicht tatenlos verstreichen ließ. Das grundsätzliche Spielprinzip wurde beibehalten. Im frei befahr-



KAMPFEXPERTE Marcus trainiert gerade seine Fähigkeiten. Später kann zwischen mehreren Kampfstilen hin- und hergeschaltet werden.



LAMBORGHINI? Nein, gibt es leider nicht! Aber die Fahrzeuge sehen realen Boliden zum Verwechseln ähnlich.



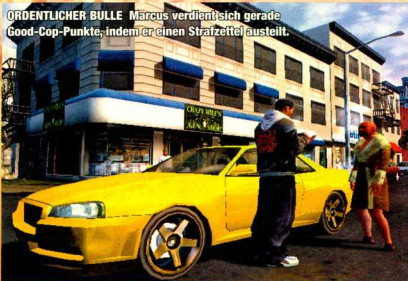
NACHSCHUSS Ein Bösewicht flüchtet zu Fuß und Bad Cop Marcus feuert aus dem Cabrio einfach hinterher.



STIMMUNGSVOLLES NEW YORK Den talentierten Designern ist ein wahres Kunstwerk gelungen.

baren New York rasen Sie in unterschiedlichsten Vehikeln durch die Straßen, liefern sich cool inszenierte Ballereien oder prügeln sich durch Ihre Gegner. Größter Unterschied zum in Los Angeles spielenden Vorgänger: Ihr Alter Ego ist diesmal nicht asiatischer Abstammung, sondern ein Afroamerikaner namens Marcus Reed. Während seiner kriminellen Vergangenheit schlug dieser sich jahrelang als Laufbursche für seinen eingesperrten Vater durch. Papa Reed ist nämlich eine ganz große Nummer in New Yorks Unterwelt und hört auf den Namen Isiah

„The King“. Reed. Selbst nach seiner Knast-Einlieferung setzt er seine verbrecherischen Tätigkeiten draußen mithilfe von Strohmännern fort und wird auch später im Spiel als Informant äußerst wichtig. Jedenfalls war Marcus bis vor fünf Jahren noch mitten in die miesen Geschäfte seines Vaters verwickelt, als die Ereignisse sich überschlagen und er in die Falle verfeindeter Gangster tappt. Offenbar hat er einen Schutzensel dabei und wird von Detective Terry Higgins, einem alten Schulfreund seines Vaters, wieder rausgeboxt. Anschließend hört Mar-



ORDENTLICHER BULLE Marcus verdient sich gerade Good-Cop-Punkte, indem er einen Straßenzettel austeilt.

INFO ZERSTÖRBARE UMGEBUNG

Unkaputtbar gibt's nicht!

Marcus Reed kann bei Bedarf oder aus reiner Willkür zahllose Gegenstände oder gar Einrichtungen in Manhattan demolieren.

Mit der neuen Grafik-Engine wird nicht nur ein aufwendigeres Schadensmodell bei Fahrzeugen ermöglicht. Die Umgebungen lassen sich auch detailliert zerlegen und in bestimmten Situationen kann Marcus sogar eine Kettenreaktion auslösen, um sich eine ganze Bande böser Buben vom Hals zu schaffen. Prinzipiell sind fast alle Einrichtungen zerstörbar, bis auf große, stabile Gebäude. Einen Wolkenkratzer werden Sie bei diesem Spiel also nicht zum Einsturz bringen.



KNALLFROSCH Die Tankstelle reagiert empfindlich auf herein-rauschende Fahrzeuge und geht in die Luft.



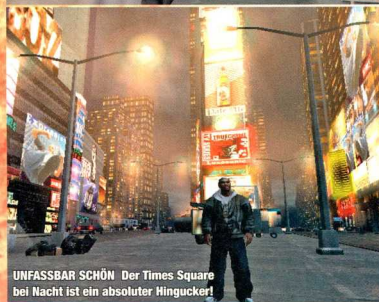
KETTENREAKTION Ein gezielter Schuss löst den großen Behälter aus der Verankerung und erledigt die Widersacher.



FLUGEINLAGE Auf der Polizeischule hat unser Alter Ego offensichtlich einige coole Tricks gelernt!



UNTERGRUND-KÄMPFER Die U-Bahn ist natürlich ein beliebter Treffpunkt für den Abschaum der Stadt.



UNFASSBAR SCHÖN Der Times Square bei Nacht ist ein absoluter Hingucker!



GOOD COP! In Uniform schaut Marcus gar nicht mehr wie ein Kleinkrimineller aus.



EISENFAUST Unser Held weiß, wie man die Ganoven der Stadt zur Vernunft bringt.

cus Reed auf sein Gewissen und folgt Terry in den Polizeidienst. Aufgrund seiner Vergangenheit landet er bei den verdeckten Ermittlern, muss aber schnell lernen, dass es nicht leicht ist, mehrere Leben gleichzeitig zu führen. Die Hintergrundgeschichte von *True Crime: New York City* hört sich an wie aus einem guten Hollywood-Film, was durchaus in der Absicht der Entwickler liegt. Erneut engagierte man namhafte Stars wie Lawrence Fishburne, Mickey Rourke oder die ehemalige Porno-Queen Traci Lords. Schauspielgott Christopher Walken ist glücklicherweise übrigens auch wieder mit an Bord. Die komplexe Story entwickelt sich in zwei Richtungen und besitzt auch zwei verschiedene Endsequenzen – je nachdem, ob Sie sich als Good Cop bewähren oder in bester *Training Day*-Tradition wie ein Bad Cop aufführen.

RUNDERNEUERT

Das gesamte Spiel ist wie der Vorgänger in drei große Gameplay-Elemente aufgeteilt. Sie rasen mit zahlreichen Vehikeln durch die Gegend und dürfen sogar aus Fahrzeugen heraus ballern. Nach dem Verlassen eines Autos dürfen Sie frei durch die Gegend laufen und alle möglichen Sachen anstellen. Dazu kommt ein runderneuertes Kampfsystem, das Ihnen ermöglicht, so ziemlich alle Gegenstände in Manhattan als Waffe zu missbrauchen. Reißen Sie doch einfach einen Kühlschrank oder Herd an sich und braten damit den Feinden eins über. Schusswaffen haben die Entwickler gemäß den amerikanischen Maximen ebenfalls reichlich verteilt. Im Laufe des Spiels erhalten Sie Zugriff auf eine Menge Polizeiwaffen, können aber auch auf dem Schwarzmarkt schweres Kriegsgeschütz einkaufen. Granatwerfer oder Flammenwerfer gefällig? Kein Problem, das Spiel ermöglicht aufgrund des Good-Cop-/Bad-Cop-Systems jedes Verhalten. Aber Vorsicht, die Stadt reagiert auf Ihre Spielweise und wie oder ob Sie kriminelles Gesindel aus Manhattan entfernen. Lassen Sie nämlich Straßenzüge unbeachtet, verkommt die Umgebung zusehends – Schmutz und Graffiti machen sich breit. Marcus Reed hat als Bulle immer die Möglichkeit, beliebige Passanten am Straßenrand zu durchsuchen. Findet sich hierbei etwas Illegales, wie Waffen

oder Drogen, gibt's gleich ein Pluspünktchen für die Good-Cop-Skala. Mit ein paar neuen Tricks können Sie die Ganoven jetzt auch verhören, um etwa an wichtige Informationen oder Namen zu gelangen. Als Bad Cop dürfen Sie sogar die Ladenbesitzer in Manhattan aufsuchen, um Geld zu erpressen.

PERFEKTE UMSETZUNG

Das Geschäftsviertel ist erstaunlich detailliert umgesetzt worden. Der Times Square sieht unheimlich realistisch aus und bei Nacht zeigt die neue Grafik-Engine, was sie drauf hat. Manhattan ist dann eingetaucht in ein Lichtermeer, das hin und wieder von aufblitzendem Mündungsfeuer durchzogen wird. Die hübsche Grafik wird umso beeindruckender, wenn man sich vor Augen hält, dass Marcus in jedes beliebige Gebäude gehen kann – und zwar ohne Ladezeiten! Zwar sehen sich die jeweiligen Geschäfte recht ähnlich, doch das Gefühl, in einer lebendigen Großstadt zu sein, in der man sich völlig frei bewegen kann, wird dadurch enorm verstärkt. Zweifler hatten es leider nicht mehr in den Vorgänger gebracht, *True Crime: New York City* dagegen wird gleich mehrere verschiedene Bikes zu bieten haben – Rennmaschinen sind ebenso auf den Straßen von New York zu finden wie lässige Chopper. Alles in allem hinterließ das neue *True Crime* einen ausgereiften Eindruck und wirkt in sich stimmiger als der Vorgänger. Wir freuen uns jedenfalls schon ohne Ende auf das frei befahrbare Manhattan!

UWE HÖNIG

VORSCHAU TRUE CRIME 2	
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	Manhattan komplett
Internet: www.activision.de	
Spieler:	Termin:
1	24. November
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Mit dieser äußerst interessanten GTA-Konkurrenz hat Activision ein heißes Eisen im Feuer.	

„Die Stadt reagiert auf die Aktionen des Spielers!“

Simon Ebejer, seines Zeichens Producer von Activisions True Crime: New York City stand uns bei einem ausführlichen Interview Rede und Antwort.

PLAYZONE: New York City wird oft bezeichnet als „Stadt, die niemals schläft“ und hat eine Menge verschiedener Gesichter zu bieten. War die Komplexität und die Einbindung der völlig unterschiedlich aussehenden Distrikte ein Problem bei der Entwicklung?

Simon Ebejer: Als Problem würde ich es nicht bezeichnen. Sagen wir einfach, es war herausfordernd, doch unseren Designern gelang eine fantastische Leistung. Jedem Viertel wurde sein eigener Look verpasst und die authentische Optik vermittelt ein reelles „New-York-Gefühl“.

PLAYZONE: Flexible Verhörmethoden gehören zu den Neuerungen in *True Crime: New York City*. Kann der Spieler böse Buben nur in speziellen Situationen vernehmen oder besteht die Freiheit, dieses Feature beliebig einzusetzen?

Simon Ebejer: In bestimmten Situationen dürfen Gangster verhört und ausgequittet werden. Der Spieler kann auf Wunsch eine ganz ähnliche Spiel-Mechanik verwenden, um Geld von so ziemlich jedem Ladenbesitzer der Stadt zu erpressen. Natürlich wirkt sich solch ein Verhalten auf das Good-Cop-/Bad-Cop-Rating aus.

PLAYZONE: Viele Fans wünschten sich beim Vorgänger einen intensiveren Einfluss des Good-Cop-/Bad-Cop-Systems auf das Spielgefühl. Inwiefern wurde das geändert und können Sie uns eine typische Spielsituation schildern?

Simon Ebejer: Beinahe jede Situation wirkt sich auf das Good-Cop-/Bad-Cop-Rating aus. Beispielsweise ist es gut, wenn Sie einem Verdächtigen Drogen abnehmen. Allerdings sinkt das Rating wieder, wenn Sie die konfiszierten Betäubungsmittel im Pfandhaus verhöckern, anstatt sie auf dem Revier abzuliefern. Ein weiteres Beispiel wäre das Verhalten bei einem Überfall: Ein unbewaffneter Dieb schnappt sich etwa die Brieftasche eines Passanten und flüchtet. Der Spieler hat nun die Option, den Kleinkriminellen zu Boden zu reißen und festzunehmen (Good Cop). Andererseits besteht auch die Möglichkeit, von der Dienstwaffe Gebrauch zu machen und dem Ganoven ein paar blaue Bohnen hinterher zu schicken (Bad Cop). Extremsituationen wie das Töten von Unschuldigen oder anderen Polizeikollegen verschieben die Einstufung klar in Richtung Bad Cop.

PLAYZONE: In *True Crime: Streets of L.A.* liehen einige bekannte Schauspieler wie Christopher Walken den Charak-

teren ihre Stimmen. Können wir uns auf ähnliche Stars in *True Crime: New York City* gefasst machen?

Simon Ebejer: Und ob, wir haben Laurence Fishburne für die Stimme von Isaiah „The King“ Reed engagiert. Außerdem ist Christopher Walken als der FBI-Agent Gabriel Whitting, Mickey Rourke als Terrence Higgins, Mariska Hargitay als Deena Dixon, Esai Morales als Victor Navarro und Traci Lords als Informantin sowie Madame Cassandra Hartz zu hören.

PLAYZONE: Welche Schritte sind unternommen worden, um die grafische Qualität von *True Crime: New York City* im Vergleich zum Vorgänger zu verbessern?

Simon Ebejer: Wir haben versucht, New York einen realistischen, leicht schmutzigen Look zu geben. Der Times Square sieht nachts einfach unglaublich aus und die Stadt reagiert sogar auf die Aktionen des Spielers. Wenn die Nachbarschaft regelmäßig von Gangstern gesäubert wird, entstehen automatisch mehr Läden und die Umgebung wirkt sauberer.

PLAYZONE: Der Vorgänger konnte durch lizenzierte Musik begeistern. Was können wir in dieser Richtung von *True Crime: New York City* erwarten?

Simon Ebejer: Der Hip-Hop-Künstler Redman führt einen typisch nach New York City klingenden Soundtrack mit zwei exklusiven neuen Songs und einer Auskopplung aus seinem kommenden Album an. Außerdem werden mehr als 80 lizenzierte Songs implementiert. Das breit gefächerte Angebot umfasst Stars wie Run DMC, Busta Rhymes, Public Enemy, The Ramones,

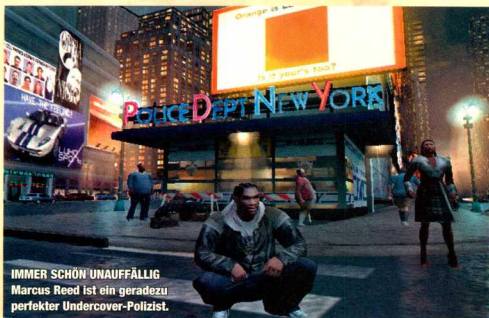


SIMON EBEJER, Producer bei Activision

Blondie oder Bob Dylan. Übrigens wird Redman als freischaltbarer Charakter im Spiel enthalten sein.

PLAYZONE: *Grand Theft Auto San Andreas* bietet dem Spieler die unglaubliche Freiheit, sämtliche Vehikel – wie Helikopter, Boote oder gar Kampffjets – einzusetzen. Was setzt *True Crime: New York City* dem entgegen?

Simon Ebejer: Da wir das Setting authentisch halten wollen, wird es nur Fahrzeuge geben, die man im Herzen von Manhattan auch erwartet. Wir haben jede Menge Autos, Busse, Trucks oder Motorräder zu bieten. Außerdem gibt es Taxis und der Spieler kann sogar in die verschiedenen U-Bahn-Linien einsteigen.



IMMER SCHÖN UNAUFFÄLLIG
Marcus Reed ist ein geradezu perfekter Undercover-Polizist.



RAUS AUS DER ARENA UND REIN INS ADVENTURE!



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.



Mit dem neuen MK Multi-Directional Kombt
System greifst du deine Gegner in alle
Richtungen an.

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.



PlayStation.2

WWW.MKMONKS.COM



Mortal Kombat™, Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™ II © 1993 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks, the M in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under licence from Microsoft.

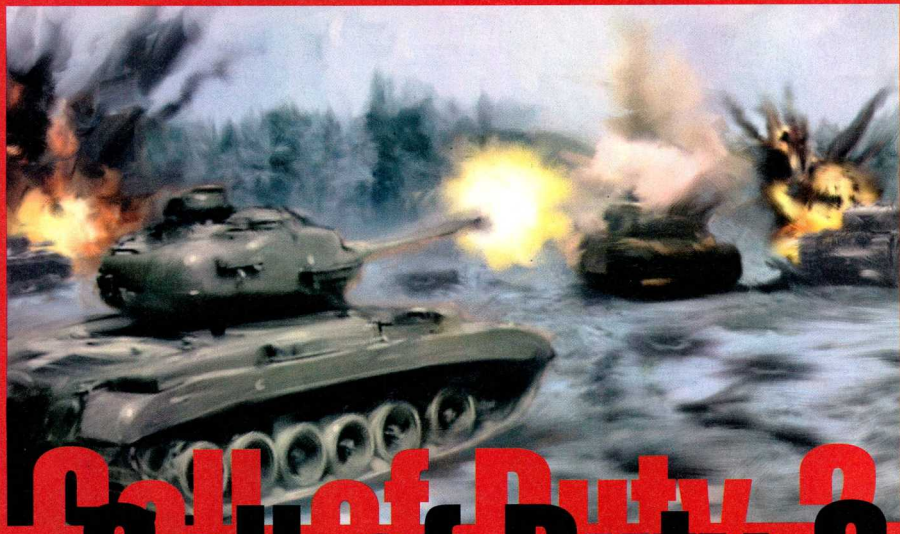


Erledige deine Widersacher mit unzähligen Special Moves, inklusive neuen Multitalities und teuflischen Brutalities.



MORTAL KOMBAT[®]

SHAOLIN MONKS



Call of Duty 2 Big Red One

Die mutigen Soldaten mit der großen, roten „1“ auf dem Ärmel erobern die PS2.

Mit *Call of Duty: Finest Hour* liefert Activision vor knapp einem Jahr einen guten, sehr soliden Weltkriegsshooter ab, der aber leider nicht ganz frei von Mängeln war. Fans historisch angehauchter Shooter-Action haben jetzt allen Grund zur Freude, denn der Nachfolger *Big Red One* macht einen hervorragenden Eindruck und hat durchaus das

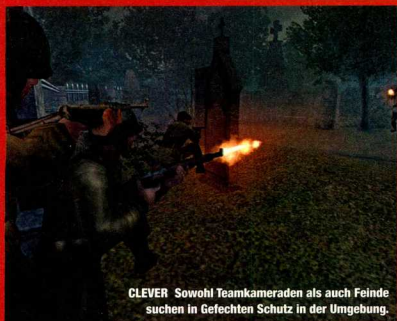
Zeug dazu, ein Hit oder gar Genreprimus zu werden.

CLEVERE KAMERADEN UND FEINDE

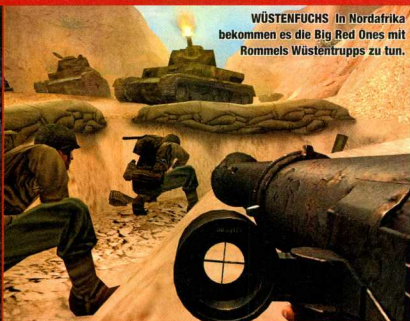
Im Unterschied zu *Finest Hour* sind Sie im neuesten Werk stets mit derselben Einheit unterwegs. So lernen Sie Ihre Kameraden im Spielverlauf kennen und kämpfen gemeinsam mit ihnen auf den verschiedenen Schlachtfeldern. Segnet dabei

einer Ihrer Gefährten das Zeitliche, müssen Sie für den Rest des Spiels auf seine Gesellschaft verzichten. Zum Glück sind die Jungs sehr mitteilungsbedürftig, sodass Sie stets wahrnehmen können, ob sich einer Ihrer Kameraden in der Klemme befindet und Hilfe benötigt. Dadurch hat der Spieler direkten Einfluss auf das Leben der Soldaten seiner Einheit und kann ein Auge auf Freunde wer-

fen, die er im Spielverlauf ins Herz geschlossen hat. Bemerkenswert ist auch die künstliche Intelligenz des Teams: die Mitstreiter verhalten sich sehr clever, suchen Deckung und machen sich durchgehend akustisch verständlich. Dabei verfügt jeder Ihrer engeren Kameraden über eine eigene Stimme sowie Eigenschaften wie zum Beispiel die Zielgenauigkeit beim Schießen. Dasselbe gilt allerdings auch für die Gegner. Sie kämpfen sehr geschickt, unterstützen sich gegenseitig und kommunizieren untereinander. Als deutschsprachiger Zocker hat man hier den Vorteil, dass man die authentische Sprachausgabe der deutschen Feinde verstehen kann und somit einen Eindruck über die Lage in feindlichen Reihen erhält. Um eine bestmögliche künstliche Intelligenz zu gewährleisten, bedienten sich die Entwickler an der vorbildlichen KI der PC-Fassung des ersten *Call of Duty*.



CLEVER Sowohl Teamkameraden als auch Feinde suchen in Gefechten Schutz in der Umgebung.



WÜSTENFUCHS In Nordafrika bekommen es die Big Red Ones mit Rommels Wüstentruppen zu tun.

INFO DIE WAFFEN

Originalgetreue Waffen

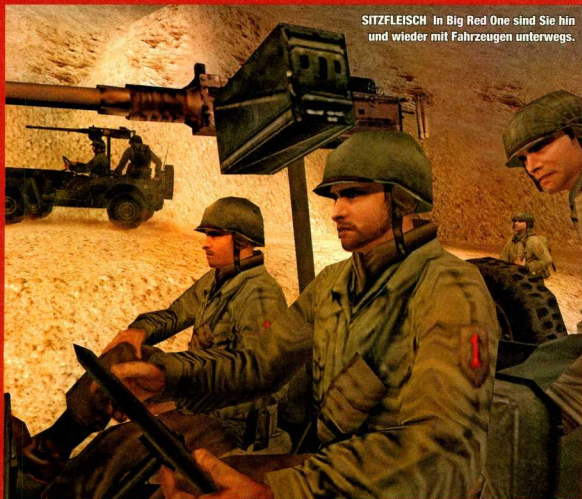
Die Liebe der Entwickler zum Detail machte auch bei den Waffen keinen Halt. Die Nähe zum Original hatte dabei oberste Priorität.

Bei der Auswahl und Umsetzung der Waffen haben die Entwickler keine Mühen gescheut. Neben den typischen amerikanischen und deutschen Waffen wurden erstmals französische und italienische Wummen integriert. Die Soundeffekte wurden von den originalen Waffen aufgenommen und klingen dementsprechend realistisch. Ebenso wirklichkeitsnah sind die Eigenschaften der Waffen. Feuerrate, Zielgenauigkeit und Feuerkraft entsprechen denen der realen Vorbilder.



DURCHGEHENDE ACTION

Besonders bemerkenswert ist die durchgängige Action, die dem Spieler nur sehr selten die Gelegenheit zum Durchatmen gibt. Ununterbrochenes Gebälle, Explosionen und etliche Ereignisse wie angreifende Panzer oder Bomber fesseln den Spieler von der ersten Minute an ans Pad. Die Vielzahl an weitgehend unabhängig handelnden Soldaten trägt ebenfalls ihren Teil dazu bei. Damit man keine Ereignisse verpasst, haben die Entwickler sich das so genannte „Look-at-Trigger“-System ausgedacht. Darunter versteht man, dass das Sichtfeld der Spielfigur als Auslöser für Ereignisse steht. Beispielsweise legt ein Panzer nur dann ein Gebäude in Schutt und Asche, wenn der Spieler auch in die Richtung des Gebäudes blickt. Dadurch wirkt die Umgebung sehr lebendig und der Spieler verpasst keine sehenswerten Vorfälle.



SITZFLEISCH In Big Red One sind Sie hin und wieder mit Fahrzeugen unterwegs.

INFO DIE BIG RED ONES

Wahre Helden

Vorbild für die Helden im neuesten *Call of Duty* sind die Männer der ersten Infanteriedivision, die durch ihren Mut und ihre Risikobereitschaft Ruhm und Ehre erlangten, und deren Motto lautete „Keine Mission zu schwer, kein Opfer zu groß“.



Der Name „Big Red One“ stammt von dem Abzeichen, das die Soldaten der ersten Infanteriedivision an ihrem Ärmel tragen: eine große, rote Eins. Nachdem die Division bereits im ersten Weltkrieg den Weg der US-Truppen nach Europa ebnete, waren es auch die Männer der Big Red Ones, die im zweiten Weltkrieg zuerst in England landeten, in Nordafrika Rommel und in Sizilien die italienischen Faschisten bekämpften, am D-Day die Normandie erstürmten und als Erste eine deutsche Stadt (Aachen) belagerten. Dieser Ruhm hatte allerdings auch seinen Preis: traurige Berühmtheit erlangten die Big-Red-One-Männer durch hohe Verluste bei der US-Invasion in der Normandie. Insgesamt verloren mehr als 20.000 Soldaten der Big Red Ones im zweiten Weltkrieg ihr Leben. Nach dem Krieg verweilte die Division bis zum Jahr 1955 im besetzten Deutschland – seitdem ist sie im Fort Riley in Kansas zu Hause. Weitere Einsätze wie etwa in Vietnam, im Irak oder auf dem Balkan folgten und auch heute noch sind die Big Red Ones im Kriegsfall immer stets vorne mit dabei.

ACTIONGELADENE GESCHICHTSSTUNDE

Die Handlung von *Big Red One* orientiert sich stark an den wahren Einsätzen der Big-Red-One-Infanteriedivision während des Zweiten Weltkriegs. Über den Zeitraum von drei Jahren begleitet der Spieler seine Einheit durch zahlreiche Schlachten der wichtigsten Einsätze der Big Red Ones. Dazu gehört der Kampf gegen Rommels Truppen in Nordafrika, die Schlachten in Sizilien und auf dem italienischen Festland, die Landung in der Normandie und der Weg der US-Truppen von Frankreich über Belgien bis ins Herz von Deutschland. Um das Geschehen möglichst authentisch in Szene zu setzen, sprachen die Entwickler mit echten Soldaten der Big Red Ones, die im zweiten Weltkrieg die Einsätze hautnah miterlebten. Anhand von Bildern der Originalschauplätze und deren

Umsetzung im Spiel konnten wir uns bei einer Präsentation davon überzeugen, in welch hohem Grad die Entwickler ihr Vorhaben verwirklichen konnten. Des Weiteren zogen sie einen langjährigen GI als militärischen Berater hinzu, der (wie wir uns ebenfalls bei der Präsentation überzeugen konnten) sein langjähriges und sehr bemerkenswertes Wissen über Kämpfe, Waffen und Geschichte mit ins Spiel eingebracht hat. Auf sein Anraten hin wurden zum Beispiel Rauchgranaten, nach denen man im Vorgänger vergeblich Ausschau gehalten hat, mit ins Spiel integriert und sind von großer Bedeutung, wenn Sie Ihre Einheit heil durch die Kämpfe führen wollen.

SPITZEN-OPTIK UND -AKUSTIK

In technischer Hinsicht begeistert *Big Red One* auf den ersten Blick: die Charakter- und

ESKORTE In einigen Missionen kämpfen Sie an der Seite alliierter Panzer.



EREIGNISREICH Mit einem genauen Blick auf den Bildschirm erkennen Sie etliche Soldaten, ein loderndes Feuer, zwei Panzer und ein explodierendes Flugzeug.



ANSEHNLICH Die Texturen der Umgebung und der Soldaten sehen hervorragend aus.



SACKGASSE Straßenkämpfe sind im neuen Call of Duty an der Tagesordnung.



EFFEKTREICH Die Explosionen und Flammen sind auch auf weniger hoch aufgelösten Bildern sehr beeindruckend.



Umgebungstexturen sind sehr schön anzusehen und trotz der Vielzahl an Soldaten, Explosionen und Kugelschlägen läuft der Titel weitgehend flüssig und ist stets einwandfrei spielbar. Die uns von Activision zur Verfügung gestellten Screenshots sind zwar viel höher aufgelöst als das echte PS2-Bild und sehen dementsprechend schärfer aus als das Spiel auf dem Fernseher, entsprechen aber abgesehen davon in Sachen Detailfülle und Texturqualität durchaus unseren Eindrücken – BRO sieht auch beim Spielen ganz hervorragend aus. Besonderes Lob hat die akustische Untermauerung verdient. Sowohl die Musik als auch die Effekte sind vom Allerfeinsten und tragen einen großen Teil zur gelungenen Atmosphäre des neuesten Call of Duty bei. Multiplayer-Fans freuen sich über einen Online-Modus, in dem sie sich mit menschlichen Gegnern die Kugeln um

die Ohren jagen. Wir können es kaum erwarten, das fertige Spiel einem tiefgehenden Test zu unterziehen und zu sehen, ob es sich mit den ganz großen Namen im Shootergenre messen kann.

THOMAS EDER

	VORSCHAU CALL OF DUTY 2: BRO
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Genre:	Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.activision.de	
Spieler:	Termin:
1-16	18. November
EINSCHÄTZUNG SEHR GUT	
Actionreicher Weltkriegsshoooter mit edler Optik, atmosphärischem Sound und vorbildlicher KI.	

SCHWERES GESCHÜTZ Im Spielverlauf nehmen Sie häufig an Geschützen auf Fahrzeugen Platz.



NACHTRUHE Egal ob Tag oder Nacht – in Big Red One geht es stets actionreich zur Sache.



KOPF RUNTER! Ohne Deckung haben Sie nur geringe Chancen, die Kämpfe lebend zu überstehen.



LUFTSCHLACHT Im Verlauf des Spiels bedienen Sie auch die Waffen an Bord von Flugzeugen.



VERKEHRSCHAOS: Unfälle werden spektakulär in Szene gesetzt.



L.A. Rush

Ohne Rücksicht auf Verluste: **Mit Vollgas durch die Stadt der Engel.**



Seit unserer letzten Berichterstattung über Midways *L.A. Rush* ist nun schon ein halbes Jahr verstrichen. Doch statt einer Präsentation wurden wir diesmal mit einer Vorabversion beglückt. Wir waren gespannt, was dieser Titel inzwischen unter der Haube hat: eine tolle Optik, viele abwechslungsreiche Aufgaben, eine frei befahrbare Stadt und einen Haufen lizenzierte Fahrzeuge mit Schadensmodell – eine vielversprechende Mischung.

UNTERWEGS IN LOS ANGELES

In der Rolle des Asphaltcowboys Trix macht man seine ersten Schritte im Nobelstadteil Beverly Hills, direkt vor der eigenen Villa. Trix ist kein Anfänger, was illegale Straßenrennen betrifft, und hatte

vor seinem Urlaub eine stolze Sammlung rasanter Sportwagen in der Garage stehen. Bei seiner Rückkehr muss er feststellen, dass sein Erzrivale Lidell das ganze Haus leer geräumt und alle Fahrzeuge entwendet hat. Jetzt liegt es in der Hand des Spielers, Geld zu verdienen und die gestohlenen Karren wiederzubeschaffen. Damit der abgebrannte Held seine Tankrechnungen bezahlen kann, müssen erst mal ein paar Rennen gewonnen werden. Die Schauplätze der Rennen sind über fünf Stadtteile verteilt: Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central und Downtown. Damit

man sich in der riesigen Stadt Los Angeles nicht permanent verfranst, gehört ein GPS-System standardmäßig zu jedem Fahrzeug dazu. Per Select-Taste wird die Übersichtskarte aufgerufen und das gewünschte Ziel markiert. Auf dem Radar am unteren Bildschirmrand wird nun die schnellste Route eingezeichnet und führt den Spieler problemlos ans Ziel.

RENNMODI SATT

Nicht nur Straßenrennen stehen beim Story-Modus auf dem Programm: Durch Beschaffungsmissionen holt man sich die alten Autos zurück und muss dabei zur eigenen

Villa gelangen, wobei Lidells Schergen versuchen, das Fahrzeug durch Rammmanöver zu demolieren. Mit Lowridern nimmt man an den so genannten Bounce-Wettbewerben teil und zeigt der Konkurrenz, wie hoch man die Kiste hüpfen lassen kann. Das Absolvieren von Wegpunktrennen gegen die Zeit wird mit neuen Events und Konzeptfahrzeugen belohnt. Sobald man sich in einem Stadtteil zu Genüge ausgetobt hat, steht eine Rachemission zur Verfügung. Beispielsweise hat der Bösewicht Lidell eine Restaurantkette eröffnet und in der Stadt einige Plakate aufstellen lassen. Mithilfe von



Sprungschanzen gilt es nun, diese Werbetafeln zu zerstören. Sobald die Mission abgeschlossen ist, hat der Spieler das erste Stadtgebiet „erobert“.

ÜBERZEUGENDE TECHNIK

Ein Effekfeuerwerk darf man nicht erwarten. Dafür wird einem eine hübsche und frei befahrbare Stadt geboten. Je nach Tageszeit sind verschiedene Lichteffekte und -reflexionen zu bestaunen. Bei Nacht entsteht durch Leuchtschilder und Straßenbeleuchtung eine nette Atmosphäre. Die Sichtweite ist optimal und das Bild wird sauber aufgebaut. Spät auftauchende Objekte sind bisher die absolute Seltenheit. L.A. Rush sieht insgesamt sehr gut aus und wird von über 70 bekannten Hip-Hop-Tracks akustisch untermalt. Wenn die Entwickler mit dem Feinschliff fertig sind, steht dem Hit-Stempel nichts mehr im Wege.

MICHAEL MEYER

INFO FAHRZEUG-TUNING

Pimp my Ride!

Strahlende Felgen und auffällige Spoiler sollten jeden gepflegten Straßenrenner zieren.

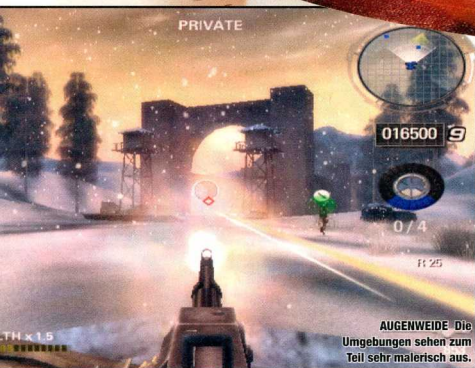
Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen muss man auf umfangreiche Tuning-Optionen verzichten. Stattdessen hat sich Midway zusammengetan mit der Tuning-Firma West Coast Customs, bekannt aus der MTV Sendung *Pimp my Ride*. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Im Spiel fährt man sein Fahrzeug in eine der Werkstätten, wo der Wagen veredelt und aufgemotzt wird. Insgesamt darf man 35 originale Fahrzeuge durch die Stadt der Engel steuern. Dazu gehören zahlreiche Modelle der bekannten Marken wie Nissan, Buick, Chevrolet und Lotus. Des Weiteren stehen zahlreiche Fantasieautos bereit, denen allesamt ein detailliertes Schadensmodell verpasst wurde.



	VORSCHAU
	L.A. RUSH
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Pitbull Syndicate
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	5 Stadtteile
Internet: www.midway.com	
Spieler:	Termin:
1-2	21. Oktober
SEHR GUT	
EINSCHÄTZUNG	
Straßenrenner mit lizenzierten Fahrzeugen, gutem Schadensmodell und abwechslungsreichen Missionen	

Battlefield 2 Modern Combat

Wir haben die Konsolen-Fassung des Shooter-Hits vom PC Probe gespielt.



Auf dem PC gehören die Battlefield-Titel bereits seit Jahren zu den edelsten Vertretern des Ego-Shooter-Genres. Daher war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Konsolen-Battlefield erscheinen würde. Nachdem anfangs nur DICE – die Entwickler der PC-Fassung – für die Konsolen-Fassung zuständig waren und der Schwerpunkt auf dem Multiplayer-Modus lag, entschied sich EA, den Singleplayer-Modus aufzupeppen, und zog eigens dafür sein englisches Entwicklerstudio hinzu, das bereits an einem Einzelspieler-Shooter arbeitete. Nachdem wir schon im Frühjahr den Multiplayer-Modus anspielen konnten, warfen wir nun endlich auch einen Blick auf eine spielbare Vorabfassung der Einzelspieler-Kampagne.

EINSAM ...

Der Einzelspieler-Modus von *Modern Combat* kann nicht mit den Singleplayer-Modi der PC-Fassungen verglichen werden. Die Missionen sind in eine Story eingebettet, in der sich China, Europa, eine Koalition des Mittleren Ostens und die USA wegen Kasachstan in die Wolle



LUFTPOST In einigen Missionen springen Ihre Gegner mit Fallschirmen aus Helikoptern ab.



GEFÜHLVOLL Mit etwas Übung lassen sich die Helis gezielt steuern.



TEAMWORK Ihre Kameraden unterstützen RIVALE. Sie tatkräftig in den Kämpfen.



INTELLIGENT Trotz einiger Mängel in der KI/Verhalten sich die Gegner in der Vorabversion ziemlich clever.



kriegen. Dabei legen die Entwickler Wert darauf, dass in den Schlachten nicht wie gewohnt Gut gegen Böse antritt, sondern Blau gegen Rot, wobei der Spieler stets blau ist, egal welcher Seite er angehört. In einer Mission kämpfen Sie beispielsweise als US-Soldat, während Sie in der folgenden Runde aufseiten Chinas stehen. In den über 20 Missionen geht es nicht wie im Multiplayer-Modus oder bei den PC-Fassungen darum, Flaggen zu erobern und zu halten, sondern es sind verschiedene Aufgaben zu erledigen, etwa eine Ölbohrinsel zu verteidigen, eine Brücke zu sprengen, mit einem Heli Einheiten zu transportieren oder Panzer zu beschützen. Segnet Ihre Spielfigur im Elfer des Gefechts das Zeitliche, wechseln Sie automatisch zum nächsten Soldaten Ihrer Einheit und kämpfen fortan mit ihm weiter. Sehr praktisch ist die Hot-Swap-Funktion, mit der Sie Ihre Spielfigur im Kampf wechseln können. Dazu müssen Sie lediglich auf den gewünschten Soldaten blicken, um per Tastendruck in seinen Körper zu schlüpfen. So teleportieren Sie sich stets zu den Brenn-

punkten, sind immer mitten im Geschehen und machen sich die verschiedenen Fähigkeiten und Ausrüstungen ihrer Kameraden zunutze. Insgesamt gibt es fünf verschiedenen Klassen: Scharfschütze, Special-Ops, Angriffssoldat, Ingenieur und Unterstützung. Über 50 verschiedene aktuelle Waffen und 30 Fahrzeuge stehen den vier Parteien zur Auswahl. Lediglich auf Flugzeuge muss der Spieler aus technischen Gründen verzichten, da die Karten der Konsolenversionen zu klein für Luftschlachten sind. Während des Spielverlaufs werden nahezu alle Leistungen des Spielers erfasst. Für jede halbwegs gute Aktion – und sei es ein Sprung aus größerer Höhe, den Sie gerade so überleben – erhalten Sie Belohnungen.

... UND GEMEINSAM

Der Multiplayer-Modus von *Battlefield* lässt Shooter-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Auf insgesamt zehn Online-Multiplayer-Karten treten bis zu 24 Spieler auf einmal an und können via Voice-Over-IP untereinander kommunizieren. Des Wei-

teren enthält *Modern Combat* ein Clan-, ein Ranking- und ein Stats-System, mit dem Sie Ihre Freunde und Ihre online erbrachten Leistungen im Auge behalten können und sehen, wie Sie im Vergleich zu anderen Spielern abschneiden. Der Multiplayer-Modus lässt somit selbst für verwöhnte PC-Spieler keine Wünsche offen und verspricht Spielspaß für Wochen.

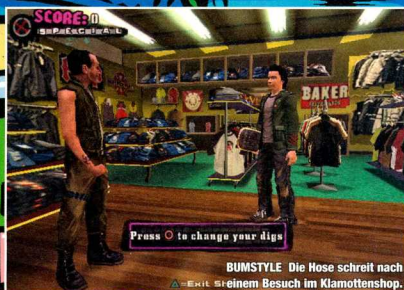
VIELVERSPRECHEND

In technischer Hinsicht macht *Modern Combat* einen sehr guten Eindruck. Die Grafik sieht ordentlich aus und die Musik und Sounds sorgen für eine authentische Atmosphäre. Auch die KI und das Ragdoll-Modell der Spielfiguren geben keinen Grund zur Beanstandung. In der von uns angespielten Version traten zwar noch kleine Fehler auf – beispielsweise rannnten Mitglieder einer Einheit wie Lemminge in einen Abgrund –, aber wir sind uns sicher, dass solche kleinen Macken im fertigen Spiel ausgemerzt sein werden. Die Framerate der uns vorliegenden Version war weitgehend konstant, könnte aber

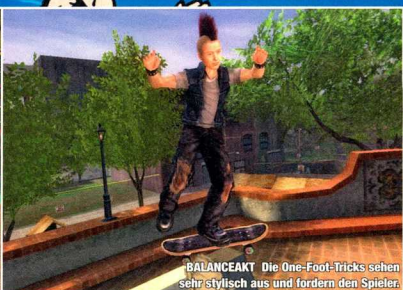
einen Tick besser sein. Keinen Grund zur Beanstandung gab uns die einsteigerfreundliche und gut durchdachte Steuerung. Selbst die Helikopter lassen sich vernünftig steuern, obwohl hierfür etwas Übung erforderlich ist. Wir hoffen, dass EA und DICE in technischer Hinsicht noch etwas Feinschliff betreiben, dann steht dem Hitstempel für *Battlefield 2: Modern Combat* nichts im Weg.

THOMAS EDER

 VORSCHAU BATTLEFIELD 2: MC	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Dice/Electronic Arts
Genre:	Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	13 Maps
Internet: www.battlefield.ea.com	
Spieler:	Termin:
1-16	17. November
SEHR GUT	
Endlich! Battlefield findet seinen Weg auf heimische Konsolen und begeistert auf ganzer Linie.	



BUMSTYLE Die Hose schreit nach seinem Besuch im Klamottenshop.



BALANCEACT Die One-Foot-Tricks sehen sehr stylisch aus und fordern den Spieler.

Tony Hawk's American Wasteland

Wir haben Tonys punkige **Zeitreise in die 80er-Jahre** Probe gespielt und waren wie jedes Jahr schwer beeindruckt.

Die erfolgreiche Fun-Sport-Serie um den bekanntesten Skater der Welt geht in die nächste Runde. Anstatt sich auf den Lorbeeren der Vorgänger auszuruhen, hat Neversoft weiter am Gameplay gefeilt und präsentiert virtuellen Skatern kein schlechtes Update der Underground-Reihe, sondern einen sehr stylisch verpackten

Titel, der den Spieler in die Achtzigerjahre entführt, als das Skaten noch in den Kinderschuhen steckte.

LANDEI ON TOUR

Sie schlüpfen in die Rolle eines Jungen aus dem mittleren Westen, der die Schnauze von seinem Vater und seiner untreuen Freundin gestrichen voll hat und in L.A. ein neues

Leben als Profi-Skater beginnen will. Dort angekommen, erwartet ihn erst einmal die Realität in Form zweier Punks, die ihm sein Equipment klauen und ihm so bewusst machen, woher der Wind in der Großstadt weht. Zum Glück gibt es in L.A. aber auch nette Menschen wie die Punkerin Mindy, die dem Spieler fortan mit Tipps und Ratschlägen zur Seite steht.

Nachdem Sie anfangs grundlegende Tricks erlernt haben, machen Sie sich an die ersten Aufgaben. Immer wieder gilt es den nächsten Stadtteil freizuschalten, zu dem Sie wahlweise skaten, radeln oder mit dem Bus fahren. Einmal unterwegs, kann der Spieler stundenlang skaten, ohne einen einzigen Ladebildschirm zu sehen. Alternativ bewegt sich Ihre Spiel-



ROLLENKILLER Bei Oldschool-Tricks wie dem Bert-Slide wird es Freunden des Rollbrettsports warm ums Herz werden.



AUGENWEIDE Die Grafik ist sogar noch einen Tick besser als beim Vorgänger.



ATHLETISCH Auch zu Fuß hat Ihr Skater so einiges dazugelernt.



HÖHENFLUG Dieser Screenshot lässt erahnen, wie groß das virtuelle L.A. ist.

figur auf einem BMX-Rad voran, das sich ähnlich wie die Bikes in Mat Hoffman's Pro BMX steuern lässt.

BACK TO THE ROOTS

Nicht nur in Sachen Story und Atmosphäre ist das Spiel in den 80er-Jahren angesiedelt, auch der Skate-Stil der Fahrer erinnert stark an Zeiten, als Boards noch fischförmig und „nose-los“ waren. Natürlich müssen Sie nicht auf Tricks verzichten, die erst später erfunden wurden – Ihr Skater verfügt wie gewohnt über ein gigantisches Repertoire an Moves, die jetzt durch neue Oldschool-Tricks wie Slides oder Natas-Spins ergänzt werden. Atmosphärisch macht *American Wasteland* einen ebenso hervorragenden Eindruck wie seine Vorgänger. Die Achtziger werden sowohl optisch, etwa durch die punkigen Klamotten der Figuren, als auch akustisch dank einer gewohnt stilvollen Musikauswahl in Szene gesetzt. Leider war

die uns vorliegende Vorschauversion soundtechnisch noch nicht fehlerfrei, aber was bisher zu hören war, versetzte uns in Verückung. Hoffentlich finden weitere perfekt ausgesuchte Songs wie Frank Blacks in der Preview enthaltene „Los Angeles“ ihren Platz im Soundtrack. In den verschiedenen Klamotten-, Skate- und Frisörläden der einzelnen Stadtteile dürfen Sie Ihrer Spielfigur ein zeitgenössisches Outfit verpassen, wobei Sie zum Glück auch einen dezenteren, weniger punkigen Look wählen können.

WIEDERUM

VERBESSERTER TECHNIK Änderungen beschränken sich im neuesten Tony-Teil nicht nur auf Gameplay und Setting, sondern auch grafisch hat sich Tony erneut weiterentwickelt. Dank Motion-Capturing sehen die Zwischensequenzen in den Aufgaben sehr ansprechend aus und auch die Grafik der Spielfigur und Passanten wur-

de verbessert. Ruckler konnten wir keine feststellen. Im Gegenteil: Trotz der gigantischen Größe der Stadt und der fehlenden Ladezeiten hatten wir den Eindruck, dass sich der neueste Teil fast noch einen Tick flotter spielt als die Vorgänger. Technisch ist Tony auf dem besten Weg, in gewohnter Tradition die vorherigen Teile in den Schatten zu stellen.

SPIELSPASS UNLIMITED

Außer dem eingangs beschriebenen Story-Modus hat *Tony Hawk's American Wasteland* noch weitaus mehr zu bieten. Freunde der ersten vier Teile werden großen Gefallen am Classic-Modus finden, in dem Sie das Gameplay und die beliebtesten Locations aus den Vorgängern entdecken werden. Lust auf mehr macht auch der Online-Modus, in dem Sie sich mit bis zu acht Spielern in verschiedenen Wettkampf-Modi messen können. Insgesamt kann man

Neversoft nur gratulieren: Mit *American Wasteland* haben es die Jungs wieder einmal geschafft, Innovationen mit astreiner Technik zu paaren und so auch den mittlerweile siebten Teil der Serie zum potenziellen Hit zu machen.

THOMAS EDER

VORSCHAU	
TONY HAWK'S A. W.	
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Genre:	Skateboarding
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Story-, Classic-Modus
Internet: www.neversoft.com	
Spieler:	Termin:
1-8 (online)	27. Oktober
SUPER	
Alles beim Alten: Der neueste Tony Hawk-Teil übertrifft seine Vorgänger in jeder Hinsicht.	



BEWÄHRT Die Steuerung des BMX ist an die Steuerung der Räder in Mat Hoffman's Pro BMX angelehnt.



NOSEGRIND Die Umgebungen bieten zahlreiche Spots für spektakuläre Combos.

Ultimate Spider-Man

... oder wie man **einen Comic zum virtuellen Leben erweckt.**

Das neue Spidey-Projekt von Treyarch (*Tony Hawk-Reihe, Spider-Man 2*) ist nicht nur eine Versetzung des gleichnamigen Comics, es könnte auch DIE ultimative Comic-Umsetzung werden – so viel steht nach dem jüngsten Proben-spielen fest. Wichtigster Grund für diese Euphorie ist der getunte Cel-Shading-Look, der dank brandneuer „3D Comic Inking“-Technologie das Comic-Flair der Vorlage nahezu perfekt einfängt. Zum einen sind alle Hauptfiguren fantastisch gezeichnet, koloriert und

animiert. Spidey schwingt sich mit artistischer Anmut durch Manhattans Häuserschluchten und gibt währenddessen Flickflacks, Saltos und andere Verrenkungen zum Besten. Rhinos Erscheinung ist geprägt durch seine bullige Größe und die hydraulischen Leitungen und glänzenden Panzerplatten, die zusammen mit Metallhörnern seinem Namen alle Ehre machen. Venom vermittelt als schwarzer Muskelberg mit Zähne fletschendem Maul wunderbar die brachiale und dämonische Kraft, die er als Superschurke hat.

FÜR COMIC-FANS EIN FEST Neben den Figuren ist hauptsächlich die Bild-in-Bild-Präsentation für die überragende Comic-Atmosphäre verantwortlich. Durch den häufigen Einsatz der Comic-Panels entsteht

eine packende und mitreißende Dynamik, die das Spiel zu animierten Seiten des Comics werden lässt. Der Spider-Mantypische Sarkasmus tut sein Übriges, um *Ultimate Spider-Man* zu einer rundum gelungenen Umsetzung zu machen. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass Treyarch nicht alleine diese Leistung vollbracht hat. Zwei Marvel-Talente, die an der Gestaltung der Comicserie maßgeblich beteiligt sind, standen den Kaliforniern in vielerlei Hinsicht helfend zur Seite. Mark Bagley, der Zeichner der Comics, entwarf alle Charaktermodelle des Spiels, und sein Partner Brian Michael Bendis ist sowohl im Comic (siehe Extrakasten „Story-Grundlage und Vorlage“) als auch im Spiel für die Story und jede Zeile der Spider-Man-typisch witzigen Dialoge verantwortlich.



EINFACH NUR COOL. Durch die ständige Verwendung der Comic-Panels hat der Titel ein tolles Comic-Flair.



BIG FIGHT Der Green Goblin ist auch in den Comics ein überaus unangenehmer Gegner für Spidey.



SORRY Wolverine nimmt es Venom sichtlich übel, dass er seine Harley-Davidson zerlegt hat.



GEFÄHRlich Rhino entfesselt seine brachiale Wut und legt im folgenden Kampf den Parkplatz in Schutt und Asche.

ZWEI SEITEN DER MEDAILLE

Die spielerischen Ähnlichkeiten zu *Spider-Man 2* genießen der Joypad-Superheld in Form der hohen spielerischen Freiheit. Man kann sich entweder voll und ganz auf die Story-Missionen konzentrieren oder seinem Hang zum Perfektionismus frönen und jedes der in Manhattan und neuerdings auch Queens versteckten Extras suchen, um Goodies wie Kostüme und Konzeptzeichnungen freizuschalten. Venom, einer der coolsten und gefährlichsten Erzfeinde des New Yorker Spinners, sorgt in festgelegten Abständen im Spiel für Gameplay-Abwechslung. Als dämonischer Muskelberg kann er sich logischerweise nicht so gräz durch die Lüfte schwingen wie sein Erzfeind Spider-Man. Er nutzt deshalb seine übermenschliche Kraft, um im Hulk-Stil haushohe Sprünge zu vollziehen oder mit seinen Klauen an den vielen Bauwerken emporzuklettern. Da ihm das Kostüm laufend Energie

abzapft, muss sich Venom von Zeit zu Zeit die Lebensenergie von unschuldigen Passanten einverleiben.

Der Titel wird für Comic- und Spider-Man-Fans DAS Spiel schlechthin sein – so viel steht jetzt schon fest. Treyarch hat alles reingepackt, was ein Spiel dieser Zunft braucht: eine coole Präsentation, eine im Vergleich zur Comic-Vorlage erweiterte Story und jede Menge coole Figuren, wie Wolverine, Green Goblin, Electro oder Bettle. Zocker, die mit dem Comic wenig anfangen können, aber trotzdem einen Sinn für Action-Adventures mit einer coolen Präsentation haben, sollten *Ultimate Spider-Man* unbedingt eine Chance geben. Der Titel hat genügend gelungene Gameplay-Features und Spielwitz, um jeden begeistern zu können. Schaffen es die Entwickler noch, die wenigen Kamera-Macken auszumerzen und die grafische Qualität der Umgebungen noch etwas anzuheben, steht einem Hit nichts im Wege.

UDO CRNJAK

INFO STORY-GRUNDLAGE UND VORLAGE

Der Comic

Wenn es um Comic-Umsetzungen geht, können Entwickler auf einen schier unerschöpflichen Pool an Vorlagen zurückgreifen.

Marvels *Ultimate*-Heftfamilie ist die alternative Heimat vieler bekannter Helden, wie zum Beispiel X-Men, Fantastic Four oder eben Spider-Man. Marvel erzählt hier Geschichten in einem neuen und einsteigerfreundlicheren Universum. Grund hierfür ist die steigende Popularität von Comics durch immer zahlreichere Kino-Adaptionen. Im speziellen Fall von *Ultimate Spider-Man* beschreibt Brian Michael Bendis einen völlig anderen Zusammenhang zwischen Spider-Man und Venom, der auch als Grundlage für die Software-Umsetzung diente. Brian garnierte die Story für das Spiel zudem mit neuen Ideen und Ereignissen, die auf diesem Weg einige Unklarheiten aufklären sollen, die der Comic bei den Lesern hinterlassen hat.



TOTAL WITZIG In dieser Situation zieht Spider-Man Bettle wegen dessen auffälligem Anzug auf – zum Wegschmeißen.

VORSCHAU

ULT. SPIDER-MAN
 Hersteller: Activision
 Entwickler: Treyarch
 Genre: Action-Adventure
 Sprache: Nicht bekannt
 Umfang: Nicht bekannt
 Internet: www.activision.com

Spieler: 1 Termin: 13. Oktober

SEHR GUT

Tolle Leistung! Treyarch hat mit Marvels Hilfe **DEN** Comic zum Selberspielen auf der Pflanze.



The Matrix Path of Neo

Fast fertig und **endlich angespielt** –
das offizielle Spiel zur Matrix-Trilogie!

Skepsis war angesagt, als Star-Designer David Perry uns in einem Münchner Kinosaal die neueste Version von *The Matrix: Path of Neo* vorstellte. Der Vorgänger *Enter the Matrix* hatte die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllt und von großen Reden ließen wir uns nicht beeindrucken. Wir wollten selbst Hand anlegen an das

komplett umgekrempelte Spiel zum Film, in dem Sie Neos Werdegang vom Durchschnittstypen zum Messias nachspielen können.

NOCH MAL VON VORN

Es mutet fast schon an wie eine 180-Grad-Drehung der Entwickler. Wurde vormals noch das kontextsensitive Kampfsystem bis zum Umfallen gelobt und für perfekt be-

funden, entschloss man sich diesmal zu einem geradlinigen System mit zahlreichen festgelegten Manövern, Griffen und Spezialattacken. Der Vorteil: All die coolen Stunts aus den Filmen sind präzise auf Knopfdruck ausführbar. Zwischen den Levels dürfen Sie Erfahrungspunkte für den Erwerb neuer Moves verwenden oder bereits vorhandene Moves stärken. Diese Um-



WIE IM FILM In der Eingangshalle gehen Knochen und Kacheln zu Bruch.



COOL! Der Kampf gegen Agent Smith in der U-Bahn ist nahezu 1:1 nachspielbar.



EDEL Die Halle im Schloss des Merowingers sieht fantastisch aus!



FLIEG! „Und jetzt kräftig mit den Armen wedeln, du schaffst das!“



GEMOGELT Die vielen Smiths um Neo herum greifen nicht ins Kampfgeschehen ein.



RUNDE SACHE Die Charaktere wurden sehr detailliert ins Spiel eingebaut.



PRÜGELSPASS Der Kampf gegen die Horden von Agent Smiths sieht klasse aus.

strukturierung tut dem Spielablauf sehr gut. Schon nach kurzer Zeit vermöbelt man die Gegner flüssig und gezielt und setzt die furiose Action dank frei beweglicher Kamera stets ins rechte Bild. Zwar wirkten Animationsübergänge immer noch etwas hakelig und auch Hauptdarsteller Neo bewegte sich bisweilen etwas steif, doch die wuchtigen Spezialattacken sahen bereits sehr lecker aus und waren erheblich komfortabler ausführbar als im Vorgänger.

LECKERLI FÜR LIEBHABER

Fans der Filme freuen sich natürlich ganz besonders auf das neu gestaltete Ende und den Auftritt der Regisseure, doch das ist noch nicht alles. Zwar hält sich das Spiel inhaltlich nah an die Vorlage, erweitert diese aber sinnvoll. So dürfen Sie beispielsweise nach dem Kung-Fu-Kampf gegen Morpheus im Dojo noch einen Raum weiter gehen und einen Hindernisparcours überstehen. Besonders interessant: Die Zeit zwischen dem ersten und dem zweiten Film wird im Spiel ausgiebig beleuchtet. Hier befreit Neo zahlreiche Menschen aus der Matrix, was im Film nur in einem Nebensatz behandelt wurde. Doch nicht nur Fans der Filme werden auf ihre Kosten kommen. Die recht ansehnliche Optik und die verbesserte Steuerung dürften Gelegenheitsspielern genauso entgegenkommen wie der Tutorial-Level, der gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad bestimmt.

SCHÖNE SACHE

In optischer Hinsicht hat sich Shiny sichtlich Mühe gegeben, den etwas blässen Vorgänger zu toppen. Die Charaktere sehen ihren Vorbildern sehr ähnlich, einige Animationen schauen fantastisch aus, edle Effekte verschönern das Bild, die Havok-Physik-Engine sorgt für realistisch zusammenklappende Bauten und Gegner, lediglich einige etwas kräftigere Ruckler trüben derzeit noch den sonst sehr guten Eindruck. Allen Unkenrufen zum Trotz wirkt *Path of Neo* handwerklich solide und machte in den Proberunden schon eine Menge Spaß. Shiny arbeitet vielleicht nicht an einem Action-Meilenstein, aber an einem sehr unterhaltsamen und vielleicht auch endlich würdigen *Matrix*-Spiel – hoffen wir, dass der Titel diesmal fertig wird!

MAIK BÜTEFUR

VORSCHAU	
THE MATRIX: PON	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Shiny Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.thematrixpathofneo.com	
Spieler:	Termin:
1	17. November

SEHR GUT

Überraschend unterhaltsame Filmumsetzung, die den enttäuschenden Vorgänger vergessen machen könnte.

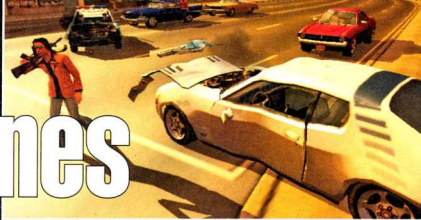
Driver Parallel Lines

Reflections krempelt seine
kontroverse Erfolgsserie um.

Im Rahmen der Games Convention in Leipzig präsentierte Atari erstmals das neue *Driver*-Spiel, bei dem man viele Schwächen des dritten Teils vermeiden will. Wir konnten uns selbst davon überzeugen, dass Entwickler Reflections diesmal trotz höherer Spielgeschwindigkeit und deutlich mehr Autos auf dem Bildschirm eine flüssige Darstellung erreicht hat. Möglich wird diese Steigerung dadurch, dass nicht mehr jede Aktion des Spielers aufgezeichnet wird – was natürlich zur Folge hat, dass mit dem Film-Director-Modus eines der beliebtesten Features des Vorgängers geopfert werden musste. Schade, denn wir hatten uns nicht zuletzt auf eine verbesserte Fassung des witzigen Stuntfilm-Schnittprogramms gefreut. Die oft kriti-

sierten Zu-Fuß-Missionen sind dagegen immer noch mit von der Partie, sollen aber einen kleineren Teil vom Spiel ausmachen als zuvor, und vor allem wirkt die Action jetzt um einiges ausgereifter. Die gewaltig verbesserten Animationen sorgen generell für einen viel gelungenen Gesamteindruck, was besonders beim neuen Hauptdarsteller positiv auffällt. Undercover-Cop Tanner ist nicht mehr mit von der Partie, doch sein krimineller (!) Nachfolger passt mit seiner Sonnenbrille und den langen Haaren ohnehin besser ins New York der 70er Jahre, bei dem ein entsprechender Soundtrack natürlich nicht fehlen darf. Ebenfalls einiges getan hat sich bei den serientypischen Verfolgungsjagden, bei denen man den gegnerischen Fahrern erstmals eine individuelle KI verpasst hat, was für

ICH BIN DAS GESETZ. Mit den neuen Animationen macht es noch mehr Spaß, die Stadt zu verwüsten.



spannendere und vor allem abwechslungsreichere Rennen sorgen dürfte. Weiterhin wird es online-taugliche Minispiele wie Rennen oder Destruction Derbys geben, die man direkt aus dem Einzelspieler-Modus heraus aufrufen kann, ohne ein laufendes Spiel zu unterbrechen. Hoffen wir mal, dass das nunmehr vierte *Driver*-Spiel im Gegensatz zu den letzten beiden Episoden tatsächlich auch fertig gestellt und nicht halb fertig in die Läden gestellt wird.

MICHAEL PRUCHNICKI



GROSSER STAU Diesmal sind deutlich mehr Fahrzeuge in der Stadt unterwegs.

VORSCHAU	
DRIVER: P. LINES	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Genre:	Action/Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.atari.de
Spieler:	Termin:
1-? (online)	März 2006
SEHR GUT	
Mit schnörkelloser Action und sauberer Technik machte die erste Vorführung Appetit auf mehr.	

ALTES TEAM. NEUE STÄRKEN.



CONFLICT GLOBAL STORM

RELEASE 30.09.2005

„Der beste Conflict-Titel aller Zeiten. Die Grafik zieht alle derzeit verfügbaren Register.“ (XBM)

Mehr Infos unter: www.conflict.com

- Brandneue Grafik- und Physik-Engine
- Stark verbesserte KI für Teammitglieder und Gegner
- Conflict: Global Storm ist online spielbar (4-Spieler-Koop-Modus)

PIVOTAL
GAMES

PC DVD
ROM



PlayStation 2

XBOX

eidos

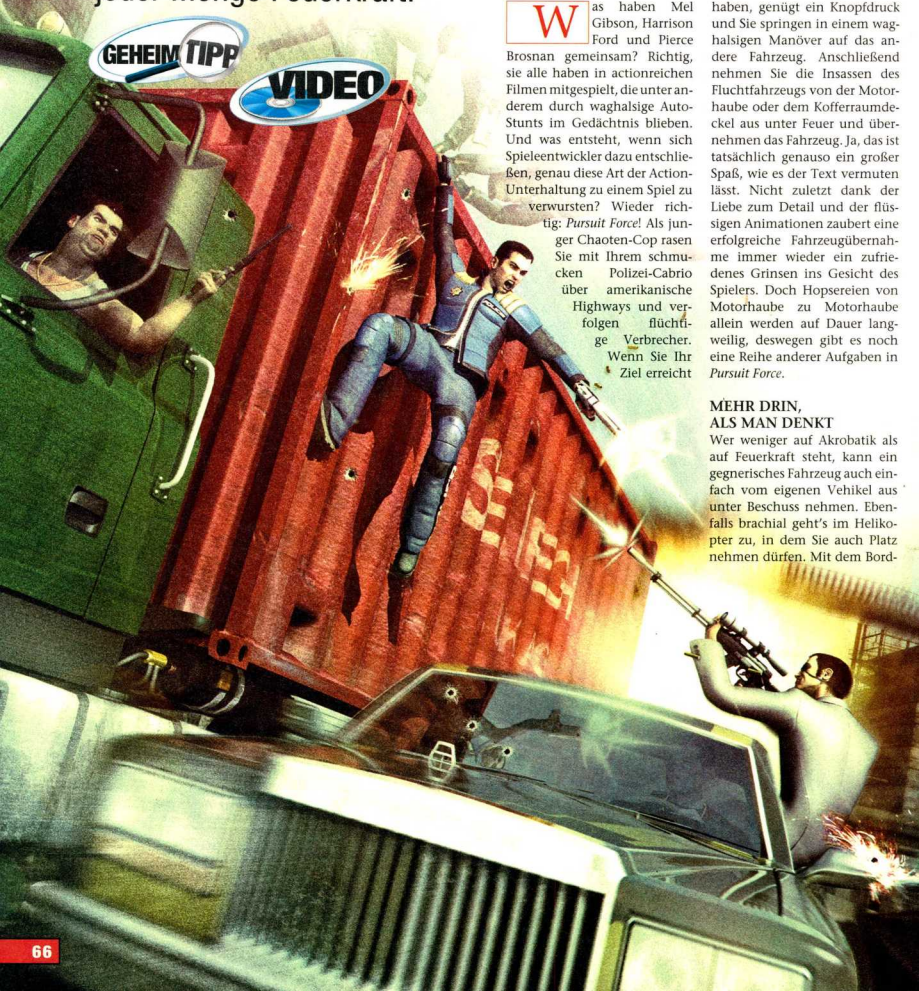
www.eidos.com

CONFLICT: GLOBAL STORM © and trademark 2005 SCI Games Ltd. Developed by Pivotal Games Ltd.



Pursuit Force

Räumen Sie die Highways auf – mit Flickflacks, Salti und jeder Menge Feuerkraft!



GEHEIMTIPP

VIDEO

Was haben Mel Gibson, Harrison Ford und Pierce Brosnan gemeinsam? Richtig, sie alle haben in actionreichen Filmen mitgespielt, die unter anderem durch waghalsige Auto-Stunts im Gedächtnis blieben. Und was entsteht, wenn sich Spieleentwickler dazu entschließen, genau diese Art der Action-Unterhaltung zu einem Spiel zu verwursten? Wieder richtig: *Pursuit Force*! Als junger Chaoten-Cop rasen Sie mit Ihrem schmucken Polizei-Cabrio über amerikanische Highways und verfolgen flüchtige Verbrecher. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht

haben, genügt ein Knopfdruck und Sie springen in einem waghalsigen Manöver auf das andere Fahrzeug. Anschließend nehmen Sie die Insassen des Fluchtfahrzeugs von der Motorhaube oder dem Kofferraumdeckel aus unter Feuer und übernehmen das Fahrzeug. Ja, das ist tatsächlich genauso ein großer Spaß, wie es der Text vermuten lässt. Nicht zuletzt dank der Liebe zum Detail und der flüssigen Animationen zaubert eine erfolgreiche Fahrzeugübernahme immer wieder ein zufriedenes Grinsen ins Gesicht des Spielers. Doch Hopsereien von Motorhaube zu Motorhaube allein werden auf Dauer langweilig, deswegen gibt es noch eine Reihe anderer Aufgaben in *Pursuit Force*.

MEHR DRIN, ALS MAN DENKT

Wer weniger auf Akrobatik als auf Feuerkraft steht, kann ein gegnerisches Fahrzeug auch einfach vom eigenen Vehikel aus unter Beschuss nehmen. Ebenfalls brachial geht's im Helikopter zu, in dem Sie auch Platz nehmen dürfen. Mit dem Bord-



ÜBERNAHME Der Fahrer des Wagens gibt sein Vehikel nicht freiwillig her.



POESIE Im Heli fällt das Zielen schwer, trotzdem schmerzt's den Gegner sehr!

geschützt verwandeln Sie den Highway und die darauf befindlichen Gegner in Windeseile zu Schrotthaufen. Doch Vorsicht, wer nicht auf den Zivilverkehr aufpasst, bekommt Strafpunkte, die sich auf die Endabrechnung auswirken. Neben vierradrigen Vehikeln hüpfen Sie in einigen Missionen auch in Boote oder auf Motorräder und knackige Bosskämpfe verlangen nach geschickter Fahrweise. Gelegentlich steigen Sie sogar aus dem Fahrzeug aus und ballern zu Fuß einen Gegner nach dem anderen über den Haufen oder legen ihm brav Handschellen an. Im Vergleich zu den Fahrpassagen fallen diese Abschnitte bisher aber etwas ab. Die hakelige Steuerung und die lahme Kamera vermiesen hier ein wenig den Spaß. Ebenfalls etwas frustrierend: Die durchschnittlich fünf Minuten langen Missionen sind oft in einzelne Abschnitte unterteilt. Segnen Sie im letzten Abschnitt das Zeitliche, müssen Sie dennoch die gesamte Mission von vorne beginnen. Hier wären Checkpoints wünschenswert, doch die Entwickler haben bewusst darauf verzichtet, um den Wiederspielwert zu erhöhen. Mehr dazu erfahren Sie im Interview mit den Entwicklern auf unserer DVD. Dort sehen Sie auch bewegte Bilder des Spiels, die mehr sagen als

tausend Worte. *Pursuit Force* wird zwar vermutlich kein Meilenstein, aber schon die ersten Levels machen enorm Spaß und Lust auf mehr. Die schnelle und vor allem schicke Optik ist ansprechend, die Fahrzeuge könnten in dieser Form auch in *Burnout* Verwendung finden und das Gameplay gestaltet sich erstaunlich abwechslungsreich. Die wuchtige Musik von Richard Jacques (*Headhunter*) passt perfekt zum actionreichen Geschehen, lediglich die teils heftigen Ruckler unserer Vorabversion trüben derzeit noch den Gesamteindruck.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU	
PURSUIT FORCE	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	BigBig Studios
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	40 Missionen
Internet:	www.bigbigstudios.com
Spieler:	1
Termin:	19. Oktober
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Originelle und fantastisch inszenierte Action-Raserei mit schicker Optik und mitreißender Musik!	



FEUCHTFRÖHLICH Zu Wasser verfolgen wir gegnerische Boote.



HEIKEL Auf Knopfdruck begeben wir uns an der Stoßstange in Deckung.



DRÖGE Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, sinken Spieltempo und Spaß.



BRENZLIG Wer die Balance verliert, wird kurz vom Fahrzeug mitgeschleift.



SPEKTAKULÄR Fahrzeugwechsel werden von der Kamera cool inszeniert.

Death Jr.

Beim Anblick dieses Vollstreckers lacht sich sogar der Sensenmann ins knöcherne Fäustchen!

Zugegeben, als Nachfahre des Sensenmannes macht der kleine Death Jr., der von seinen Freunden liebevoll DJ genannt wird, eine eher gewöhnungsbedürftige Figur. Dafür hat er's faustdick hinter den Ohren – sofern er denn noch welche hätte. Während eines Schulausflugs in ein Museum lockt der pubertierenden Knochenhaufen mit seinen Klassenkameraden Pandora, Stigmara und dem toten Guppy versehentlich einen Geist aus seinem Versteck. Seitdem rappelt's nur so von fieser Höllenbrut! Doch im Gegensatz zu seinem berühmt-gefürchteten Daddy, zu dessen Arsenal nur eine kümmerliche Sichel zählt, mäht der jüngste Spross des leibhaftigen Todes seine Gegner mit acht sonderbaren Wummen nieder. So handelt es sich bei der „C4“ um eine schräge Knarre, bei der Hams-

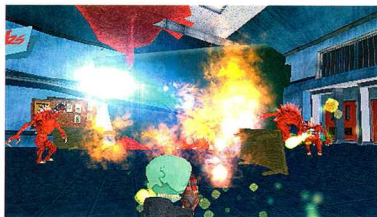
ter (!) als Geschoss missbraucht werden. Die übrigen Schießseien stehen der Kleintierschleuder in nichts nach und lassen sich ebenfalls durch einen Druck auf die Kreistaste aktivieren. Im Visier-Modus behält DJ dann seine Feinde mittels der rechten Schultertaste im Auge und wechselt mit der linken die verfügbaren Ziele durch.

MORDSVERGNÜGEN

Das Ziel in den Welten ist es, eine bestimmte Anzahl an Gegnern zu eliminieren, um so an deren Seelen zu gelangen. Nur dadurch lassen sich die so genannten Augentüren passieren und Klein-Brummschädel darf in einen neuen Abschnitt schreiten. Die etwas abwechslungsreichen Levels werden durch witzig inszenierte Zwischensequenzen aufgelockert, deren rabenschwarzer Humor viele Fans finden dürfte. Die uns vorliegende Version war bereits mit deutschen Bildschirmtexten untertitelt, trotzdem müssen Fans des Klappergerüsts noch bis November warten. Wir brechen ... pardon, drücken beide Daumen, dass die Charaktere von Death Jr. auch danach noch des Öfteren auf dem Bildschirm zu sehen sein werden.

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU DEATH JR.	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Backbone Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	17 Levels
Internet: www.deathjr.com	
Spieler:	Termin:
1	November
GUT EINSCHÄTZUNG	
Dieser Totenschädel hat Biss: Death Jr. bringt das Action-Genre auf der PSP endlich ins Rollen.	



GESCHÜTZ In der Ego-Perspektive nutzen Sie acht bizarre Wummen.



SENSENJUNGE Weniger extravagant, dafür mächtig: DJs Sichel.



KIMME UND KORN Auf der L-Taste wechseln Sie hier Ihre Opfer.



GROB Death Jr. läuft flüssig, bietet dem Auge aber nur wenige Details.

DARKWATCH™



**DIE TOTEN FÜRCHTEN DIEJENIGEN,
DIE DAS ABZEICHEN TRAGEN.**



Aufregender Mix aus Gothic-Horror
und dem Wilden Westen.



Mächtiges Arsenal an
Waffen und Vampirkräften.



Explosive Multiplayer-Modi.



www.darkwatchgame.com

PlayStation 2



UBISOFT



Lemmings

Die selbstmörderischen Nager feiern ihr **Comeback auf der PSP.**



VORSICHT, FALLE! Ohne ihre Hilfe laufen die Lemmings hier in ihr Verderben.



ALLE(S) IM BLICK Die Zoom-Funktion sorgt für den nötigen Überblick.



ÜBERARBEITET Team 17 hat den früher optisch schlichten Levels eine Frischzellenkur verpasst.



WO GEHT'S HIN? Manche Levels sind ziemlich verschachtelt aufgebaut.



Anfang der 90er war *Lemmings* einer der größten Hits im Homecomputer-Bereich. Die grandios animierten, winzigen Hauptdarsteller und das clevere Knobel-Spielprinzip machten den innovativen Titel zu einem Erfolg, der zahlreiche Fortsetzungen nach sich zog. Mittlerweile ist der damalige Entwickler DMA Design als Rockstar North bekannt und vor allem mit GTA-Spielen beschäftigt und Publisher Psygnosis wurde von Sony Computer Entertainment Europe geschluckt, doch die grünhaarigen Suizidnager sind nicht totzukriegern. Für die PSP-Neuaufgabe, die neben allen 120 Levels des Originalspiels auch 30 komplett neue und einen Leveleditor enthalten wird, hat Sony ein Entwicklerteam gefunden, das mit wuselnden Mini-Sprites jede Menge Erfahrung hat: Die *Worms*-Bändiger von Team 17, die übrigens parallel auch am PSP-Debut ihrer Kampfwürmer arbeiten.

Menge zur Verfügung stehen. Brückenbauer sorgen für Wege über Abgründe, Buddler graben sich durch Wände und Fallschirmspringer überstehen auch tiefe Stürze. Die insgesamt acht Fähigkeiten müssen gezielt eingesetzt und kombiniert werden und oft kommen Sie um etwas Experimentieren nicht herum, denn in den späteren Levels ist die Lösung (oft gibt es zahlreiche Ansätze) meist alles andere als offensichtlich. Grafisch hat man den Titel etwas aufpoliert, speziell die früher einfarbigen Hintergründe wirken jetzt wesentlich stimmiger, ohne dass die Übersichtlichkeit darunter leidet. Die Steuerung mit dem Analogstick funktioniert nicht zuletzt dank einer Zoom-Funktion für mehr Übersicht erfreulich gut, sodass wir sicher sind, dass die Neuaufgabe von *Lemmings* das gleiche Suchtpotenzial wie das Original entfalten wird.

MICHAEL PRUCHNICKI

VOM AMIGA AUF DIE PSP Spielerisch hält sich *Lemmings* genau ans Original: Sie übernehmen die Verantwortung über eine Horde von Lemmings, die in einen Level hineingeworfen werden und dann unaufhaltsam loslaufen. Abgesehen von Hindernissen, die sie zum Umdrehen bewegen, reagieren die Viecher auf nichts und stapfen im Zweifelsfall unbeirrt in Lavagruben und Stachelfallen oder stürzen von tödlichen Höhen. Sie müssen dafür sorgen, das eine bestimmte Anzahl von Lemmings sicher ihr Ziel erreicht, indem Sie den Nagern Spezialfähigkeiten verpassen, die in begrenzter

VORSCHAU LEMMINGS	
Hersteller:	Sony CEE
Entwickler:	Team 17
Genre:	Denkspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	150 Levels
Internet: www.team17.co.uk	
Spieler:	Termin:
1	1. Quartal 2006
SUPER EINSCHÄTZUNG	
Vorbildliche Neuaufgabe eines wahren Klassikers – Für Fans und alle, die's werden wollen!	

„ÜBERRASCHT SIE DAS?!“ So lautete die Retourkutsche der Stadion-Offiziellen letzte Nacht nach einer Reinigungsaktion in der Münchner Arena. Was einst nur Gerücht war, ist jetzt Fakt. Die Bundesliga holt offiziell zum Schlag aus gegen die ständig steigende Zahl an Spielern, die auf Trainingsgeländen und in Stadien quer durch das ganze Land nächtigen – sie

schlummern lieber im Gras oder hinter den Absperrungszäunen als nach Hause zu gehen. Vereinzelte Fälle haben sich schon überall breit gemacht, und letztons entdeckte man sogar ein ganzes Team, das sich im Wäscheraum eines Regionalligaclubs eingenistet hatte. „Dieses Verhalten ist einfach unakzeptabel für Profi-Athleten,“ schäumte ein Funktionär, als er zu dem

Thema befragt wurde. „Keine Ahnung, ob das eine neue Form von Therapie ist oder Extremtraining oder schlicht und ergreifend geisteskrank. Die Spieler sollten nicht so am Trainingsgelände kleben, sie verbringen genug Zeit hier.“ Die Ursachen dieses relativ neuen Phänomens stehen noch nicht ganz fest. Natürlich könnte die Zunahme von Spielen und Fußball-Hysterie vor der

nahenden FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006™ eine Rolle spielen; doch es gibt viele Berichte, dass die Spieler aus freien Stücken die Nacht auf dem Spielfeld verbringen und dass weder Übermüdung noch Überspieltsein etwas mit diesem bizarren Verhalten zu tun habe. Bis jetzt ist dies allerdings von noch keinem Spieler bestätigt worden.

LETZTEN SAMSTAG SPIELTE PODOLSKI atemberaubende 565 Spiele für seinen Verein. Doch während die Fans angesichts der 780 Tore des Kölner Stürmers völlig aus dem Häuschen waren, zerbrachen sich die Weikittel der Universität über etwas ganz anderes den Kopf. Laut Berechnungen von Prof. Uli Kurtenbach rannte Podolski pro Spiel durchschnittlich 38.403 km – das ist etwa so viel, als ob er zum Mars und zurück dribbeln würde! „Einfach unglaublich!“ kommentierte der weltweit angesehene Professor die Zahl. „Dieser junge Mann setzt

mehr Energie frei als jedes deutsche Kraftwerk. Wir müssen einfach herausfinden, was genau ihn zu so einem Super-Athleten macht.“ Obwohl Kurtenbach nur ungern von einem „Projekt Podolski“ sprach, enthüllte eine namentlich nicht genannte Quelle bei einem Geheimtreffen eben diese Pläne.

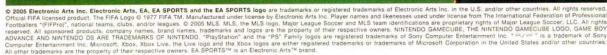
„Biotechniker versuchen derzeit das Gen zu entwickeln, das verantwortlich für Podolskis Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen ist ...“

Ihre Hoffnung ist, es zu reproduzieren und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Vereine aus ganz Europa würden ein Vermögen für die Formel geben.

Angeblich wollen Wissenschaftler Podolski für vier Monate vom Platz nehmen, um ihn einer Reihe rigoroser Tests zu unterziehen. Die erbosten Kölner Fans konnte Podolski allerdings schnell beruhigen: „Ich bin Stürmer, kein Versuchskaninchen.“

1) WENN SIE IN IHREN SPIELEN SO VIEL LAUFEN WIE PODOLSKI, KÖNNTEN SIE SCHON SCHNELL DIE SCHWINDELERREGENDEN HÖHEN DES KOSMOS ERREICHEN.

IN EINER DURCHSCHNITTlichen FUSSBALL-SESSION LEGT
PODOLSKI EINE STRECKE VON 380.000 KM UND MEHR
ZURÜCK – UND DAS BEI BETRÄCHTLICHEM TEMPO.



1 INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT/SYSTEM				MONAT
1	2	PS2	Resident Evil 4	10
2	6	PS2	Burnout Revenge	4
3	7	PS2	True Crime: New York City	3
4	NEU	PS2	The Warriors	1
5	NEU	PS2	Pro Evolution Soccer 5	1
6	WE	PS2	Need for Speed Most Wanted	2
7	9	PS2	The Movies	2
8	3	PS2	Prince of Persia 3	3
9	1	PS2	Final Fantasy XII	16
10	NEU	PS2	FIFA 06	1

Der bisherige Spitzenreiter *Final Fantasy XII* musste diesen Monat einen tiefen Fall hinnehmen. Erfreulich die hohen, erstmaligen Einstiege der hervorragenden *The Warriors* und *Pro Evolution Soccer 5*.

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.



Endlich erreichte uns eine erste PS2-Version von *Earned in Blood* - da erscheint der angepöbelte Termin Ende Oktober nicht mehr so unwahrscheinlich! Mehr dazu ab Seite 40!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Ende Oktober
Genre:	Taktik-Shooter



Bully hat das Zeug, durch sein einzigartiges Konzept zum Hit zu werden. Allerdings gab es seit der E3 keine Neuigkeiten mehr dazu - verschiebt Rockstar das Spiel ins nächste Jahr?

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	Action

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 LC 10“ 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 06“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1.).

D: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze! (*inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTIC MEDIA AG, Kennwort: P2-Charts, Dö-Mack-Strasse 77, 96762 Furth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch, Mitarbeiter der Sponsoren und der Computic Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmechluss ist der 18. Okt. 05.

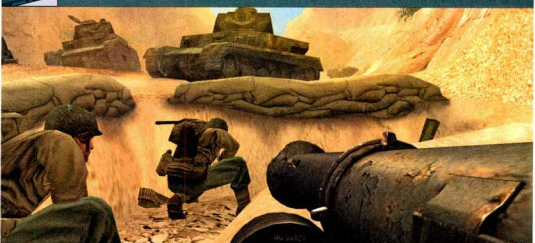
MOST WANTED

- 01 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 02 Bully
- 03 Burnout Revenge
- 04 Call of Duty 2: Big Red One
- 05 Der Fälscher
- 06 Final Fantasy XII
- 07 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 08 Kingdom Hearts II
- 09 L.A. Rush
- 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 3
- 16 Resident Evil 4
- 17 Resident Evil 5
- 18 The Warriors
- 19 Tomb Raider: Legend
- 20 True Crime: New York City

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms: Road to...
- 02 Burnout Revenge
- 03 Darkwatch
- 04 Devil May Cry 3
- 05 Fahrenheit
- 06 FIFA 06
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Final Fantasy XII
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Vice City (dL)
- 11 GTA San Andreas
- 12 Juice
- 13 Killzone
- 14 Medal of Honor: Eur. Assault
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Metal Gear Solid 4
- 17 Midnight Club 3: DUB Edition
- 18 Mortal Kombat: Shaolin M.
- 19 Need for Speed Underground 2
- 20 Prince of Persia: Warrior
- 21 Pro Evolution Soccer 4
- 22 Resident Evil: Outbreak F. #2
- 23 Shin Megami Tensei: Call
- 24 Spartan: Total Warrior
- 25 Splinter Cell: Chaos Theory
- 26 Star Wars Battlefront
- 27 Star Wars Episode III
- 28 Tekken 5
- 29 The Suffering: Ties That Bind
- 30 WWE Smackdown vs. Raw

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE



Mit dem Vorgänger *Finest Hour* fiel das Konsolendebüt von Activisions Serie etwas unspektakulär aus, ein neues Entwicklerteam scheint es diesmal besser zu machen. Wir konnten uns bei einer Präsentation des Spiels in Polen (!) davon überzeugen - lesen Sie mehr zu diesem Hitkandidaten auf den Seiten 50 bis 53!

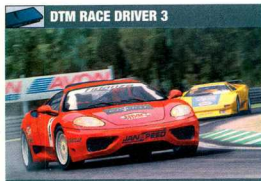
Hersteller:	Activision
Termin:	18. November
Genre:	Ego-Shooter



DER PATE

Wird Electronic Arts' Großprojekt der erhoffte Hit, oder doch nur ein Rohrkrepieler, der der Filmvorlage nicht gerecht wird? Bis zur Veröffentlichung nächstes Jahr bleiben wir skeptisch.

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



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**

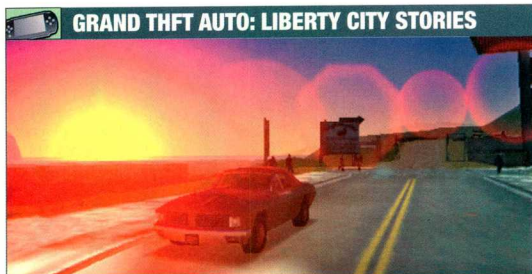


FINAL FANTASY XII

MOST WANTED
9. 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**



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES



Mit der Veröffentlichung von *Grand Theft Auto Liberty City Stories* dürfen die PSP-Verkäufer in den USA und bei uns einen Höhenflug erleben. Wir konnten den am meisten verbeigekosteten PSP-Titel nun exklusiv jetzt schon probierspielen. Unseren detaillierten Bericht aus Liberty City finden Sie auf den Seiten 30 bis 35!



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



KINGDOM HEARTS II

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

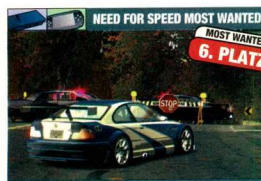
Hersteller: **Square Enix**
Termin: **1./2. Quartal 2006**
Genre: **Rollenspiel**



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Zum zweiten Teil gab's die *Subsistence*-Neuaufgabe, das aufgebohrte 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

MOST WANTED
6. PLATZ

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: **24. November**
Genre: **Rennspiel**



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**

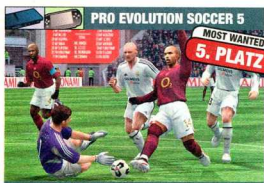


PRINCE OF PERSIA 3

MOST WANTED
8. PLATZ

In der nächsten PLAYZONE berichten wir von unserem Besuch bei Ubisofts Montreal-Team, das derzeit unter Hochdruck am dritten PS2-Abenteuer des Prinzen bastelt.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **Dezember**
Genre: **Action**



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 (PS2), November (PSP)
Genre:	Fußball



Schon letzten Monat präsentierten wir einen umfangreichen Spielbericht zur grandiosen PS2-Umsetzung von Capcoms Megahit. Mit etwas Glück folgt im nächsten Heft der Test!

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



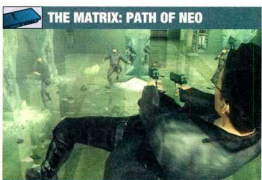
Außer einem beeindruckenden Trailer gibt es derzeit noch nicht viel Konkretes zu *Resident Evil 5*. Auf den Seiten 18/19 haben wir für Sie die bisherigen Infos zusammengetragen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure



Star Wars Battlefront war das bisher erfolgreichste Spiel zu George Lucas' Weltraumsaga. Teil zwei erscheint zeitgleich für PS2 und PSP und verspricht noch besser zu werden.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	31. Oktober
Genre:	Action



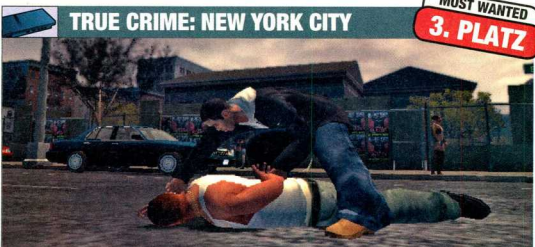
Enter the Matrix war als Spiel mindestens so umstritten wie der zweite und dritte Teil der Kinofilmreihe. Der Nachfolger *Path of Neo* profitiert deutlich vom geringeren Termindruck.

Hersteller:	Atari
Termin:	17. November
Genre:	Action



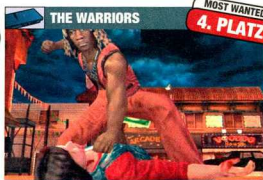
Tomb Raider: Legend wird ein grandioses Comeback für Lara Croft. Um ein unfertiges Spiel wie beim letzten Teil zu vermeiden, verschob Eidos den Titel aufs nächste Jahr.

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



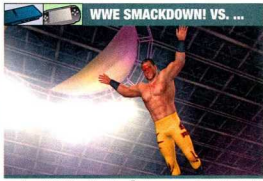
Seit unserer Exklusiv-Premiere vor im Juli ist *True Crime: New York City* ein Dauergast in den Most-Wanted-Charts. Ob's den Erwartungen gerecht wird? Auf der Games Convention wurde der Titel zwar nur hinter verschlossenen Türen gezeigt, machte aber einen vielversprechenden Eindruck. Näheres auf den Seiten 44 bis 47!

Hersteller:	Activision
Termin:	25. November
Genre:	Action



Gute Nachrichten für Fans von Straßenprügeleien im Stil von *Final Fight*: *The Warriors* wird einen Kooperationsmodus bieten! Mehr dazu in der Vorschau auf den Seiten 36 bis 39.

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



... *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

i

INFO-CENTER

TERMINAL

PLAYSTATION 2



SEPTEMBER

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegas	30. Sept.
Beat Down: Fists of Vengeance	30. Sept.
Brave: Die Suche nach dem Geisterdämon	6. Sept.
Burnout Revenge	22. Sept.
Call of Duty: Dark Corners of the Earth	16. Sept.
Colosseum: The Road to Freedom	2. Sept.
Conflict: Global Storm	30. Sept.
Delta Force Black Hawk Down	1. Sept.
Digimon World 4	1. Sept.
Everybody's Golf	14. Sept.
Evil Dead Regeneration	16. Sept.
EyeToy Kinetic	28. Sept.
Fahrenheit	15. Sept.
FFA 06	29. Sept.
Gene Troopers	29. Sept.
Golden Age of Racing	23. Sept.
Heroes of the Pacific	23. Sept.
International Cue Club 2	23. Sept.
International Super Karts	23. Sept.
Knights of the Temple 2	29. Sept.
Madden NFL 06	8. Sept.
Mark Ecko's Getting Up: Contents ...	29. Sept.
Midway Arcade Treasures 3	30. Sept.
Mortal Kombat: Shaolin Monks	29. Sept.
Musashi: Samurai Legend	9. Sept.
NHL 06	15. Sept.
One Piece Grand Battle	29. Sept.
Pariah	26. Sept.
Rainbow Six Lockdown	8. Sept.
Sniper Elite	29. Sept.
Sonic Generations Collection	30. Sept.
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	9. Sept.
The King of Fighters 2002	12. Sept.
The Nightmare Before Christmas	30. Sept.
Total Overdose	16. Sept.
World Racing 2	29. Sept.
Ys - The Ark of Napishtim	15. Sept.

OKTOBER

Armored Core: Silent Line	4. Okt.
Bratz: Rock Angelz	21. Okt.
Butlers in Arms: Earned in Blood	Ende Okt.
Bully	Okt.
Buzz	26. Okt.
Cinderella: Zaubhafte Träume	21. Okt.
Codename: Kids Next Door	Okt.
Crash Tag Team Racing	2. Okt.
Darkwatch	6. Okt.
Echo Night Beyond	4. Okt.
Genji	12. Okt.
L.A. Rush	21. Okt.
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	13. Okt.
Metal Slug 4	4. Okt.
Nascar 06 Team Control	13. Okt.
NBA 2K6	Okt.
NBA Live 06	6. Okt.
NHL 2K6	Okt.
Pro Evolution Soccer 5	Okt.

Psychonauts	Okt.
S.L.A.I. - Steel Lancer Arena International	Okt.
Sega Classics Collection	28. Okt.
Spartan: Total Warrior	7. Okt.
SpyToy	19. Okt.
SSX on Tour	27. Okt.
Star Wars Battlefront II	31. Okt.
Stuart Little 3: Das große Fotoabenteuer	19. Okt.
Tenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	13. Okt.
The Suffering: Ties That Bind	14. Okt.
The Warriors	21. Okt.
Tiger Woods PGA Tour 2005	6. Okt.
Tony Hawk's American Washland	27. Okt.
Top Spin	7. Okt.
Ultimate Spider-Man	13. Okt.
Wallace & Gromit: Auf der Jagd nach ...	13. Okt.
Wild Water Adrenaline	4. Okt.
Without Warning	28. Okt.
WRC: Rally Evolved	21. Okt.
X-Men Legends II	13. Okt.

NOVEMBER

50 Cent: Bulletproof	25. Nov.
Armored Core: Nexus	2. Nov.
Battlefield 2: Modern Combat	17. Nov.
Call of Duty 2: Big Red One	18. Nov.
Capcom Classics Collection	4. Nov.
Crime Life: Gang Wars	Nov.
Dancing Stage Mix	Ende Nov.
Der SpongeBob Schwammkopf Film	18. Nov.
Die Sims 2	3. Nov.
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers	Nov.
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi	24. Nov.
EyeToy Play 3	9. Nov.
Franklin	21. Nov.
Gun	11. Nov.
Harry Potter und der Feuerkelch	10. Nov.
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	17. Nov.
Kaido Racer	Nov.
Kuon	2. Nov.
Need for Speed Most Wanted	24. Nov.
Peter Jackson's King Kong	16. Nov.
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	2. Nov.
Resident Evil 4	4. Nov.
Shadow the Hedgehog	25. Nov.
Shaman King: Power of Spirit	Nov.
Shrek SuperStar	3. Nov.
Sly 3	2. Nov.
SpongeBob: Licht, Kamera, Film ab!	Nov.
The Incredibles 2	Nov.
The Matrix: Path of Neo	17. Nov.
True Crime: New York City	25. Nov.
World Poker Tour 2K6	18. Nov.
WWE SmackDown vs. RAW 2006	Nov.

SONSTIGE 2005

24: The Game	4. Quartal
America's Army: Rise of a Soldier	2005
And 1 Streetball	4. Quartal
BDFL Manager 2006	Herbst
Fear and Respect	4. Quartal

Gauntlet: Seven Sorrows	4. Quartal
Ghost Recon: Advanced Warfighter	4. Quartal
Jak X	4. Quartal
Prince of Persia 3	Dezember
Ratchet: Gladiator	4. Quartal
Shadow of the Colossus	4. Quartal
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS	4. Quartal
Soul Calibur III	4. Quartal

2006

Black	1. Quartal 2006
Castlevania: Curse of Darkness	Februar 2006
Commandos Strike Force	1. Quartal 2006
Dance Factory	Frühjahr 2006
Der Pate	1. Quartal 2006
Devil Kings	2. Quartal 2006
Dragon Quest VIII	1/2. Quartal 2006
Driver: Parallel Lines	März
DTM Race Driver 3	Februar 2006
Final Fantasy XII	2. Quartal 2006
Final Fight Streetwise	2. Quartal 2006

Football Generation	Mitte August
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	1. Quartal 2006
Hitman: Blood Money	1. Quartal 2006
Kingdom Hearts II	1/2. Quartal 2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Okami	2. Quartal 2006
Onimusha: Dawn of Dreams	2. Quartal 2006
Phantasy Star Universe	2006
Rampage: Total Destruction	2006
Scarface	2006
Splinter Cell 4	1. Quartal 2006
StarCraft: Ghost	2006
Stranglehold	2006
Sukoden Tactics	Februar 2006
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Movies	2006
The Regiment	1. Quartal 2006
The Sword of Etheria	Februar 2006
Tomb Raider: Legend	2. Quartal 2006
Winx Club	1. Quartal 2006
Zathura	Februar 2006

PLAYSTATION PORTABLE



SEPTEMBER

Ape Academy	1. Sept.
Burnout Legends	15. Sept.
Coded Arms	22. Sept.
Colin McRae Rally 2005 Plus	1. Sept.
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	1. Sept.
DTM Race Driver 2	1. Sept.
Dynasty Warriors	1. Sept.
Everybody's Golf	21. Sept.
F1 Grand Prix	1. Sept.
Fired Up	1. Sept.
Lumines	1. Sept.
MediEvil: Die Rückkehr	1. Sept.
Mercury	1. Sept.
Metal Gear Acid	1. Sept.
Midnight Club 3 DUS Edition	1. Sept.
NBA Street: Showdown	1. Sept.
Need for Speed Underground Rivals	1. Sept.
Ridge Racer	1. Sept.
Spider-Man 2	1. Sept.
Tony Hawk's Underground 2 Remix	1. Sept.
Virtua Tennis World Tour	1. Sept.
WipeOut Pure	1. Sept.
World Snooker Challenge 2005	1. Sept.
World Tour Soccer: Challenge Edition	1. Sept.

OKTOBER

FFA 06	20. Okt.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Okt.
Madden NFL 06	20. Okt.
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	13. Okt.
NBA Live 06	6. Okt.
Pursuit Force	19. Okt.
Rengoku: The Tower of Purgatory	Okt.
SSX on Tour	27. Okt.
Star Wars Battlefront II	31. Okt.
Tiger Woods PGA Tour 2005	6. Okt.
Twisted Metal: Head-On	Oktober
World Rally Championship	19. Okt.

NOVEMBER

Crash Tag Team Racing	25. Nov.
Death, Jr.	Nov.
Harry Potter und der Feuerkelch	10. Nov.
Der Herr der Ringe - Taktiken	10. Nov.
Midway Arcade Treasures Extended Play	Nov.
Need for Speed Most Wanted	24. Nov.
Pro Evolution Soccer 5	Nov.
World Poker Tour 2K6	18. Nov.

SONSTIGE 2005

Ape Escape	4. Quartal
Die Sims 2	1. Dezember
Football Manager 2006	2005
Frogger: Helmet Chaos	2005/2006
Namco Museum: Battle Collection	4. Quartal
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Tiger Woods PGA Tour	Nicht bekannt
WWE SmackDown vs. RAW 2005	Herbst
Ys: The Ark of Napishtim	2005/2006

2006

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



DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS

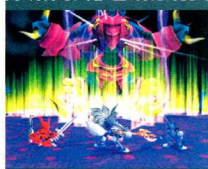


PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2	2 Killzone
3	3 GTA San Andreas
4	4 Final Fantasy X-2
5	5 Pro Evolution Soccer 4
6	6 WE Star Wars Battlefront
7	7 WE ISSX 3
8	8 WE Splinter Cell Chaos Theory
9	9 WE Silent Hill 4
10	10 WE Project: Snowblind

Mal wieder zahlreiche Bekannte in den Leser-Charts. Offensichtlich haben sich einige Leser mit älteren günstigen Titeln eingedeckt. Spiele haben nun mal kein Verfallsdatum.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUF-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 NEU Digimon World 4
2	2 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
3	3 NEU Resident Evil Outbreak File #2
4	4 5 WWE SmackDown! vs. RAW
5	5 WE Timesplitters Future Perfect
6	6 WE Delta Force: Black Hawk Down
7	7 WE Grand Theft Auto San Andreas
8	8 WE Killzone
9	9 1 Formel 1 2005
10	4 Tekken 5

Die digitalen Monster sind los und haben sich klammheimlich auf Platz 1 der Verkaufs-Charts geschoben. Kein Wunder, rund 30 Euro Kaufpreis sind kein schlechter Anreiz.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Leider ruckelt die Grafik, trotzdem wird ein innovatives Spielerlebnis vermittelt.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	88%
Football 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
Gurn 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

Nachwuchssänger flippen dank der enthaltenen Songs vollständig aus!

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%

KAMPFSPIEL



TEKKEN 5

Tekken 5 ist definitiv das brillanteste und coolste Tekken aller Zeiten!

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%

ROLLENSPIELE



SHIN MEGAMI TENSEI: ...
... Lucifer's Call. Mit erfrischem Setting und gelungenem Kampfsystem!

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Atlus/Ubisoft	87%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

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

SPORT



NBA STREET V3
Eas neues Streetball-Spiel ist noch besser als der zweite Teil!

FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

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

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%

ACTION



MEDAL OF HONOR ...
... European Assault. Für die Spitzenliste hat's mit 85 % leider nicht ganz gereicht.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dL)	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%

ABENTEUER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Technisch und spielerisch gleichermaßen: Chaos Theory rockt ohne Ende.

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%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ratchet & Clank 3	Sony	93%
Jak 3	Sony	92%
Jak II – Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%

PSP

An dieser Stelle finden Sie alle bisher getesteten PSP-Spiele im Überblick.

TITEL	HERSTELLER	%
ABENTEUER		
MedEvil Resurrection	Sony	83%
Fired Up	Sony	79%
Spider-Man 2	Activision	71%
Dynasty Warriors	THQ	68%

DEKNSPIEL		
Lumines	Ubisoft	91%

GESCHICKLICHKEIT		
Archer Maclean's Mercury	Atari	79%

KAMPFSPORT		
Darkstalkers Chronicles	Capcom	75%

RENNSPIEL		
Ridge Racer	Sony	91%
WipEout Pure	Sony	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%
F1 Grand Prix	Sony	81%
NIS Underground Rivals	Electronic Arts	80%

ROLLENSPIEL		
Untold Legends: BoTB	Activision	78%

SPORT		
THUG 2 Remix	Activision	87%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%
Everybody's Golf	Sony	82%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%
World Tour Soccer	Sony	72%

STRATEGIE		
Metal Gear Acid	Konami	78%

SONSTIGE		
Ape Academy	Sony	74%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Margit Koch-Weiß, 39

Margit Koch-Weiß korrigiert seit den Anfangstagen der PLAYZONE die Artikel der Redakteure.

Wie bist du zur PLAYZONE gekommen?

Nach meinem Germanistikstudium habe ich mich ganz herkömmlich auf eine Stellenanzeige in der Zeitung beworben. Schon an meinem ersten Arbeitstag als Lektorin musste ich feststellen, dass der Bedarf für eine Textkorrektur hier besonders hoch ist. Das ist jetzt schon fast zehn Jahre her, ich habe aber immer noch viel Spaß daran. Und die Kollegen von der PLAYZONE sprechen sogar noch mit mir, obwohl ich den ganzen Tag nur an ihren Texten herumrögle – das rechne ich ihnen hoch an.

Und wenn die PLAYZONE-Artikel in der Druckerei sind, drehst du erst mal ein paar Wochen Däumchen, bis die neue Ausgabe produziert wird, oder wie?

Nein, wir haben hier bei COMPUTEC noch andere Magazine, die gelesen werden müssen, u. a. die N-ZONE, die XBOX-ZONE und die Kids Zone.

Spielst du selbst Konsolen-Games?

Selten, was aber nicht an mangelndem Interesse liegt, sondern daran, dass mein neunjähriger Sohn mir meist schon nach wenigen Minuten den Controller wieder aus der Hand nimmt, weil er das Trauerspiel nicht länger anschauen kann.

Was machst du in deiner Freizeit so?

Ich schaue mir gerne DVDs an. Und auch wenn es mir die Kollegen nicht glauben: Ich lese auch das Feierabend sehr viel, zurzeit *Der Schwarm* von Frank Schätzing.

Dein Motto?

Ein Blick in den Duden hat noch niemandem geschadet. :-)



HANS IPPISCH

35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Spider-Man 2 (PSP)

... lässt den Laptop zu Hause liegen und surft mittlerweile per PlayStation Portable durch das Internet. DSL-Zugang, WLAN-Verbindung und Sony sei Dank!



MAIK BÜTEFÜR

28, Redakteur
Spielt derzeit:
Bik: Road to Hill 30

... durfte endlich persönlich Hand an GTA Liberty City Stories anlegen und kann es kaum noch erwarten, (wieder) durch Liberty City zu cruisen.



THOMAS EDER

27, Redakteur
Spielt derzeit:
Battlefield 2: Modern Combat

... freut sich, dass sein Lieblings-Multiplayer-Shooter Battlefield nun endlich den Sprung auf die Konsole schafft und trainiert jetzt schon fleißig für heiße Online-Matches.



MATTHIAS SCHÖFFEL

40, Designer
Spielt derzeit:
Killer 7

... freut sich wie ein Kind, nein, wie eine ganze Horde Kinder, auf In Space, das neue Studio-Album von Big Star. Er hat auch nur 30 Jahre darauf warten müssen.



MICHAEL FRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Sonic Gems Collection

... freut sich über die Wiedergeburt der obskuren Plattenfirma ESP-Disk und entwickelt sich immer mehr zum Spezialisten für 60er-Jahre-Freijazz.



UWE HÖNIG

31, Redakteur
Spielt derzeit:
Midnight Club 3 (PSP)

... klagt über Rückenschmerzen, da er sich beim PSP-Zocken ein wenig verrenkt hat. In Uwes fortgeschrittenem Alter steckt man halt nicht mehr alles so einfach weg!



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakteurin (Ltg.)
Spielt derzeit:
Darkwatch

... hat den ersten Auftritt mit ihrer Band und eine Menge Lampenfieber hinter sich. Danke an alle, die trotz Anfängerpatern applaudiert haben!



BRITTA RASPER

26, Junior Designerin
Spielt derzeit:
Frisbee

... ist ganz verzückt von den spätsommerlichen Sonnenstrahlen, die sie nochmal ins Schwimmbad, in den Biergarten und aufs Fahrrad treiben.



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
The Nightman before Christmas

... hat sich schweren Herzens von seinem geliebten Cabrio getrennt und fährt jetzt wieder „geschlossen“, dafür mit mehr Komfort und ein paar mehr Pferden.



MICHAEL MEYER

24, Redakteur
Spielt derzeit:
Lumines

... sieht bei geschlossenen Augen nur noch Klötzchen fallen – ein deutliches Zeichen, die ausgiebigen Lumines-Partien zu reduzieren. Wenn da nicht diese verfluchte Sucht wäre ...



HEINRICH LENHARDT

40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
NHL 06

... ist beeindruckt von den Massen an neuen UMD-Filmen, die sich über Nordamerika ergießen. Hier und da ein genießbares neues PSP-Spiel könnte freilich nicht schaden ...



DAVID MOLA

24, Junior Designer
Spielt derzeit:
das gute, alte Ansoft 3 (PC)

... hat seinen Umzug und die obligatorische Einweihungsfester einigermaßen schadlos überstanden und fährt neuerdings auch mit dem Fahrrad zu Arbeit.

DIE ICONS



Spielt mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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

PIMP YOUR RIDE



WWW.LARUSHGAME.COM

DEINE AUTOS WURDEN GESTOHLEN. DEIN NAME IST RUINIERT. ALLES WOFÜR DU GESCHUFFTET HAST IST VERLOREN.
ABER MIT ETWAS HILFE DEINER FREUNDE VON WEST COAST CUSTOMS ERHÄLTST DU DIE GEWISSEN EXTRA'S,
UM DEN COPS ZU ENTKOMMEN UND WIEDER DER KÖNIG DER STRASSEN ZU WERDEN.



FINDE DIE RICHTIGE MISCHUNG AUS
GESCHWINDIGKEIT, SPRÜNGEN UND ABKÜRZUNGEN.



LAßS DEINE SCHLITTEN VON
WEST COAST CUSTOMS TUNEN.



ERKUNDE DIE STRASSEN, FREEWAYS UND
LANDSCHAFTEN VON L.A.

PlayStation 2



VIDEO

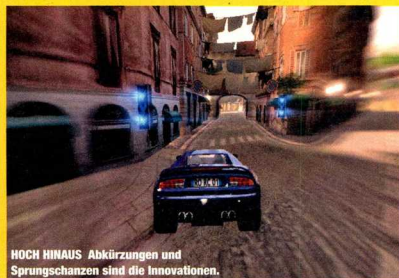
HIT
PLAYZONEHIT
MULTIPLAYER

Burnout Revenge

Rache ist süß! Diesmal geht es nicht nur um den Geschwindigkeitsrausch, sondern auch um die Ehre.

Einstelgen, anschnallen, Motor an und durchstarten! Bereits ein Jahr nach der Veröffentlichung des Krachers *Burnout 3: Takedown* hat sich Entwickler Criterion vorgenommen, die Messlatte für Arcade-Racer noch einmal höher zu legen. Keine leichte Aufgabe, denn *Burnout 3* ist

bereits verdammt nahe am perfekten Arcade-Rennspiel dran, sodass es unmöglich erscheint, der Fangemeinde ein noch besseres Spiel vorzulegen. Von solchen Zweifeln haben sich die Entwickler aber nicht entmutigen lassen, ganz im Gegenteil. Sie haben sich die wenigen Macken des dritten Teils genau angesehen, um das



HOCH HINAUS Abkürzungen und Sprungschancen sind die Innovationen.



Gameplay noch etwas runder zu machen, und das Spiel um einige wichtige Aspekte erweitert. Herausgekommen ist ein *Burnout*, das darauf verzichtet, dem Vorgänger nachzueifern, und stattdessen ein leicht geändertes Konzept bietet, das sowohl dem *Burnout-Freak* als auch dem Neueinsteiger ein rasantes Spielerlebnis verschafft.

RECYCLING PUR?

Wir erinnern uns an *Burnout 3: Takedown*. Serientypisch wurde das Spiel um unglaubliche Geschwindigkeiten und waghalsige Crashes herumgebaut. Wie in allen anderen Rennspielen auch, galt es, möglichst als Erster die Zielinie zu überfahren, das die Konkurrenten durch gezielte Rempeln in den Gegenverkehr sowie gegen Mauern oder Brückenpfeiler ausschaltete. Wurde der Spieler selbst gegen die Wand gedrückt, konnte er durch nachträgliche Steuerung oder Explosion des Wracks für einen anderen Kontrahenten selbst zum Hindernis werden. Gepaart mit der atemberaubenden Technik, dem einzigartigen Geschwindigkeitsgefühl, der intuitiven Steuerung, dem Umfang und der famosen Spielbarkeit setzte dieses Spiel im vergangenen Jahr Maßstäbe. So gesehen gab es kaum Grund für Verbesserungen und eine leicht erweiterte Fassung hätte wohl niemanden vom Hocker gerissen. Criticism sah das anders und versuchte, dem Nachfolger kleine, aber feine neue Features zu verpassen, die das

Spiel abermals besser machen und es sogar deutlich vom Vorgänger abheben sollen.

AUS DEM WEG!

Die erste Runde in den neuen *Burnout-Flitzern* spielt sich für Kenner beinahe wie ein Rennen aus dem Vorgänger – aber eben nur beinahe. Bei *Burnout Revenge* bleiben Sie plötzlich nicht mehr an allen Autos, die Sie mit Ihrem Wagen berühren, hängen. Die Wagen, die in die gleiche Richtung fahren wie Sie, können Sie dieses Mal ohne Probleme aus dem Weg rammen. Dieses Feature verleiht dem Gameplay einen neuen Aspekt. Bei Gegenverkehr gilt jedoch die gleiche Regel wie bisher: Wer entgegenkommende Verkehrsteilnehmer anrempelt, riskiert einen zeitraubenden Crash. Wenn Sie in *Burnout Revenge* durch den Verkehr heizen, schubsen Sie einfach einen anderen Wagen auf den Flitzer Ihres Kontrahenten, den Sie so gepflegt ausschalten. Es gibt eine weitere elegante Art, lästige Konkurrenz für kurze Zeit sprichwörtlich aus dem Verkehr zu ziehen. Erstmals haben die Entwickler Sprungschancen eingebaut. Mit deren Hilfe stoppen Sie jetzt Ihre Gegner auch von oben durch so genannte Vertical Takedowns. Dafür müssen Sie nur passgenau nach einem Sprung landen. Um alle Events und Schwierigkeitsstufen der World Tour freizuschalten, brauchen Sie Punkte, die sich aus dem Ranking ergeben, das Sie sich in den Wettbewerben erarbeiten. Dabei ist entscheidend, wie publikumswirksam Sie sich während Ihrer Rennen präsen-

INFO DIE SPIELMODI

Aufgabenliste

Auch wenn einige Spielmodi aus dem Vorgänger übernommen wurden, spendierte Criterion einigen Wettbewerben eine Frischzellenkur.

Rennen

Hier hat sich nichts geändert. Sie fahren im Einzelrennen oder im Grand Prix, der aus drei Rennen besteht, mit den anderen Fahrern um den Sieg. Ziel ist es natürlich, am Ende eine Medaille zu erhalten, um in der World Tour weiterzukommen. Dafür müssen Sie sich aber auch einen Platz auf dem Treppchen erkämpfen.

Road Rage

Diesen Wettbewerb spielen Sie gegen mehrere Gegner. Ziel dieser Disziplin ist es, innerhalb einer festgelegten Zeit, die Sie durch Zeitboni verlängern können, eine bestimmte Anzahl von Takedowns zu landen.

Zeitrennen

Hier durchfahren Sie allein eine Strecke innerhalb einer vorher festgelegten Zeit. Zu Beginn verzeihen die vorgegebenen Zeiten durchaus einen Crash, gegen Ende schalten Sie Gold-Zeit nur, wenn Sie alle Abkürzungen nehmen und ununterbrochen den Finger am Boost-Button haben.

Eliminator

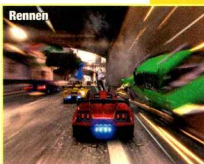
Hier sollten Sie es vermeiden, schnell auf einen hinteren Platz zurückzufallen. In diesem Rennen mit sechs Teilnehmern fällt alle 30 Sekunden der letztplatzierte Fahrer aus dem Rennen. Für das erfolgreiche Absolvieren dieser Disziplin ist ein dritter Platz Pflicht.

Crash-Event

Dieser Modus wurde einer Generalüberholung unterzogen. Multiplikatoren gibt es in dieser Form nicht mehr und jetzt erinnert das Ganze eher an Golf als an Bowling. Wie beim Golfen sind hier Wind und Abschlag der ausschlaggebende Faktor für den Erfolg. Nur so kann man sich kopfüber in den dicksten Verkehr stürzen. Dadurch wird der Crash-Event aber deutlich anspruchsvoller und interessanter. Am Ende zählt nach wie vor nur der angerichtete Schaden.

Traffic Attack

Dieser Wettbewerb macht vom neuen Feature, den in Fahrtrichtung fahrenden Verkehr von der Straße zu rammen, Gebrauch. Hier klicken Sie den Verkehr auf Ihrer Fahrbahn ganz gepflegt von der Straße, und wenn Sie ganz geschickt sind in den Gegenverkehr, womit Sie Ihren angerichteten Schaden weiter erhöhen können. Wie bei Road Rage kämpft man gegen die Uhr, allerdings muss man hier wie im Crash-Modus so viel Schaden wie möglich anrichten.





tieren. Ständige Fahrten durch den Gegenverkehr pumpen Ihnen nicht nur Boost für Maximalgeschwindigkeit in den Tank, auch Ihr Ranking verbessert sich deutlich. Die ohne Frage radikalste und zugleich beste Neuerung ist das Streckendesign. Nicht nur, dass die Pisten deutlich abwechslungsreicher und anspruchsvoller gestaltet sind, zum ersten Mal in der Geschichte von *Burnout* hat Criterion das Streckendesign mit massig alternativen Wegen zum Ziel ausgestattet. Dadurch entkommen Sie nicht nur allzu hohem Verkehrsaufkommen, Sie kommen unter Umständen sogar schneller ans Ziel. Netter Nebeneffekt: Durch das Befahren der spektakulär designten Abkürzungen zeichnen Sie sich bei Ihrer Hatz um Punkte vor allem weiter durch Ihr fahrerisches Können aus, aber auch heftige Sprünge schrauben Ihre Reputation ganz gewaltig nach oben – vom zusätzlichen Adrenalinschub

für Sie ganz zu schweigen! Allein für das geniale Streckendesign hat sich Criterion ein Sonderlob verdient. Zusätzliche Bewertungspunkte kassieren Sie, wenn Sie den titelgebenden Revenge Takedown durchführen. Hat es einer der anderen Teilnehmer gewagt, Sie gegen die Bande zu drängen, sollten Sie sich drauf und dran machen, diese Gemeinheit mit Gleichem zu vergelten. Damit Ihnen das Suchen des Fieslings nicht zu schwer fällt, wird seine Positionsnummer über seinem Wagen rot markiert. Haben Sie Ihren Takedown erfolgreich gerächt, macht Ihre Bewertungsanzeige einen ordentlichen Sprung nach oben.

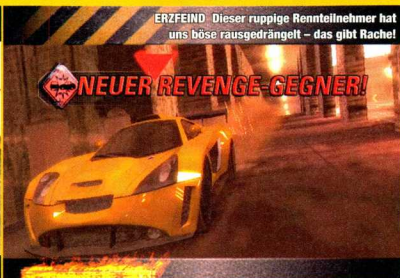
EIN TECHNISCHES MEISTERWERK

Wie bereits im Vorgänger gibt es auch in *Burnout Revenge* einen guten Zweispieler-Modus. Sie kämpfen gegen einen Freund im Splitscreen um den

Rennsieg, um die meisten Takedowns oder den größeren Zerstörungswahn. Je nach Spielmodi jagen Sie hier bis zu vier computergesteuerte Wagen um den Kurs, allerdings unabhängig von Ihrer World Tour. Im Kampf gegen Ihre Freunde geht es nur um das einzelne Rennen. Selbstverständlich wird auch *Burnout Revenge* voll onlinefähig sein, allerdings konnten wir dieses Feature zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht testen. Die Multiplayer-Wertung bezieht sich daher nur auf den Offline-Modus. Der überzeugt neben den spielerischen Qualitäten auch durch die hervorragende technische Umsetzung: Konstante 30 Fps zaubern einige Rennspiele nicht einmal im Solo-Modus auf den Bildschirm, in *Burnout Revenge* suchen Technikfreaks Ruckler vergebens. Gleiches gilt für den technisch herausragenden Solo-Modus. Bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde

erleben Sie beeindruckende Effekte und ein perfektes Geschwindigkeitsgefühl, das Sie schnell in einen Rausch versetzt. Wer hätte gedacht, dass ein technisch so überragendes Ergebnis aus der PS2 noch herauszuholen wäre. Für Multi-konsoleros besonders bemerkenswert: Die grafischen Unterschiede zur Xbox-Version sind wirklich minimal. Soundtechnisch macht Criterion ebenfalls alles richtig. Donnernd Pro-Logic-II-Sound sorgt für die richtige Rennatmosphäre und der rocklastige Soundtrack mit Songs von Apocalyptica, Bloc Party und The Doors sorgen für die perfekte musikalische Untermauerung. Erneut hat es Criterion geschafft, die selbst so hoch gesetzte Messlatte für Arcade-Rennspiele noch einmal höher zu legen. Spätestens jetzt gibt es absolut keine Entschuldigung mehr, kein *Burnout*-Fan zu sein.

ALEXANDER FUNKE



DETAIL-CHECK | BURNOUT REVENGE

Meister aller Klassen

Wenn man glaubt, das perfekte Arcade-Rennspiel vor sich gehabt zu haben, kommt Criterion daher und beweist, dass es doch noch besser geht.



BURNOUT REVENGE

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: World Tour mit 169 Events, darunter Crash-Events, Traffic Attack, Road Rage, Eliminator, Grand Prix, Einzelerennen.
Strecken: 8 Schauplätze mit Strecken in verschiedenen Varianten.

Fahrzeuge: 77.

Onlinefähig: Ja.

Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: World Tour mit 173 Events, Einzelveranstaltungen (Remmen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen).
Strecken: 40 (verschiedene Varianten).

Fahrzeuge: 72.

Onlinefähig: Ja.

Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Auto-Cross, Track, Capture the Flag, Paint, Cruise, Rocket, Fix-Strecke, Rundkursrennen, Tag, Variable Strecke.
Strecken: Drei Städte mit unendlich vielen Rennveranstaltungen.

Fahrzeuge: 66, aufrüstbar.

Onlinefähig: Ja.

Spitscreen-Modus: 2 Spieler, weitgehend flüssig.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Wie beim Vorgänger digitale Steuerung, die perfekt für Hochgeschwindigkeitsdrifts geeignet ist.

Streckendesign: Noch fantastischer als beim Vorgänger. Besonderes Highlight sind die vielen Abkürzungen.

Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar.

Wird gegen Ende äußerst anspruchsvoll.

Künstliche Intelligenz: Würde nicht noch einmal hochgeschraubt. Noch mehr Drängeln auf der Strecke inklusive.

Gummiband-Effekt: Ähnlich wie bei Burnout 3. Allerdings bleibt auch bei größeren Fehlern eine Chance, die Gegner einzuholen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Digitale Steuerung. Perfekte Steuerung für ausgedehnte Drifts selbst bei allerhöchster Geschwindigkeit.

Streckendesign: Fantastisch. Die Strecken sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Abwechslungsreich und detailliert.

Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird recht fordernd!

Künstliche Intelligenz: Stark! Die Gegner beschleunigen und drängen, wollen selbst Take-downs landen.

Gummiband-Effekt: Nicht mehr so ausgeprägt wie bei Teil 2. Davonfahren ist möglich, aber auch die Gegner ziehen davon.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Fantastische Steuerung mit exzellentem Fahrzeughandling, das auf puren Spaß getrimmt wurde.

Streckendesign: Ein angepasstes Straßennetz bietet immer neue Strecken mit teils sehr anspruchsvollen Passagen.

Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Teils herausfordernde Rennen.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner agieren geschickt und verwenden sämtliche Tricks, machen aber auch Fehler.

Gummiband-Effekt: Vorhanden, aber nicht stark ausgeprägt. Da die Gegner recht fix sind, hilft manchmal nur ein Neustart.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Hier wurde ebenfalls nicht gespart. Konstante 60 Frames pro Sekunde und das überragende Geschwindigkeitsgefühl des Vorgängers wurden beibehalten. Die etwas höhere Detailstufe der Strecken macht die Rennen ein wenig übersichtlicher.

Soundeffekte: Das Spiel macht besonders bei donnerndem 5.1-Sound dank der fetten Effekte besonders viel Spaß. Diesmal kein Kommentar.

Musik: Ähnlich hohes Niveau wie beim Vorgänger. Tracks von Apocalyptica, The Doors, Bloc Party, u. a.

Kameraperspektiven: 2.

Präsentation: Akzeptable Ladezeiten, noch übersichtliche Menüführung.

Besonderheiten: Die Bowling-ähnlichen Crash-Events spielen sich jetzt eher wie Golf. Deutlich anspruchsvoller.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überragendes Geschwindigkeitsgefühl. Sehr gelungener Verwirrereffekt, durch den man manchmal leider etwas den Überblick verliert. Dennoch absolute Geschwindigkeitsrausch-Gefahr!

Soundeffekte: Fett. Tolle Motorgeräusche, genialer „Burnout“-Effekt. Navigier, aber abschaltbarer Kommentator. Krachende DD-5.1-Soundkulisse.

Musik: Sehr coole Rockmusik von The Hives, Franz Ferdinand, Ramones u. a. Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel.

Kameraperspektiven: 2.

Präsentation: Akzeptable Ladezeiten, übersichtliche Menüs.

Besonderheiten: Die Crash-Events sind praktisch ein Spiel im Spiel. Abwechslung garantiert.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: 30 Bilder pro Sekunde genügen vollkommen, da hier viel mit Verwirrereffekten gearbeitet und so ein herrliches Geschwindigkeitsgefühl vermittelt wird. Ruckler gibt es zwar auch, diese sind aber selten und stören den Spielfluss überhaupt nicht.

Soundeffekte: Die Motoren klingen absolut überragend, vor allem in Pro Logic II. Insgesamt wirken die Soundeffekte sehr authentisch und tragen perfekt zur Atmosphäre bei.

Musik: Tracks vom Feinsten (Rock, Hip-Hop, Techno, Drum & Bass, Dancehall), idealer Soundtrack für die Tuning-Orge.

Kameraperspektiven: 5.

Präsentation: Das Hauptmenü mit schnellen Kamerafahrten ist unheimlich cool.

Besonderheiten: Geniales DUB-Tuning mit speziellen Teilen möglich. Bester Tuning-Racer für die PS2.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Alexander Funke

gibt immer noch mächtig Gas.

Schon lange hat mich kein Spiel mehr so an ein Pad gefesselt wie das aktuelle Burnout. Abgesehen von der ungläublichen technischen Umsetzung, die ein so perfektes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt, dass man in kürzester Zeit wie im Rausch spielt, ist Burnout Revenge so unglücklich motivierend wie kein anderes Rennspiel zuvor. Wer alle Sterne erobert will, ist ohne weiteres 30 Stunden mit dem Spiel beschäftigt; wer sich später ins Netz traut, wird wohl aus Zeitgründen lange kein anderes Spiel mehr anfassen. Seiten wird man für sein Geld so gut unterhalten. Ein kleines Problem gibt es dennoch: Wie will Criterion dieses Meisterwerk noch einmal toppen?



TEST

BURNOUT REVENGE

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Criterion

Genre: Rennspiel

Sprache: Deutsch

Video: 4:3, 16:9

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 8 Schauplätze

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-6

Termin: 22. September

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Preis: Ca. € 60,-

➤ Intuitive Steuerung

➤ Grandioses Streckendesign

➤ Irres Geschwindigkeitsgefühl

➤ Ungläublich motivierend

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die zum Vorgänger leicht veränderte Steuerung ist für Veteranen zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig.

STEUERUNG
92%

EINZELNEN SPIELER

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**

95% | 93% | 93%

94%

Criterion toppt den überragenden Vorgänger noch einmal und beweist, was die PS2 technisch draufhat.



FIFA 06

Neue Saison, neues Glück:
Rundum verbessert möchte FIFA
die Tabellenspitze zurückerobern.

Seit dem Erscheinen von *Pro Evolution Soccer 2* für die PlayStation 2 hatten die japanischen Entwickler von Konami die Spitzenposition im Fußball-Genre inne. Für die Jungs von Electronic Arts blieb seitdem nur der undankbare zweite Platz. Die kanadischen Programmierer wussten, was die Stunde geschla-

gen hatte: Der teils immense Qualitätsunterschied bei der Spielbarkeit zwischen ihrer *FIFA*-Serie und der *PES*-Reihe konnte nicht weiter durch noch mehr Lizenzen, einen noch größeren Umfang und eine noch bessere Grafik kompensiert werden – es musste in Sachen Gameplay nachgelegt und zur starken Konkurrenz aufgeschlossen werden. Dass man sich bei *FIFA 06* relativ stark am japanischen Kontrahenten orientiert hat, ist offensichtlich

und wird von keinem EA-Mitarbeiter ernsthaft bestritten – von der Nummer 1 zu lernen, hat schließlich noch niemandem geschadet.

ALTERNATIVE PES-STEUERUNG

Die erste Neuerung von *FIFA 06* bemerkt man gleich zu Beginn des Spiels, noch vor der ersten Partie: Neben der bekannten *FIFA*-Controllerbelegung kann dieses Jahr auch alternativ eine „neue“ Steuerung ausgewählt wer-

den. Diese entspricht exakt der Tastenbelegung von Konamis *Pro Evolution Soccer 4*. Sogar die Möglichkeit, eine digitale Variante auszuwählen, wurde integriert. Besitzer von beiden Fußballspielen oder Umsteiger aus dem *PES*-Lager müssen sich



GLANZPARADE Barcas Keeper Valdés kann einen Schuss von Reals Figo aus nächster Nähe parieren.



VERWARUNG Da hilft auch alles Beschwören nichts: Demichellis bekommt eine Gelbe.

jetzt nicht mehr erst mit einer fremden Steuerung vertraut machen, sondern können gleich loslegen. Eine neue Controllerbelegung alleine bringt allerdings noch keinen Vorteil, wenn nicht auch die eigentliche Steuerung im Spiel verbessert wird. Hier haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Die Kicker agieren jetzt wesentlich realistischer als noch im Vorgänger. Angefangen bei einer deutlich überarbeiteten Ballbehandlung bis hin zu einem stark verbesserten Passsystem spielt sich *FIFA 06* einfach runder als der Vorgänger. Dank der neuen Pace-Control (wird durch das Gedrückthalten der R2-Taste aktiviert – PES lässt auch hier grüßen!) können die Spieler die Bälle jetzt noch enger bei sich führen und selbige in 1-gegen-1-Situationen besser verteidigen. Dadurch gewinnen Dribblings im Spiel wieder mehr an Bedeutung und eröffnen dem Spieler mehr Alternativen im Angriff. Einzig die teils geskriptet wirkenden Zweikämpfe (vor allem, wenn der Verteidiger dem Stürmer hinten in die Hacken läuft) stören noch deutlich und gehören überarbeitet.

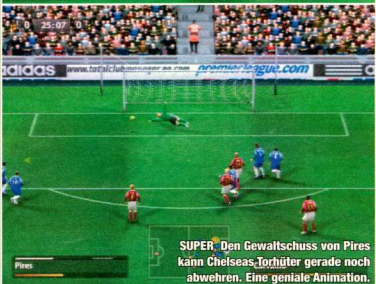
BESSERE KI – MEHR ABWECHSLUNG
Passend zur neuen Steuerung wurde auch die künstliche Intelligenz ordentlich aufgeböhrt. Die eigenen Mitspieler verhalten sich nun wesentlich aktiver als noch bei *FIFA Football 2005* und bieten sich dementsprechend oft als freie

Anspielstation an. Auch der immer gleich wirkende Spielablauf der Computergegner gehört der Vergangenheit an: Endlich verhalten sich nicht mehr alle zweitklassigen Abwehrspieler wie Ballkünstler von der Copacabana und versuchen dem Gegner ein elegantes Kurzpassspiel aufzudrücken. Einzig die KI der Torhüter enttäuscht etwas: Gerade beim Herauslaufen offenbaren die Schlussmänner des Öfteren Fliegenfängerqualitäten. Des Weiteren wurde die Ballphysik verbessert. Ob bei Pässen, Ballannahmen oder Pfostenkrachen, die Ballphysik ist jetzt deutlich naturgetreuer als noch beim Vorgänger. Dadurch sehen sämtliche Aktionen während des Spiels (und wenn es nur ein einfaches Laufen mit dem Ball ist) realistischer aus. Die Brillanz eines *Pro Evolution Soccer 5* (Test in der kommenden Ausgabe) wird zwar noch nicht erreicht, allzu viel fehlt aber nicht mehr. Trotz all der spielerischen Verbesserungen hat man bei Electronic Arts nicht vergessen, an den *FIFA*-typischen Besonderheiten festzuhalten und die Käufer mit einem gewaltigen Umfang zu verwöhnen. Nicht weniger als 21 echte Ligen und mehr als 10.000 lizenzierte Fußball-

HÜBSCH Die Spielermodelle sehen in der Nahaufnahme einfach gigantisch aus. Der Glow-Effekt ist toll.



UNNÖTIG HART Die brutale Grätsche von hinten in die Beine gibt mindestens eine gelbe Karte.

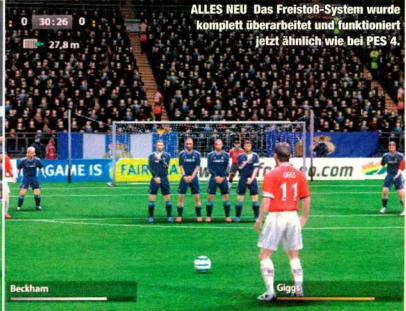


SUPER Den Gewaltschuss von Pires kann Chelseas Torhüter gerade noch abwehren. Eine geniale Animation.

HERRLICH Gerade bei den Abstoßen sieht man die gelungene Umgebungsgrafik und die tollen Lichteffekte.



ALLES NEU Das Freistoß-System wurde komplett überarbeitet und funktioniert jetzt ähnlich wie bei PES 4.



INFO MANAGER-MODUS

Hinter den Kulissen

Im Manager-Modus kann der Spieler seine Fußballschuhe sprichwörtlich an den Nagel hängen und sich als Alleinherrscher versuchen.

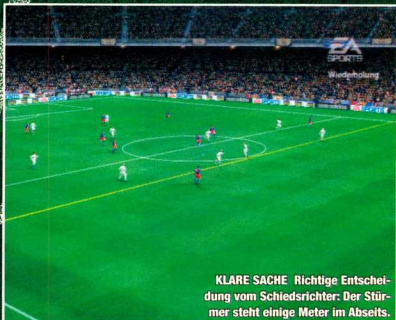
Da Electronic Arts ab diesem Jahr keinen eigenständigen Fußballmanager für Konsolen mehr anbietet, ließen es sich die Programmierer nicht nehmen, den bisherigen Manager-Modus von FIFA gehörig aufzustocken. Viele neue Einstellungsmöglichkeiten und noch mehr Managerfähigkeiten sorgen während der 15-jährigen Managerkarriere für genügend Abwechslung. Leider darf der Spieler zu Beginn seiner Karriere nicht sofort beim Verein seiner Wahl anheuern. Um den Modus realistischer zu gestalten, muss man als Greenhorn bei einem kleinen Verein anfangen und bekommt nur mit entsprechenden Erfolgen die Chance, auch bei renommierten Klubs zu arbeiten.



ZÜGIG Die visuelle Simulation ist eine Art Text-Modus und berichtet von sämtlichen Highlights des Spiels.



TRAINER Ohne die richtige Aufstellung und Taktik ist kein Blumentopf zu gewinnen.



KLARE SACHE Richtige Entscheidung vom Schiedsrichter: Der Stürmer steht einige Meter im Abseits.

aktuelle haben es ins aktuelle Spiel geschafft. Neben zahlreichen Standard-Spielmodi (Einzelspiel, Meisterschaft, Turnier etc.) gibt es dieses Jahr auch wieder einen umfangreichen Manager-Modus (siehe Extrakasten).

HÜBSCH, HÜBSCHER, FIFA Auf technischer Seite gibt es wieder – wie schon bei den Vorgängern – viel Lob und wenig Tadel. Die Spielermodelle wurden nochmals überarbeitet und glänzen mit realistisch ausmodellierten Gesichtern. Erstmals setzen die Entwickler einen hübschen Glow-Effekt ein, der sämtliche Akteure etwas erstrahlen lässt und einen sehr stimmigen Eindruck macht. Zudem gibt es jetzt in den Wiederholungen einen tollen Unschärfefeffer zu genießen. Bei all den grafischen Verbesserungen gibt es aber auch zwei Kritikpunkte: FIFA 06 kämpft bei bestimmten Kameraperspektiven leider des Öfteren mit leichten Ruckelanfällen (meist wenn viele Spieler

gleichzeitig auf dem Bildschirm sind) und die Texturen der Trikots könnten in den Nahaufnahmen durchaus etwas schärfer sein. An dem (abschaltbaren) Kommentatorenteam werden sich unterdessen wieder die Geister scheiden: Für die einen sorgen die kurzen Kommentare der beiden bekannten Sportreporter für zusätzlich Atmosphäre, für die anderen sind die sich ständig wiederholenden Sprüche dagegen nur noch nervig. Unbestritten gut sind dagegen die zahlreichen, auf das jeweilige Heimteam angepassten Fangesänge. Wenn mehr als 80.000 Fans im Westfalenstadion ihren BVB anfeuern, entsteht richtige Gänsehautatmosphäre. Dank Online-Unterstützung können Matches nicht nur lokal, sondern auch online ausgetragen werden. Dabei lief das Spielgeschehen bei unserer Testversion meist lagfrei und funktionierte einwandfrei.

OLIVER BECK



ZWEIKAMPF AM STRAFAUß Jetzt wird's brenzlig: Wenn der Stürmer an den Ball kommt, droht ein Gegentreffer.



ZU SPÄT Der Verteidiger vom FC Bayern München kann den Dortmunder Stürmer nicht am Schuss hindern.

DETAIL-CHECK FIFA 06

Realistischer und besser

Die großen Annäherungen der FIFA-Spiele an die Pro-Evolution-Serie sind nicht zu übersehen. Dadurch wird FIFA zwar qualitativ ein immer besseres Fußballspiel, verliert aber auch etwas von seinem früher einzigartigen Charme: der perfekte Kompromiss aus einer action- und simulationlastigen Spielmechanik zu sein.



FIFA 06

TECHNIK ★★★★★
Die neuen Grafikeffekte sorgen für Stimmung. Einziger Kritikpunkt: Ab und an ruckelt das Spielgeschehen, was durchaus stört. Das gab es beim Vorgänger fast nie.

Spielermodelle: Die Modelle sehen noch besser aus. Vor allem die Gesichter sind Weltklasse. Zudem gibt es erstmalig einen hübschen Glow-Effekt, der einfach cool aussieht.
Stadionatmosphäre: Schlichtweg überragend. Die Lichteffekte und der Unschärfeneffekt sind super gelungen.

Kommentar: Die Kommentatoren nerven zwar nach einiger Zeit, sind aber besser als beim Vorgänger.
60-Hz-Modus: Nein
16:9-Modus: Ja

UMFANG ★★★★★
Dank aufgeböhrtener Manager-Modus gibt es jetzt noch mehr Spiel fürs Geld. Von diesem Umfang kann die Konkurrenz nur träumen.
Originalspielernamen: Ja. Es gibt praktisch keinen Spieler, der nicht vorhanden ist. Nahezu perfekt.
Teams: Echte Teams aus mehr als 21 echten Ligen vorhanden.



GAMEPLAY ★★★★★
FIFA 06 spielt sich realistischer als der Vorgänger und ähnelt immer mehr der Pro Evolution Soccer von Konami. Die überarbeitete Steuerung und die verbesserte Ballphysik sind dafür verantwortlich.

STEUERUNG ★★★★★
Die Steuerung wurde erweitert. Es gibt jetzt eine nahezu PES-identische Steuerungsalternative (sogar digital). Dafür wurde das komplizierte „Off the Ball“-Feature komplett gestrichen, das viel zu umständlich war.

MULTIPLAYER ★★★★★
Spiele gegen einen menschlichen Kontrahenten machen nochmals mehr Spaß als beim Vorgänger. Das Spiel wirkt deutlich realistischer als FIFA Football 2005. Die Online-Unterstützung ist gelungen und technisch besser als bei Pro Evolution Soccer 4.
Spieler: 1-8
Online-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SPELLETITEL

TECHNIK ★★★★★
Die Figuren und die Stadien sehen klasse aus. Auch die Texturen sind ein Traum. Die durchwegs flüssige Darstellung komplettiert den überragenden Eindruck.

Spielermodelle: Vor einem Jahr noch die Referenz. Die Figuren sehen aus der Nähe exakt wie ihre Vorbilder aus. Schlichtweg überragend. Viele angepasste Stars. Super Trikottexturen.
Stadionatmosphäre: Fantastische Nachahmung der Stadien. Sehr detailliert. Auch die Stimmung (Sounds) stimmt.

Kommentar: Wie bei jedem Fußball-Video-Spiel: Spätestens nach wenigen Minuten nerven die Kommentare ungeheuerlich.
60-Hz-Modus: Nein
16:9-Modus: Ja

UMFANG ★★★★★
Alle wichtigen (und unwichtigen) Mannschaft haben es ins Spiel geschafft. Dank Manager-Modus auch große Langzeitmotivation.
Originalspielernamen: Ja. Es gibt praktisch keinen Spieler, der nicht vorhanden ist. Nahezu perfekt.
Teams: Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften. Sämtliche Originalnamen.



GAMEPLAY ★★★★★
Die erweiterte Steuerung und die verbesserte Ballphysik lassen ein noch realistischeres Spiel zu. Schade sind die Schwächen bei der KI. Dadurch entsteht ein etwas eintöniges Fußballerlebnis.

STEUERUNG ★★★★★
Die Steuerung wurde nochmals erweitert. Das neue „First Touch“-Feature ist gelungen. Zusammen mit dem „Off the Ball“-Feature ergeben sich viele Möglichkeiten. Allerdings ist die Steuerung dadurch anspruchsvoller.

MULTIPLAYER ★★★★★
Gerade mit einem menschlichen Gegner spielt FIFA 2005 seine Stärken aus. Die vorhandenen KI-Schwächen spielen eine kleinere Rolle als im Einzelspieler. Ein Wunder ist geschehen: EA hat es tatsächlich geschafft, eine Online-Unterstützung zu integrieren.
Spieler: 1-8
Online-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SPELLETITEL

TECHNIK ★★★★★
Grafisch durchweg gelungen. Die Matches laufen flüssig ab, Ruckler gibt es aber dennoch. Die Spieleranimationen sind einfach hervorragend, die Lichteffekte dagegen nicht.

Spielermodelle: Sehr detaillierte, lebendig wirkende Kicker. Neu: Im Laufe eines Spiels verschmutzen die Trikots der Kicker zusehends. Keine tollen Lichteffekte wie bei FIFA 06.
Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung der Teams motiviert oder gradenlos ausfällt.

Kommentar: Keinen Deut besser als bei der Konkurrenz. Wer's nicht mehr hören kann, schaltet einfach (schnell) ab.
60-Hz-Modus: Ja
16:9-Modus: Nein

UMFANG ★★★★★
Deutlich besser als beim Vorgänger. Vor allem die neuen spielbaren Nationalen und der erweiterte Meisterliga-Modus motivieren ungemein.
Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine so umfassende Lizenz wie EA.
Teams: Über 180 Vereins- und Nationalmannschaften. Zum Teil Originalnamen.



GAMEPLAY ★★★★★
Gewohnt gute Spielmechanik, erstklassige Ballphysik, verbessertes Passspiel und eine gelungene Gegner- und Mitspieler-KI sorgen für herrlich abwechslungsreiche, spannende Matches.

STEUERUNG ★★★★★
Die Referenz: Hat man die umfangreiche Steuerung von PES 4 verinnerlicht, so kann man praktisch alle Spielzüge des Fußballsports ausführen. Schlichtweg genial. Allerdings noch immer nur digitales Steuern möglich.

MULTIPLAYER ★★★★★
Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays noch mehr Spaß. Selbst mit vier menschlichen Spielern klappt das Teamplay. Leider gibt es bei Pro Evolution Soccer (im Vergleich zur Xbox-Version) keinen Online-Modus.
Spieler: 1-8
Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
ist positiv überrascht

Eines kann man den Entwicklern von Electronic Arts nun wirklich nicht vorwerfen: dass sie nicht alles probieren würden, um die FIFA-Serie wieder zum besten Fußballspiel auf dem Markt zu machen. Während man in den letzten Jahren einen etwas unkonventionellen Weg eingeschlagen hatte (fast jährlich wurden neue Features eingeführt... und später wieder entfernt), ging man dieses Jahr anders an die Sache ran: Man orientierte sich am spielerisch überlegenen Pro Evolution Soccer 4 von Konami und passte FIFA kontinuierlich an. Herausgekommen ist das schlichtweg beste FIFA aller Zeiten! So inhaltlich rund und realistisch hat sich noch kein Fußballspiel aus dem Hause Electronic Arts gespielt.



TEST

FIFA 06

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 10.000 Spieler

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-8
Termin: 13. Oktober
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: € 60,-

- Tolle Optik
- Verbesserte Steuerung
- Gigantischer Umfang
- Geskriptet wirkende Zweikämpfe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Hohe Pässe Mannschef	R1: Remmen	☐ Schießen (zerren)
L2: Pressen	R2: Tricks	☐ Pass in Lauf
Start: Pause		☐ Gegen/Tackling
Select:		☐ Flanken/gleiten
Steuerkreuz: Sticks	Analogisch L: Bewegen	Analogisch R: Tricks

Dank neuer Alternativsteuerung finden sich auch PES-Spieler sofort zurecht. Insgesamt noch einen Tick zu träge.

STEUERUNG
84 %

MULTIPLAYER
GRAFIK 87% **SOUND** 86% **85%** **EINZEL** 85%
EA ist auf einem guten Weg: FIFA 06 schließt mit großen Schritten zu Pro Evolution Soccer auf.

Wir schreiben das Jahr 30 nach Christus. Ganz Griechenland ist von den Römern besetzt. Ganz Griechenland...? Nein... Eine große, von unbeugsamen Griechen bevölkerte Stadt leistet den Römern immer noch Widerstand... Ähnlich wie bei den Geschichten um das berühmte gallische Dorf nahmen die Entwickler von Spartan die Zeit der römischen Kaiser als Vorlage und ergänzten sie um des Unterhaltungswerts willen mit allerlei fantastischen Elementen. Zwar kippt sich der namenlose Spartaner, in dessen Haut der Spieler bei Total Warrior schlüpft, keinen Zaubertrank hinter die Binde, bevor er auf Römerjagd geht, doch der Kriegsgott Ares verleiht ihm magische Kräfte. Anders wären die beeindruckenden Massenschlachten im Spiel wohl auch kaum zu gewinnen, und spätestens wenn im späteren Verlauf des

Spartan Total Warrior

Asterix könnt's nicht besser:

Trotzen Sie Rom als der größte Krieger Spartas!

18+

VIDEO



Spiele Untote, Doppelgänger mit magischen Speeren oder eine Hydra auf einen losgehen, ist man über die Hilfe von oben äußerst dankbar.

MIT MAGIE UND MIT WUT IM BAUCH

Die Steuerung von Spartan ist gut durchdacht: Mit der X-Taste führen Sie Combos gegen einzelne Ziele aus, mit der Kreistaste decken Sie einen größeren Radius ab und erwischen so mehrere Gegner. Mit den Schultertasten variieren Sie die Angriffe: In Kombination mit L2 stoßen Sie mit dem Schild statt mit dem Schwert zu, was defensiv agierende Gegner für Angriffe öffnen kann und in späteren Levels extrem wichtig wird. Mit L1 greifen Sie zum Bogen (einige Pfeile vorausgesetzt), und auch hier wird die Steuerungslogik konsequent durchgezogen: X feuert einen gezielten Schuss auf ein Ziel ab, mit der Kreistaste dagegen feuern Sie

mehrere Pfeile in größere Gegnerrängen. Haben Sie genug entsprechende Energie getankt, können Sie mit den R-Tasten Wut- und Magieattacken ausführen – wer sich dabei nicht die Finger verknottet, kann letztere sogar beim Bogenangriff einsetzen.

IMMER WAS ZU TUN

Zum Glück beschränken sich die Aufgaben bei Spartan nicht darauf, jeden Level einfach nur von allen Gegnern zu säubern. Oft müssen Sie wehrlose Personen beschützen, Schalter betätigen oder unter Zeitdruck bestimmte Aufgaben erledigen. Von echter Spieltiefe kann zwar deswegen noch nicht die Rede sein, doch muss man dadurch wesentlich überlegter vorgehen, als das bei einem reinen Actionspiel der Fall wäre, und kommt nicht so schnell dazu, sich bei allzu ähnlichen Aufgaben zu langweilen. Zusätzlich Abwechslung bringen

die Waffen ins Spiel, die der Spartaner nach und nach seinem Arsenal hinzufügt. Sie unterscheiden sich nicht nur in den normalen Attacken, bei denen der schwere Hammer zum Beispiel besonders vernichtend ist, unseren Helden aber deutlich langsamer macht, sondern ermöglichen auch jeweils ganz eigene Wut- und Magieattacken. Wenn Sie mit dem riesigen Hammer die Gegner zu Dutzenden durch die Luft fliegen lassen, bleibt kein Auge trocken.

MASSE UND KLASSE

Die einzelnen Levels bestehen in der Regel aus zahlreichen Untermissionen und können schon mal eine halbe Stunde in Anspruch nehmen – zum Glück gibt es reichlich fair gesetzte Checkpoints, an denen Sie nach einem Bildschirmtod wieder in die Mission einsteigen können. Als ob das Spiel nicht schon umfangreich genug wäre, gibt es zusätzlich

nach den Arena-Herausforderungs-Modus, eine Art Survival-Modus auf Punkte, bei dem Sie immer neuen Gegnern gegenüberstehen. Im Laufe des Spiels schalten fleißige Geheimnissucher immer mehr zusätzliche Elemente für diesen Modus frei, die beim Start einzeln zuschaltbar sind, wie zum Beispiel Heilschreine, Hilfstuppen oder Sprengladungen. So können Sie den Spielablauf hier ganz nach Wunsch variieren. Hier wie auch in vielen der Story-Missionen brilliert das Spiel mit unglaublichen Gengermassen, nicht selten kämpfen mehrere Dutzend Soldaten gleichzeitig auf dem Bildschirm. Im 50-Hz-Modus führt das manchmal zu Slowdowns, während das Spiel bei 60 Hz so gut wie nie weniger als beeindruckende 60 Bilder pro Sekunde auf den Screen zaubert – eine technische Meisterleistung.

MICHAEL PRUCHNICKI



DETAIL-CHECK SPARTAN - TOTAL WARRIOR

Wie behauptet sich Sparta gegen Rom?

Der Neuling aus Sparta kriegt es mit harten Widersachern aus Rom zu tun. Unser Detailcheck klärt, wo die Stärken und Schwächen der Kombattanten liegen.



SPARTAN - TOTAL WARRIOR

★★★★★

Story: Fiktive Geschichte, die zur Zeit von Kaiser Tiberius angesiedelt ist. Sparta kämpft gegen das römische Imperium.

Setting: Der Mittelmeerraum.

Charaktere: Nur eine feste Spielfigur: der namenlose Spartaner.

Spielzeit: ca. 10 Stunden.
Langzeitmotivation: Nach dem Durchspielen kann man die Levels einzeln wieder anwählen, um sich auf die Suche nach verpasstem Bonusmaterial zu machen.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Sehr präzise und durchdacht, bei den Schultertasten-Kombinationen verurteilt man sich schon mal. Für den Bogen gibt es ein Zielsystem.

Schwerpunkt: Action. Auf die eine oder andere Art geht es immer um Kämpfe.

Missionsdesign: Die ungewohnt langen Levels sind ziemlich abwechslungsreich gestaltet. Sie beschützen auch mal Gefangene, verfolgen Spione und betreiben allerlei Schalter.

Waffen: Unter anderem diverse Schwerter (in einer Variante sogar je eins in jeder Hand), ein riesiger Hammer und der Speer des Achilles, jeweils mit ganz eigenen Wut- und Magietracken.

Schwierigkeitsgrad: Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad fordern, ab dem mittleren ziemlich schwer.

Künstliche Intelligenz: Manche Gegnertypen blocken ihre Attacken oft ab, ansonsten aber nicht allzu intelligent – die Masse macht's.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Der Detailgrad der Figuren hält sich in Grenzen, dafür sind oft unglaublich viele Gegner auf dem Bildschirm. Einige tolle Effekte.

Framerate: Extrem flüssige 60 Bilder pro Sekunde. So gut wie keine Slowdowns.

60-Hz-Modus: Ja.

16:9-Modus: Nein.

Sound: Stereo. Gute Soundeffekte und unauffällige, atmosphärische Musik.
 Lokalisierung: Ordentliche deutsche Texte und Stimmen, nur die Sprecherin von Electra fällt hier negativ auf.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



SHADOW OF ROME

★★★★★

Story: Fiktive Geschichte, basierend auf historischen Fakten. Der Mord an Julius Cäsar soll aufgedeckt werden.

Setting: Das antike Rom.

Charaktere: Zwei Charaktere, die sich unterschiedlich spielen.

Spielzeit: ca. 15 Stunden.
Langzeitmotivation: Nach dem Durchspielen kann man alle Gladiatorenkämpfe direkt anwählen. Bei erfolgreichen Siegen winkt Bonusmaterial und freispielfähige Cheats.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Beide Charaktere steuern sich ähnlich, deshalb findet man sich schnell ein. Das Zielsystem ist während der Kämpfe gewöhnungsbedürftig.

Schwerpunkt: Action- und Stealth-Abschnitte halten sich die Waage.

Missionsdesign: Verschiedene Match- Arten in der Arena. In den Schleichpassagen müssen meist bestimmte Orte erreicht werden. Gelegentliche Sonderziele wie z. B. das Verfolgen eines Senators.

Waffen: Zahlreiche Waffen verschiedener Größenordnung. Schilde, Dolch sowie Pfeil und Bogen werden mit links geführt, Schwerter und Kolben mit rechts. Hellebarden, Morgenssterne etc. sind Zweihandwaffen.

Schwierigkeitsgrad: In den Schleichpassagen eher leicht, die Gladiatorenkämpfe werden besonders in späteren Levels sehr schwer.

Künstliche Intelligenz: Dumme Gegner fallen in den Octavian-Levels negativ auf. Dies gilt auch für ihre KI-Kollegen in den Arenen.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Die Kamera wird ausschließlich vom Spieler gesteuert. Lange nicht so hohes Gegenpaßniveau wie bei Sparta.

Framerate: Extrem flüssige 60 Bilder pro Sekunde. So gut wie keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Ja.

16:9-Modus: Nein.

Sound: Dolby Pro Logic II. Gute Soundeffekte und unauffällige, atmosphärische Musik.
 Lokalisierung: Gute engl. Sprachausgabe. Teilweise etwas unglücklich formulierte deutsche Untertitel.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE

★★★★★

Story: Imperator Trajan ist tot. Arminius hat die Macht erlangt und will Rom vernichten. Das müssen Sie verhindern.

Setting: Das antike Rom.

Charaktere: Nur eine feste Spielfigur: der Gladiator Thrax.

Spielzeit: ca. 10 Stunden.
Langzeitmotivation: Durch Portale betritt man Paralleldimensionen, in denen man neue Spezialwaffen und anderes Bonusmaterial freispielen kann.

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Sehr einfach und intuitiv. Angreifen und Ausweichen klappt auf Anhieb. Auch hier erleichtert ein Zielsystem das Kämpfen.

Schwerpunkt: Action. In der ungeschulten Fassung fallen die Kämpfe noch härter aus.

Missionsdesign: Die Levels sind relativ abwechslungsreich gestaltet, das Spielgeschehen selbst läuft allerdings vorwiegend auf viele Kämpfe hinaus. Die Adventure- Einlagen sind sehr simpel gehalten.

Waffen: Schwert, Akt und Armingklänge. Die Waffen können bis zu fünf Mal aufgeladert werden. In der ungeschulten Version stehen Thrax zudem 60 Finishing-Moves zur Verfügung.

Schwierigkeitsgrad: Button-Mashing in Reinkultur. Besonders in den großen Massenschlachten aber dennoch anspruchsvoll.

Künstliche Intelligenz: Auch bei Gladiator sind die Gegner nicht wirklich geschult. Lediglich die Endossees erfordern taktisches Vorgehen.

TECHNIK

★★★★★

Darstellung: Der Detailgrad der Figuren hält sich in Grenzen, dafür sind oft ziemlich viele Gegner auf dem Screen. Schöne Lichteffekte.

Framerate: Immer noch recht flüssige 30 Bilder pro Sekunde. Relativ konstant.

60-Hz-Modus: Nein.

16:9-Modus: Nein.

Sound: Epische Akustik mit filmreifem Soundtrack. Gute Soundeffekte, leider nur in Stereo. Lokalisierung: Ziffern erhältliche Versionen. Die deutsche Version bietet gut übersetzte Texte, ist aber geschnitten.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki

streckt Tausende nieder.

Es ist erstaunlich, dass Sparta trotz eines fehlenden Kooperations-Modus so viel Spaß macht. Die Entwickler haben es geschafft, dem relativ eintönigen Spielablauf immer an den richtigen Stellen durch neue Ideen wieder Impulse zu geben, obwohl das Spiel für dieses Genre ungewöhnlich umfangreich ist. Die fantastische Technik und die fast makellose Steuerung sorgen dafür, dass die Kämpfe selbst nach einigen Tausend besieigten Gegnern noch fesseln. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings schon auf der mittleren Stufe äußerst happig und angesichts der Gegenherden mangelt es zwangweise immer mal wieder an Übersicht. Trotzdem: Wer gradlinige Prügelrien checkt, soll hier im doppelten Sinne zuschlagen!

TEST SPARTAN

Hersteller: Sega
Entwickler: Creative Assembly
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: 14 Levels

Internet: <http://www.sega.de>

Spiele: 1
Termin: 7. Oktober

USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: € 60,-

- Tolle, superflüssige Grafik
- Gamas Spielbarkeit
- Fantastische Gemergernissen
- Dadurch offers unübersichtlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Bogen	R1: Magie	Aktion
L2: Schild	R2: Wut-Attacke	Springen
Start: Pause/Menu		K: Angriff (sein Ziel)
Select:		Angriff (mehrere Ziele)
Steuerkreuz: Waffen wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

Das voll beleagte Pad spricht perfekt an, im Kampfgefühl vermittelt man aber schon mal die Schultertasten.

STEUERUNG 83%

GRAFIK 87% SOUND 77% MULTI 77% 81%

Technisch bombastische Massenschlachten für Spieler, die eine Extrapolation Action vertragen.



ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ➔ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



The Suffering Ties that bind



Torques Leidensweg geht **mit fiesen Monstern und jeder Menge Pixelblut** in die nächste Runde.



WIRKLICH WÜTEND Die Wutkreatur macht kurzen Prozess.



BEGEGNUNGEN Manchmal hat Torque Visionen von seiner Ehefrau.

Midway ist besonders für die Art von Spielen bekannt, auf die gerade in Deutschland besonders sensibel reagiert wird: interaktive Unterhaltung mit einem hohen Anteil an Pixelblut. Die Fortsetzung von *The Suffering* mit dem Untertitel *Ties that bind* macht da ebenfalls keine Ausnahme. Doch bereits der Vorgänger war mehr als eine blutrünstige Ballerorgie, in der es einfach nur gilt, alles niederzumetzeln, was einem vor die Hinten rennt.

DIREKTE FORTSETZUNG

The Suffering besaß vor allem eine bemerkenswerte Eigenschaft: Torques Handlungen und Entscheidungen nahmen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Das Moralsystem war ausschlaggebend dafür, welches der drei verschiedenen Enden der Geschichte der

Spieler erleben konnte. Trotz der Torturen, die er durchlebte, konnte er das Geheimnis um den Mord seiner Familie nicht wirklich lüften. Daraus ergeben sich hervorragende Voraussetzungen für eine Fortsetzung. Um eine nahtlose Anknüpfung an das Ende des Vorgängers herzustellen, musste Surreal Software entsprechend drei verschiedene Anfänge zu *Ties that bind* entwickeln, von denen aus sich das Spiel weiterentwickeln konnte – ein vorhandener End-Spielstand vom ersten Teil vorausgesetzt. Wer den nicht hat, startet kurzerhand beim neutralen Anfang des Spiels. Die Fortsetzung hat es weitaus mehr in sich als der erste Teil: Zu Beginn von Teil zwei kommt Torque vom Regen in die Traufe und findet sich erneut in Gefangenschaft wieder. Doch gerade als sich die mysteriösen

Soldaten mit ihm beschäftigen wollen, bricht die Hölle los. Ein Monster treibt sein Unwesen und tötet einige der Männer. Torque nutzt die Gelegenheit zur Flucht und findet sich bald in den Straßen von Baltimore wieder, in denen ebenfalls das Chaos ausgebrochen ist. Hier regieren neben der üblichen Trostlosigkeit der Stadt auch noch Horror und Schrecken, den gruselige Kreaturen verbreiten, die Straßen. Obwohl Flashbacks und seltsame Visionen an seinem Verstand knabbern, nutzt Torque die Gelegenheit, mehr über den Mord an seiner Familie zu erfahren. Der nächste Horrortrip für ihn und den Spieler beginnt.

WUT UND MORAL

Auch wenn das Spiel zu Beginn etwas Zeit braucht, um in die Gänge zu kommen, ist

man spätestens nach der ersten Stunde von der Mischung aus actionreichem Gameplay, geheimnisvoller Story, heftigen Schockmomenten und dichter, düsterer Atmosphäre total gefangen. Wer den Vorgänger gespielt hat, kennt bereits ein Geheimnis des temperamentvollen Torque, der nach wie vor nicht zimperlich zur Sache geht. Wenn er besonders viel Wut und Aggression in sich angestaut hat, kann er sich – aufgrund seiner Teilnahme an misslungenen Experimenten – auf Kommando in ein bösartiges Monster verwandeln. Obwohl er dann nicht mehr auf seine mitgeführten Waffen zurückgreifen kann, besitzt er in der Wutgestalt übermenschliche Kraft und Klingen an seinem Arm, die gegen seine Feinde wirkungsvoller sind als jede Handfeuerwaffe. Hier greift das neue Moralsystem jetzt



DAS FETZT Aus der Ego-Perspektive spielt sich das Spiel minimal anders. Der Spielverlauf ändert sich dadurch selbstverständlich nicht.



ABGEFAHREN Das Monsterdesign ist auch in diesem Teil mehr als außergewöhnlich und versetzt Sie in ein Gefühlsgemisch aus Ekel und Faszination.

ebenfalls. Entsprechend seines Verhaltens verwandelt er sich in eine von drei Kreaturen. Diese unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, ihnen stehen auch unterschiedliche Spezialattacken zur Verfügung. Wie im ersten Teil ist das Moralsystem auch ausschlaggebend für den Verlauf der Geschichte, an deren Ende Sie erneut eine von drei Sequenzen genießen.

ANSICHTSSACHE

Wie gehabt, können Sie das Spielgeschehen aus der Ego-Perspektive oder aus einer Verfolger-Ansicht erleben. Allzu lange sollten Sie sich mit Ihrer Entscheidung im Spiel aber keine Zeit lassen, zeitweise brauchen Ihnen die Monster und Soldaten in so großer Anzahl auf den Pelz, dass Ihnen nur für eine Sache Zeit bleibt: alles ins Visier nehmen, was sich bewegt. Die Monster sind noch ekliger und furchteinflößender als zuvor und jagen Ihnen ein ums andere Mal einen gewaltigen Schrecken ein. Da fällt es nicht weiter auf, dass die Schockeffekte teilweise etwas billig inszeniert sind – dafür sind sie umso effektiver. Zudem machen Kleinigkeiten die Atmosphäre noch bedrückender: hier ein schreiendes Kind, dort eine flehende Mutter, da ein Drogensüchtiger, der Sie nach einem Schluss fragt, mittendrin klingelt plötzlich ein Telefon, und über allem schwebt die ständige Bedrohung durch die Monster, die die Stadt unsicher machen. Spielerisch präsentiert sich *The Suffering: Ties that bind* etwas rätselhafter, umfang- und abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Lediglich einige Versuch-und-Irrtum-Passagen nerven. Auf technischer Seite verdient vor allem die schaurige Soundkulisse eine besondere Erwähnung, die zusammen mit der unheimlichen musikalischen Untermalung einen Löwenanteil zur grandiosen Atmosphäre beiträgt. Nur knallharte Naturen werden beim Spielen ganz ruhig bleiben, alle anderen sollten sich schon mal darauf einstellen, vorher die Windeln anzulegen.

ALEXANDER FUNKE

DETAIL-CHECK THE SUFFERING – TIES THAT BIND

Grusel à la Carte

Bereits der Vorgänger zeichnete sich durch eine dichte Atmosphäre aus, enttäuschte aber ein wenig durch die Innovationsarmut. In welchen Punkten *Ties that bind* an seinem Vorgänger noch vorbeizieht, zeigt unser Detail-Check.



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

GAMEPLAY

Steuerung: Obwohl alle Tasten belegt sind, wirkt die Steuerung nicht überladen. Besonders witzig: Die Umschaltfunktion von Ego- auf Verfolgerperspektive.

Leveldesign: Sehr abwechslungsreich. Die Straßen von Baltimore sind eine bedrückende Kulisse.

Gruselfaktor: Selbst härteste Splatterfilme bieten weniger explizite Bilder als dieses Spiel. Nach wie vor nichts für schwache Nerven.

Actionfaktor: Etwas niedriger als im Vorgänger, spielt sich jetzt eher wie ein Action-Adventure. Trotzdem viele Actionsequenzen.

UMFANG & MOTIVATION

Story: Knüpft direkt an den ersten Teil an. Die Geschichte wirkt eher wie ein Krimipilot und beschäftigt sich intensiver mit dem Mord an Torques Familie.

Speichermanagement: Viele intelligente Kontrollpunkte, an die man zurückgesetzt wird, wenn man einen Spielstand lädt oder das Zeitliche segnet.

Besonderheiten: Drei verschiedene Anfänge, die vom Endspielstand des ersten Teils abhängen. Das Moralsystem beeinflusst den Ausgang des Spiels und das Aussehen der Wundertiere.

Mehrspieler-Modus: Nein

TECHNIK

Grafik: Neue Monster, gute grafische Effekte, stimmungsvolle Ausleuchtung. Ruckelt noch immer dezent bei hohem Gegenstandskommen.

Sound: Erstklassige Soundkulisse, tolle Effekte und eine wirklich bedrückende, ängstliche Stimmung. Die düstere Musik ist perfekt auf die komplette Atmosphäre zugeschnitten.

Lokalisierung: Wie beim Vorgänger ebenso hervorragende deutsche Sprecher.



THE SUFFERING

GAMEPLAY

Steuerung: Funktioniert ebenso gut wie beim Nachfolger. Die Steuerung geht vor allem bei den taktischen Kämpfen überraschend gut von der Hand.

Leveldesign: Leider etwas eintönig auf Dauer, da sich alles im Inneren von Gebäuden abspielt.

Gruselfaktor: Sehr direkte Horror- und Gewaltdarstellung. Die krassen Bilder lassen einem mehr als einmal das Blut in den Adern gefrieren.

Actionfaktor: Sehr hoch. The Suffering ist ein klassisches Actionspiel. Leider ist es etwas arg geradlinig und kurz geraten. Dennoch ist es einen Blick wert.

UMFANG & MOTIVATION

Story: In all der Action hat die Geschichte weniger Raum. Daher geht es im Grunde nur darum, wieder alle aus den Versuchsanstalt zu kommen.

Speichermanagement: Auch viele Kontrollpunkte, an die der Spieler bei einem Neustart zurückgesetzt wird. Dadurch gibt es wenig Frustrationsmomente.

Besonderheiten: Durch das Moralsystem, das durch das Verhalten von Torque beeinflusst wird, erlebt der Spieler am Ende eine von drei möglichen Schluss-Sequenzen. Lädt zum neuerlichen Durchlauf ein.

Mehrspieler-Modus: Nein

TECHNIK

Grafik: Abgefahrenes Monsterdesigns, hübsche Lichteffekte, detaillierte Umgebungen. Leichtes Ruckeln bei hohem Monsteraufkommen.

Sound: Toller Surround-Sound, klasse Effekte und treibende Musik untermauern die schweißtreibende Action absolut perfekt. Die Atmosphäre bildet gerade deswegen ein stimmiges Ganzes.

Lokalisierung: Hervorragende deutsche Sprecher. Vorbildliche Lokalisierung.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
steht total unter Stress.

Im Laufe eines Redakteurslebens kommt einem wirklich viel Material zwischen die Finger. Manches ist so schlecht, dass es einen gruselt, anderes ist so gruselig, dass einem schlecht werden könnte. Was mir Midway und Surreal mit *Ties that bind* vorgesetzt haben, brachte mich wegen der Vielzahl an Schockmomenten fast an den Rand eines Herzinfarkts. Die dichte Atmosphäre und die Inszenierung lassen den Blutdruck nicht zur Ruhe kommen und versetzen mich so in Angst und Stress wie noch kein Spiel zuvor. Erfreulich ist, dass die Spielmechanik dieses Mal insgesamt besser mit der grandiosen Atmosphäre mithalten kann, auch wenn es sich um ein recht geradliniges und nicht sonderlich innovatives Spiel handelt.

TEST THE SUFFERING ITB

Hersteller: Midway
Entwickler: Surreal Software
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Pro Logic II
Umfang: Ca. 14 Stunden
Internet: www.sufferingtiesatbind.com
Spiele: 1
Termin: 14. Okt.
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Beängstigend dichte Atmosphäre
- Interessantes Moralsystem
- Zäher Beginn
- Sehr geradlinig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Werten	R1: Schießen	Waffe wechseln
L2: Hocken	R2: Springen	Wundertier
Start: Pause		Kein
Select: Nach		Schlagen
Steuerkreuz: Percp. wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kammern

Die durchdrachte Steuerung geht trotz der Vollbegleitung schnell in Fleisch und Blut über.

STEUERUNG
80%

INZELWERTUNG

GRAFIK 82% **SOUND** 87% **MULTI** 85%

Der geradlinige Action-Titel punktet mit erhöhtem Rätselanteil und dichter Atmosphäre.

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KINO

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

NUR **2,99**
im 16:9-Breitbild-Format und mit 5.1-Surround-Sound

**JOHN TRAVOLTA
SAMUEL L. JACKSON**

STAR-KINO AUF DVD

BASIC
Mit John Travolta und Samuel L. Jackson

SCHÄRFER UND GRÖßER:
HDTV
Das neue Super-Fernsehen: Die coolsten Neuheiten und wichtigsten Trends der IFA

+ 2 AKTUELLE PC-SPIELE
URBAN FREESTYLE SOCCER
CIVILIZATION 3 CONQUESTS (ADD-ON)

STEALTH
Jessica Biel
als Japankin im
Actionspiel
von Kinowelt
und Sony
Pictures
Home
Entertainment

MULTIMEDIA-NOTEBOOKS
Modi und
Funktionen
auf
mobilem
Altkomputer
ein Test



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

Mortal Kombat Shaolin Monks



Abkehr vom Zweikampf: Das neue Mortal Kombat geht ungewohnte Wege.



SPEZIALANGRIFF Kung Lao wirft seinen Hut nach den Feinden.



TEAMANGRIFF Im Koop-Modus sind zusätzliche Spezialattacken verfügbar.





Wer kennt sie nicht, die berühmtesten Beat-'em-Up-Serie von Midway? Doch Mortal Kombat: Shaolin Monks unterscheidet sich völlig von seinen Vorgängern: Aus dem Prügelspiel ist ein Action-Adventure geworden. Die Kämpfer bewegen sich nun durch große Levels und erlegen dabei allerlei dämonische Kreaturen, wobei die Umgebung ständig mit in das Kampfgeschehen einbezogen wird. Rätsel, Geschicklichkeitsaufgaben und Sprungpassagen liegen auf dem Weg der beiden Hauptdarsteller Liu Kang und Kung Lao.

ANGRIFF AUF DAS ERDENREICH

Liu Kang gewinnt das Mortal-Kombat-Turnier und rettet somit die Erde vor einem grausamen Ende. Doch nach dem Kampf wird der Austragungsort von einem mysteriösen Erdbeben erschüttert und der Verlierer Shang Tsung flieht mit einigen seiner Schergen in die Außenwelt. Dank der Hilfe von Kung Lao überlebt Liu Kang das Chaos und die beiden kehren zur Wu-Shi-Akademie zurück. Doch der Angriff der tarkatanischen Armee, angeführt von Baraka persönlich, lässt nicht lange auf sich warten. Die Gesetze des Turniers wurden gebrochen und der Kampf um das Erdenreich ist in vollem Gange. Doch Raiden spürt eine noch tiefere Verschwörung und schickt die beiden Krieger in die Außenwelt, um Shang Tsungs

INFO ZENSUR

Blackout! Fatalities waren schon immer ein Markenzeichen von Mortal Kombat und sind eigentlich nicht mehr wegzudenken.

Auch in diesem Spiel sind diese brutalen Kampfmanöver vorhanden, zudem gibt es Multitalities, mit denen man gleich mehrere Feinde von der Bildfläche fegen kann. Doch wurde die deutsche Version in dieser Hinsicht stark entschärft. Witzlos ist letztendlich, dass auch in der deutschen Version mehr als zehn dieser Angriffe zur Verfügung stehen. Denn sobald man eine der Tastenkombinationen eingibt, wird der komplette Bildschirm schwarz und man kann nur Anhand der Geräusche erahnen, was gerade passiert. Lediglich die so genannten Brutalitys wurden von der Zensur verschont, da man durch ein solches Manöver in einen Kampfrausch versetzt wird und den Feinden mit gewaltigen Schlagserien einheizen darf. Schade nur, dass sich die Entwickler bei der Zensur nicht mehr Mühe gegeben haben, da es nicht besonders aufregend ist, zehn Sekunden lang auf einen schwarzen Bildschirm zu starren.



FINISH HIM Wenige Sekunden nach der Tastenkombination ist nur noch ein schwarzes Bild zu sehen.

Pläne zu durchkreuzen. **SPANNENDE KÄMPFE** Das Kampfsystem lässt dynamische und blitzschnelle Schlägereien zu. Drei verschiedene Angriffsarten sowie Würfe und Luftcombos stehen zur Verfügung. Kenner werden sich dabei über Liu Kangs vernichtenden Bicycle Kick sowie Kung Laos Hutwurf freuen. Während jeder Schlagkombination ist es möglich, die Angriffsrichtung fließend zu wechseln und wild um sich zu schlagen. Eine Taste dient zum Blocken, während man mit einer zweiten Spezialattacken ausführt; für beide Aktionen wird allerdings Energie benötigt, die sich erst nach einer gewissen

Zeit wieder auflädt. Doch selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad braucht man stets die richtige Taktik, um lange genug zu überleben. Bei unvorsichtigen Attacken verliert man die komplette Lebensenergie innerhalb weniger Sekunden. Zudem dürfen Waffen aufgehoben und eingesetzt werden. Während des ganzen Abenteuers verdient sich der Spieler Erfahrungspunkte, womit neue Combos gekauft und Spezialangriffe aufgewertet werden. Während die Kämpfe auch so schon jede Menge Laune machen, wird zudem die Umgebung ständig in das Geschehen mit einbezogen. Beispielsweise muss man ei-

nen Gegner in eine instabile Wand schleudern, um den dahinter liegenden Korridor freizulegen. Im nächsten Level hindert Sie eine Stachelgrube daran, den Ausgang zu erreichen. Da kommt uns die Dämonenbrut gerade recht: Wir werfen einen der Kerle in die Grube und benutzen seinen Körper als Brücke. Im Wald werden wir von vier Riesenschlangen umzingelt, die den Weg erst dann freigeben, wenn wir sie mit genügend Zombies gefüttert haben. Solche kleinen Aufgaben gibt es überall, wodurch ein eintöniger Spielablauf vermieden wird. Auch einige Plattformelemente wurden in das Spiel integriert, wobei

man nach jedem Bossgegner eine neue Bewegung erlernt. Nachdem man Reptile ausgeschaltet hat, darf man bestimmte Wände erklimmen. Dies hat allerdings weniger mit Geschicklichkeit zu tun, sondern dient lediglich als „Schlüssel“ für zuvor unerreichbare Abschnitte.

ALTE BEKANNTHE

Die bekannten und beliebtesten Mortal-Kombat-Charaktere sind im Spiel anzutreffen. Zu Beginn stehen dem Spieler Liu Kang und Kung Lao zur Wahl, die Zusatzcharaktere Scorpion und Sub-Zero können freigespielt werden. Der mächtige Rayden begleitet die Helden auf Schritt und Tritt und steht ihnen mit nützlichen Ratschlägen zur Seite. Auch die Levels wurden anhand der einzelnen Kampfplätze aus den Vorgängern gestaltet, selbst die Musikstücke dürften Fans bekannt vorkommen. Sogar der legendäre Ruf „Toasty“ ist in vielen Levels zu hören. Am Ende eines jeden Abschnitts warten Endgegner wie Kitana und Reptile auf den Spieler.

Der komplette Story-Modus lässt sich auch von zwei Spielern kooperativ durchspielen. An vielen Orten gibt es Zusatzabschnitte, die man nur zu Zweit betreten kann. Zudem gibt es eine Menge Teammanöver, bei denen die Spieler Tasten auf Kommando drücken müssen, um besonders viel Schaden zu verursachen. Gegenseitig können sich die Spieler nicht verletzen, teilen sich jedoch ihre Lebensenergie. Besonders die Zweispielerpartien machen extrem viel Spaß, was auch daran liegt, dass es keinen geteilten Bildschirm gibt. Beide Figuren sind im gleichen Bild zu sehen, wobei ein zurückbleibender Spieler automatisch neben seinen Teamkollegen teleportiert wird.

KEIN TECHNISCHES MEISTERWERK

Sicherlich haben wir auf der PS2 schon bessere Grafik gesehen, was aber nicht heißen soll, dass Mortal Kombat: Shaolin Monks hässlich ist. Lediglich die Kreaturen werden detailliert dargestellt. Die Levels sind klassisch gestaltet und sehen überwie-

gend gut aus. Wie es sich bei einem solchen Spiel gehört, sind die Hauptcharaktere super animiert. Auch über die Performance kann man nicht meckern, denn das Spiel läuft über weite Strecken sehr flüssig.

MICHAEL MEYER

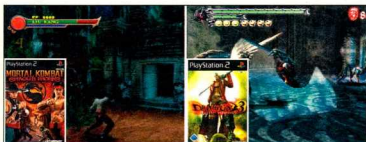
VERPILTE LEICHE

FÜTTERUNGSZEIT Diese Schläge muss mit Zombies gefüttert werden, damit sie den Weg frei gibt.

DETAIL-CHECK MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Erfolgreiche spielerische Umorientierung

Mortal Kombat geht in eine völlig neue Richtung. Wie gut schneidet das Action-Adventure gegen die neue Konkurrenz ab? Unser detaillierter Vergleich liefert die Antwort.



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

UMFANG ★★★★★

Story: Shang Tsung bricht die Regeln des Mortal Kombat-Turniers und will die Erde mit Gewalt erobern. Liu Kang und Kung Lao versuchen dieses Vorhaben zu verhindern.
Spielzeit: ca. 10 Stunden

GAMEPLAY ★★★★★

Auftrieb: Die Erfahrungspunkte, die man für erfolgreiche Kämpfe erhält, werden gegen neue Combos getauscht oder Spezialattacken aufgewertet.

Missionsdesign: Ein sehr actionbetontes Spiel, das aber doch sehr abwechslungsreich ist. Oftmals muss man die Gegner auf eine bestimmte Weise ausschalten.

Kamera: Drei Kameraperspektiven stehen zur Auswahl, wobei man die Kamera minimal drehen kann.

Langzeitmotivation: Hoch. Die beiden Standardkämpfer spielen sich sehr unterschiedlich. Noch dazu sind in jedem Abschnitt Geheimnisse versteckt. Scorpion und Sub-Zero winken als Bonuscharaktere.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Dynamische Kämpfe, über die man die volle Kontrolle hat. Combos und Spezialangriffe machen was her und sind super in Szene gesetzt.

Grafik: Tolle Animationen und detailliert gestaltete Levels. Flüssiges Spielerlebnis.

Sound: Remakes der alten Mortal Kombat-Tracks. Die deutsche Synchronisation kann sich sehen lassen, könnte aber doch ein wenig besser sein.



DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN

UMFANG ★★★★★

Story: Vergil möchte mithilfe eines Amuletts das Tor zur Dämonenwelt öffnen. So entbrennt ein Kampf um das Schmuckstück und um das Wohl der Menschheit.
Spielzeit: ca. 10 Stunden

GAMEPLAY ★★★★★

Auftrieb: Die Kampfstile sind in drei Levels unterteilt und werden durch Erfahrungspunkte aufgewertet. Zusätzlich können neue Moves gekauft werden.

Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich. Obwohl Action im Vordergrund steht, muss man das Offenen einen Gegenstand von Punkt A nach Punkt B schaffen.

Kamera: Der Bildausschnitt lässt sich manuell einstellen. An einigen Stellen ist jedoch eine feste Perspektive vorgegeben.
Langzeitmotivation: Hoch. Die zahlreichen Geheimaufträge und Herausforderungen, die vier unterschiedlichen Kampfstile und viel Bonusmaterial laden zum wiederholten Spielen ein.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Die Kämpfe sind temporär und brillieren durch das modifizierende Comboxystem. Die Cutscenes sind teilweise sehr abgedreht, aber stets sehr gut inszeniert.

Grafik: Sehr hübsch modellierte Charaktermodelle. Geniale Licht- und Partikeleffekte.
Sound: Teil 3 bietet mit Abstand die beste Musikunterstützung. Die Sprachausgabe ist überaus gelungen und passt zu den jeweiligen Figuren.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Meyer

schlägt sich wacker.

Shaolin Monks enttäuscht nicht: Die Kämpfe sind dynamisch und verlangen immer nach der richtigen Taktik. Die unflexible Kamera nervt allerdings bei Sprungpassagen und ich vermisse die Mortal-Kombat-typischen Fatalities.

TEST

MK: SHAOLIN MONKS

Hersteller: Midway
Entwickler: Paradox Developments
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Surround, Digital
Umfang: 16 Stunden

Internet: www.midway.com

Spiele: 1-2
Termin: 29. September

USK-Freigabe: Preis:
Keine Jugendfreigabe ca. € 60,-

- dynamische Kämpfe mit Tiefgang
- genialer Koop-Modus
- vier spielbare Charaktere
- teilweise nervige Sprungpassagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Feitritze	R1: Spezialangriffe	normaler Schlag
L2: Blocken	R2: Wurfangriff	Kraftangriff
Start: (Statistiken)	X: Springen	
Select: (Pausenmenü)	O: Kraftangriff	
Steuerkreuz: Karten einblenden	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera steuern

Die Steuerung von Mortal Kombat Shaolin Monks erfüllt ihren Zweck makellos und ist einfach zu erlernen.

STEUERUNG 87%

GRAFIK 84% SOUND 83% 87% EINZEL 85%

Der neue Ansatz tut Mortal Kombat gut, besonderes Lob verdient dabei der erstklassige Koop-Modus.

GESAMTWERTUNG



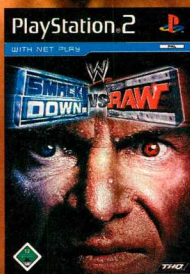
GESAMTWERTUNG



Das rockt!

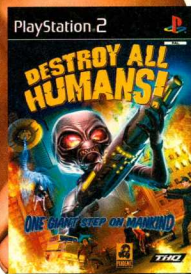
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.

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



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

Prämien-Nr.: 002608



Destroy all Humans!
Die Menschheit ist nicht allein. Sie sind klein, grün ... und gar nicht freundlich! Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters Crypto und finden Sie heraus, wie dieses merkwürdige Wesen namens „Mensch“ denkt und lebt. Steigen Sie in Ihre fliegende Untertasse und legen Sie den Grundstein für die große Invasion der Außerirdischen. Und denken Sie immer an Ihr primäres Einsatzziel: „*Destroy All Humans!*“.

Prämien-Nr.: 002642



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

Prämien-Nr.: 002660

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!
(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.
☐	
☐	
☐	

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und 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 Bearbeitungzeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Es sollte ein gepflegter Eisenbahnraub werden – doch jetzt hat Jericho Dämonen und Vampire am Hintern kleben!

Darkwatch



KOPFLOS Mit einem perfekt gezielten Schuss befreien Sie Ihre Gegner von ihren schrecklichen Kopfschmerzen.



WIE IM WILDEN WESTEN Die Reitsequenzen sind gut inszeniert, aber keine Glanzpunkte, weil sie grafisch und spielerisch zu trist sind.

Für Jericho Cross hätte es ein sehr erfolgreicher Tag werden sollen. Ein Zug mit viel Geld wartete darauf, von ihm ausgeraubt zu werden. Zu Jerichos Schrecken kommt alles anders. Hinter der schweren Panzertür im Zug wartet weder Geld, Gold noch sonstige Schätze. Nein, ein böser Blutsauger namens Lazarus Malkoth freut sich über die Befreiung aus seiner Zelle und bedankt sich bei Jericho mit einem Vampirkuß, bevor plötzlich die Hölle losbricht. Denn kurz nach seiner Befreiung steigen Skelette aus ihren Gräbern und Dämonen verunsichern den Wilden Westen. Um die Übernahme der Welt durch die Dämonen zu stoppen und die eigene Umwandlung zu einem Vampir abzuwenden, muss sich Jericho auf die Suche nach Lazarus machen und ihn besiegen. Per Zufall bekommt er Unterstützung von der attraktiven Cassidy vom Darkwatch-Team, einer Gruppe von Kämpfern, die Untote und Dämonen in die Hölle zurückschicken.

BLADE MEETS SILVERADO

Wie es sich für einen ordentlichen Westernhelden gehört, ist Jericho ein Meister aller Schießereien. So verwundert es

kaum, dass aus *Darkwatch* ein Ego-Shooter geworden ist. Überraschend hingegen ist das künstlerische Design des Spiels. Obwohl man das Setting eindeutig dem Wilden Westen zuordnen kann, entsteht durch den Mix aus Gegnern, Story und Leveldesign eine überaus bizarre Szenerie. Dennoch kombinieren die Entwickler diese Elemente so geschickt, dass dieser Mix funktioniert und eine mehr als unterhaltende Kulisse für diesen leicht zugänglichen Shooter bietet. Zeitweilig fließt Ihnen ein leichter Schauer über den Rücken, bevor Ihnen im nächsten Moment die Animation eines Skelettes ein Schmunzeln entlockt. Sonst folgt das Gameplay weitgehend den Regeln des Genres. Im Verlauf des Spiels haben Sie Gelegenheit, Ihre Schießkünste mit allerlei Waffen bei den unterschiedlichsten Gegnern zu beweisen. Auf Ihrer Jagd nach Lazarus treffen Sie unterwegs auf jede Menge dunkle Gestalten, allen voran die Skelette, die sich Ihnen mit Säbeln oder Beilen bewaffnet oder mit Revolvern ausgestattet in den Weg stellen. Aber auch fliegende Dämonendamen und Indianerzombies wollen Ihren endgültigen Tod. Von Zeit zu Zeit müssen Sie eine Entscheidung treffen. So haben Sie die Wahl, ob Sie sich zum Bösewicht oder zum Helden entwickeln möchten. Entsprechend fördern Sie spezielle Fertigkeiten. Sie werden beispielsweise mit stärkeren Kräften für den Nahkampf ausgestattet oder Ihre Munition erhält zusätzliche Durchschlagskraft.



TOTENJÄGER Diese Kreaturen sind mit einem Schuss bald Geschichte.



PHYSIK-ENGINE Die Havok-Engine sorgt für realistische Physik im Spiel.

SPASSIGE UNTOTENHATZ

Zumeist bahnen Sie sich Ihren Weg durch dunkle unterirdische Gänge, die wenigen Außenareale bilden nicht mehr als eine nette Abwechs-

lung. In den wenigen Reitsequenzen wurde leider ein wenig Potenzial verschenkt, sie wirken spielerisch wie grafisch zu trist. Dennoch macht das Spiel insgesamt wirklich viel Spaß, der sehr

guten Spielbarkeit und dem interessanten Design sei Dank. Wie für Ego-Shooter üblich wurde dem Spiel auch ein Multiplayer-Part spendiert, der allerdings nur mit mageren zwei Spielmodi auf-

warten kann und auf Dauer nicht fesselt. Der eigentliche Clou ist aber der Splitscreen-Koop-Modus, der dem Gameplay noch einmal mehr Pep verleiht.

ALEXANDER FUNKE

DETAIL-CHECK DARKWATCH

Science-Fiction oder Wilder Westen?

Obwohl *TimeSplitters Future Perfect* und *Darkwatch* in anderen Settings angesiedelt sind, machen beide Spaß. Wie schlägt sich der Ubisoft-Titel sonst im direkten Vergleich?



DARKWATCH	TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT
UMFANG ★★★★★	UMFANG ★★★★★
Missionsanzahl: 18	Missionsanzahl: 13
Missionsdesign: Meistens treiben Sie sich in dunklen Gängen oder abgeschlossenen Gebieten herum, die wenigen Außenareale bringen Abwechslung. Die Reifsequenzen sind zu trist.	Missionsdesign: Dank Zeitreisenszenario sind die Levels sehr abwechslungsreich geraten. Die vielen Nebencharaktere sorgen zusätzlich für gelungene Unterhaltung und Atmosphäre.
Wiederspielwert: Jede Menge Geheimnisse und zwei verschiedene Enden veranlassen zu mindestens einem weiteren Durchlauf. Danach ist im Großen und Ganzen die Luft raus.	Wiederspielwert: Massig freispielfähige Charaktere, 21 abgefeuerte Challenges und 14 Arcade-Modi sowie der Level-Editor sind Garant für einen hohen Wiederspielwert.
GRAFIK & SOUND ★★★★★	GRAFIK & SOUND ★★★★★
Darstellung: Größtenteils flüssig, kaum Ruckler, selbst bei vielen Gegnern.	Darstellung: Weitgehend flüssig mit seltenen Slowdowns bei hohen Gegnereintritten.
Soundeffekte: Die deutsche Synchronisation ist wirklich gut gelungen und die Soundkulisse ist sehr atmosphärisch.	Soundeffekte: Sehr gute Soundeffekte und eine erstklassige deutsche Synchronisation mit bekannten deutschen Sprechern.
Musik: Typischer Wildwest-Soundtrack mit Anleihen bei der Musik der großen Westernklassiker.	Musik: Techno-Musik, die teils mit stilistischen Mitteln aus der jeweiligen Epoche unterlegt wird.
MULTIPLAYER ★★★★★	MULTIPLAYER ★★★★★
Splitscreen: Ja, 2 Spieler	Splitscreen: Ja, 4 Spieler
Koop-Modus: Ja	Koop-Modus: Ja
Mehrspieler-Maps: 13	Mehrspieler-Maps: 15
Spielmodi: 2	Spielmodi: 15
Online-Modus: Nein	Online-Modus: Ja
GESAMTWERTUNG ★★★★★	GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
wird Revolverheld.

Das war doch mal ein wirklich witziger Ego-Shooter. Das ungewöhnliche Design und die gute Spielbarkeit heben das Spiel angenehm von der Shooter-Konkurrenz ab. Die interessante Mischung aus Wildwest-Szenario mit jeder Menge untoter Skelette und Zombies bringt mal wirklich frischen Wind ins Genre, dass von Militär- und Science-Fiction-Titeln dominiert wird. Wer nur einen Hauch für eine stimmungsvolle Gruselatmosphäre übrig hat, sollte einen genauen Blick auf das Spiel werfen. Leider ist der Spaß viel zu schnell vorbei, der erste Durchlauf des Spiels ist nach sechs bis sieben Stunden abgeschlossen. Zudem mag ich es nicht, wenn – wie im vorliegenden Fall – zu viele Gegner in meinem Rücken auftauchen und ich mich daher permanent umdrehen muss. Trotzdem sollten sich alle Genre-Fans diesen ungewöhnlichen Titel unbedingt ansehen.

TEST	DARKWATCH
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	High Moon Studios
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	Ca. 6 Stunden
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1-2
Termin:	6. Oktober
USK-Freigabe:	Preis: Keine Jugendfreigabe Ca. € 60,-
Ungewöhnliches Design	
Koop-Modus	
Gute Spielbarkeit	
Zu kurz	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	STANDARD
L1: Dynamit werfen	R1: Schießen
L2: Spezialfunkt. wählen	R2: Spezialfunkt. aktivieren
Start: Pause	X: Action
Select: --	O: Laden
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Kamera
Die Steuerung geht schon nach wenigen Minuten ganz leicht von der Hand. Leider kann man wenig anpassen.	
STEUERUNG 85%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
81%	86%
85%	
EINZEL	
83%	
Erfrischend anderer Ego-Shooter, der trotz kurzer Einzelspielerkampagne überzeugen kann.	



Conflict: Global Storm

Spektakuläre Anti-Terror-Einsätze rund um den Erdball!

Mithilfe neuer Features und Verbesserungen soll der aktuelle Teil der *Conflict*-Reihe seine Vorgänger in den Schatten stellen. Erstmals ist Ihr Trupp nicht an ein festes Szenario gebunden, sondern verfolgt einen Drogenfürsten bis in die entlegensten Orte der Welt, wo das Team sich gegen intelligente Geg-

ner in actionreichen Gefechten beweisen muss.

WELTREISE IM AUFTRAG DES GUTEN

Zu den Einsatzgebieten des Trupps, der sich anfangs aus den selben Soldaten zusammensetzt wie im Vorgängerspiel, gehören unter anderem der kolumbianische und koreanische Dschungel, die Straßen von Seoul, verfallene

Industriegebäude im Ostblock, die Wüste Nordafrikas und verschneite Gebirgsketten von Kaschmir. Wie gewohnt befehlen Sie Ihre Einheit und können dabei zwischen den vier Spielfiguren wechseln. Das Team besteht aus Spezialisten für den Nahkampf, Sprengstoff und schwere Waffen sowie einem Scharfschützen. Die Stärken der verschiedenen Kämpfer setzen Sie gezielt ein, um die

16 sehr abwechslungsreichen Missionen zu erledigen. Mit Einzelkämpfer-Auftritten haben Sie sehr schlechte Karten – nur koordiniertes, taktisches Vorgehen im Team bringt den Spielern ans Ziel. Dazu gehören Feuer, Tarnung mithilfe von Rauchgranaten oder das Heilen verletzter Teammitglieder. Ausgestattet ist der Trupp mit allerlei Hightech-Schnickschnack

TAKTISCH Dank dem bedienerfreundlichen Befehls-Menü können Sie Ihre Einheit hervorragend kommandieren.



SOZIAL WERTVOLL Der Knop-Modus macht sowohl im Spitscreen als auch via System Link eine Menge Spaß.



wie verschiedenen Granaten und Sprengstoffen, Nacht- und Wärme-sichtgeräten, Medikits, Zielfernsehlinsen und natürlich den edelsten Waffen, die die westliche Welt zu bieten hat.

TECHNISCH TOP

Sowohl Grafik als auch Gameplay wurden im Vergleich zu den Vorgängertiteln der *Conflict*-Reihe gewaltig verbessert und geben keinerlei Anlass zur Kritik. Die Umgebungen und vor allem die Spielfiguren sind nun weit- aus detaillierter und ansehnlicher gestaltet. Darüber hinaus verhalten sich Gegner derart clever, wie man es nur von wenigen Spielen kennt. Sie ergreifen die Flucht, verschansen sich hinter Deckungen, bleiben stets in Bewegung und nutzen die Umgebungsmöglichkeiten voll aus. Das Ragdoll-Modell der Figuren sieht vor allem bei Stürzen von Hausdächern oder Explosionen hervorragend aus. Der Schwierigkeitsgrad ist gewohnt hoch – unfaire Stellen sucht man im Gegensatz zu *Conflict: Vietnam* oder den beiden *Desert Storm*-Spielen jedoch vergebens. Dank der komplexen, aber gut durchdachten Steuerung verlieren Sie im Eifer des Gefechts nicht den Überblick und können Ihr Team perfekt kontrollieren und befehlen. Viele Details wurden zudem überarbeitet: Die Fahrzeuge lassen sich endlich besser steuern, Granatenwürfe sind kein Glücksspiel mehr und die Spielfiguren haben durch neue Fähigkeiten eine größere Bewegungsfreiheit. Interessante Zwischensequenzen sowie authentische Soundeffekte und Sprachausgabe vermitteln dem Spielereine hervorragende Atmosphäre und runden den technisch sehr guten Eindruck perfekt ab. Multiplayer-Freunde ziehen per Splitscreen im Team mit einem Freund oder via Internet mit bis zu vier menschlichen Mitspielern in die Schlacht.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK CONFLICT: GLOBAL STORM

Konsequent verbessert!

Nachdem *Conflict: Vietnam* bereits besser als die beiden *Desert Storm*-Vorgänger war, lässt auch der neueste *Conflict*-Teil die ersten drei Spiele der Reihe alt aussehen, wie der direkte Vergleich beweist.



CONFLICT: GLOBAL STORM

STEUERUNG ★★★★★

Zugänglichkeit: Hilfreiches Tutorial. Verbesserungen beim Steuern von Fahrzeugen, in der Bewegung und im Umgang mit Granaten.
Komplexität: Sehr hoch
Sprachsteuerung: Nein

TEAMASPEKT ★★★★★

Die Gegner und das eigene Team verhalten sich noch cleverer als in *Conflict: Vietnam*. Nur durch klärendes Vorgehen im Team bekommt man die späteren Missionen zu Gesicht.
Maximale Teamgröße: 4
Künstliche Intelligenz: Super

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Wie die Vorgänger sehr anspruchsvoll, aber keine unfairen Stellen. Sehr gut spielbar, auch wenn man für manche Aufgaben etliche Versuche benötigt.
Anzahl der Missionen: 16
Missionsdesign: Sehr abwechslungsreich; Vielzahl an Szenarien; Missionen auf verschiedenen Wegen lösbar.



TECHNIK ★★★★★

Technisch der bisher beste Teil der Serie. Bessere Texturen, mehr Polygone und Effekte – sehr gut! Auch die Atmosphäre beeindruckt.
Darstellung: Flüssig und konstant
60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

CONFLICT: VIETNAM

STEUERUNG ★★★★★

Zugänglichkeit: Dank des Tutorials findet sich der Spieler schnell mit der relativ komplexen Steuerung zurecht.
Komplexität: Sehr hoch
Sprachsteuerung: Nein

TEAMASPEKT ★★★★★

Nur wer die Fähigkeiten des Trupps richtig einsetzt, hat Chancen, seine Missionen mit Bravour zu meistern. Die KI des Teams und der Gegner ist besser als in den Vorgängern.
Maximale Teamgröße: 4
Künstliche Intelligenz: Sehr gut.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Sehr hoher Schwierigkeitsgrad; für Anfänger ungeeignet; militärisch etwas hektisch und unübersichtlich. Gut spielbar, trotz gelegentlicher unfairen Stellen.
Anzahl der Missionen: 14
Missionsdesign: Nur ein Szenario, dennoch abwechslungsreich und auf verschiedenen Wegen lösbar.



TECHNIK ★★★★★

Grafisch ordentlich, aber trotz schöner Effekte nur Mittelmäß. Schwache Texturen, dennoch wird eine gute Atmosphäre vermittelt.
Darstellung: Weitgehend flüssig
60-Hz-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
wird zum
Teamplayer.

Kompliment an die Entwickler – selten zuvor habe ich ein Spiel gesehen, bei dem die Schwachstellen des Vorgängers so konsequent aus- gebessert wurden. Diesen Taktik-Shooter kann man allen Fans des Genres nur ans Herz legen.

TEST CONFLICT: G. STORM

Hersteller: SCI

Entwickler: Pivotal

Genre: Taktik-Shooter

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic 2

Umfang: 16 Missionen

Internet: 30. September

Spieler: 1-4 (online)

Termin: 30. September

USK-Freigabe: Preis: Ca. € 60,-

Ab 16 Jahren

Technisch sauber

Abwechslungsreiche Missionen

Zahlreiche Gameplay-Verbesserungen

Hoher Schwierigkeitsgrad

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Befehle	R1: Feuer	☐ Los, los, los!
L2: Sichtenmodus umschalten	R2: schneller Granatenwurf	☐ Inventar
Start: (Pause-Menü)		☐ Karten
Select: Umschaltplan		☐ Stellung ändern
Steuerkreuz: Sicht vergrößern/verkleinern	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen

Die Steuerung gibt keinen Anlass zur Kritik. Das Team lässt sich super steuern und befehlen.

STEUERUNG

82%

GRAFIK | SOUND | MULTI

83% | 81% | 83%

85%

Zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen machen den aktuellen Conflict-Teil zum Hit.

SICHTPROBLEME: Die Wittereffekte sind sehr gelungen und rauben dem Spieler häufig die Sicht.



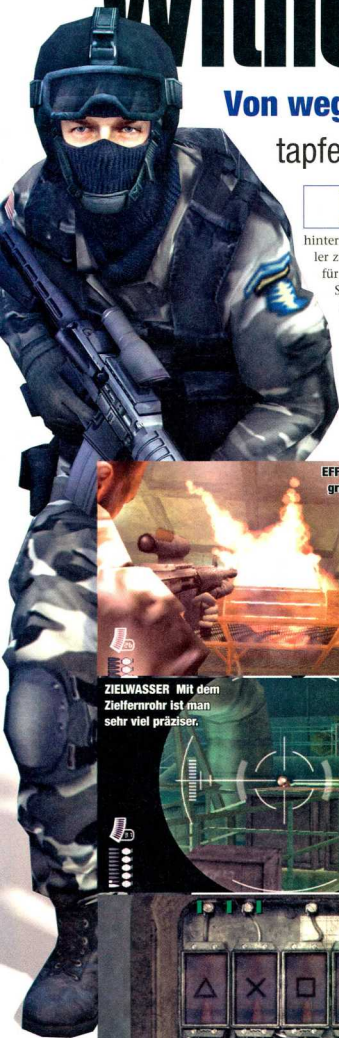
STURMANGRIFF: Ob Sie die Abschnitte taktisch oder mit der Holzhammernmethode angehen, bleibt Ihnen überlassen.





Without Warning

Von wegen Einzelkämpfer! Jetzt helfen Sie sechs tapferen Charakteren, Terroristen zu bekämpfen.



Nachdem *Tomb Raider: The Angel of Darkness* weit hinter den Erwartungen der Spieler zurückblieb, wurde die Luft für Adrian und Jeremy Heath-Smith bei Core Design und Eidos recht dünn. Kurze Zeit nach dem Misserfolg gaben beide ihren Ausstieg bekannt und gründeten mit dem Core Studio erneut eine Spieleschmiede. Mit *Without Warning* liegt nun das

erste Produkt des jungen Entwicklungsstudios vor, das hoffentlich nicht richtungsweisend für zukünftige Projekte ist.

EINER ALLEIN REICHT NICHT

Der frankokanadische Terrorist Corbin Derbec besetzt eine Chemiefabrik und trifft dort die Vorbereitungen für einen Anschlag. Nachdem die Regierung davon Wind bekommt, stürzt sich eine Anti-Terror-Einheit in die Schlacht. Unglücklicherweise gerät diese schon zu Beginn in einen Hinterhalt und wird bis auf drei Leute ausgelöscht. Von diesen drei Überlebenden hängt nun der Erfolg der Mission ab, die sich jetzt alleine durch den Fabrikkomplex kämpfen müssen. Nebenbei arbeiten sich ein Wachmann, ein Kameramann und eine Sekretärin ebenfalls durch die Anlage. Sie steuern im Laufe des Spiels immer einen dieser sechs Charaktere, deren Wege sich mehrmals kreuzen. Dabei laufen die mitunter sehr kurzen Levels trotz der verschiedenen

Spielfiguren immer gleich ab: Sie kommen in einen Raum, in dem Sie mehrere Terroristen erwarten. Nachdem Sie diese aus dem Weg geräumt haben, müssen Sie beispielsweise einen Schalter umlegen oder eine andere kleine Aufgabe lösen, bevor der nächste Ansturm beginnt. Dabei agieren die Gegner selten intelligent. Auch wenn die unkomplizierte Action der ersten 60 Minuten noch relativ spaßig ist, macht sich danach nur noch gähnende Langeweile breit.

ALEXANDER FUNKE

EFFEKTIVOLL Die spärlichen grafischen Effekte wurden recht gut umgesetzt.



ZIELWASSER Mit dem Zielfernrohr ist man sehr viel präziser.



LANGWEILIG Anhand dröger Knopf-druck-Sequenzen sollen sie einen Stromkreis in Gang setzen.

TEST WITHOUT WARNING

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Circle Studio
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 14 Stunden
Internet:	www.capcom-europe.com
Spieler:	1
Termin:	28. Oktober
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-

- Unkomplizierte Action
- Sechs verschiedene Charaktere, ...
- die sich spielerisch kaum unterscheiden
- Wenig Abwechslung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielen	R1: Nachladen	☐ Ducken
L2: Umladung	R2: Granaten	☐ Nachladen
Start: Phasen	☒ Action	☒ Schlagen
Select:		
Steuerkreuz: Zielfernrohr	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

Die Steuerung funktioniert ganz gut und trägt dazu bei, dass zumindest der Anfang des Spiels Spaß macht.

81 %

GRAFIK	SOUND	MULTI	63 %
72 %	76 %	— %	

Was am Anfang noch unterhaltsam ist, wird nach der ersten Stunde schnell dröge und langweilig.

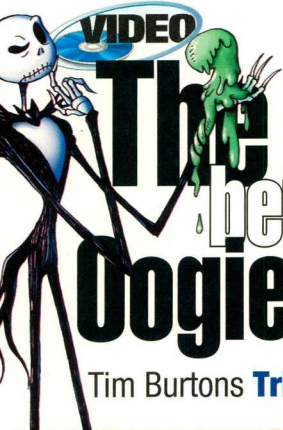
MEIN FAZIT GENT SO



Alexander Funke

hat genug vom Terrorismus.

Die Idee des Spiels klingt zunächst ganz nett. Sie steuern sechs unterschiedliche Charaktere durch einen von Terroristen besetzten Fabrikkomplex. Leider hat man gerade aus diesem Ansatz nichts herausgeholt. Jeder Charakter spielt sich im Grunde gleich, die drögen Minispiele wie Bomben entschärfen oder Stromkreise unterbrechen bringen kaum Abwechslung. Was zu Beginn noch als unkompliziertes Actionspiel Spaß macht, verkommt später zu einer endlos scheinenden, einfallslosen Wiederholung der ersten Levels.



The Nightmare Before Christmas Oogies Rache

Tim Burtons Trickfilm zum Mitspielen



HEISS! Feuer ist die Spezialität des Kürbiskönigs.



KNOCHENARBEIT Jack wirbelt seine Gegner umher, dass es nur so kracht.

Bösewicht Oogie ist zurück – und er macht natürlich das, was er am besten kann: die Bewohner von Halloween Town terrorisieren. Glücklicherweise ist der Kürbiskönig Jack Skellington zur Stelle, um seine Heimatstadt zu retten! Sie verstehen nur Bahnhof? Kein Problem, denn auch ohne Kenntnis des kultig-makabren Kinospaßes von Tim Burton macht Capcoms spielerische Fortsetzung des Themas durchaus Spaß. Sämtliche wichtigen Charaktere und die Hintergrund-Story werden Neulingen nämlich praktischerweise während des Spiels vermittelt. Kenner des Films hingegen freuen sich über viele alte Bekannte, sehr gute Musikunterstützung aus dem Kinostreifen und ge-

lungene englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln).

DEVIL MAY CRY IM HALLOWEEN-LOOK

Spielerisch erinnert das Third-Person-Action-Adventure ein wenig an Klassiker wie *Rygar* oder *Devil May Cry*. Skelett-Held Jack Skellington verfügt über ein multifunktionales Armband, Seelenräuber genannt, das ihm spezielle Fähigkeiten verleiht. Mit ihm kann er kämpfen, Gegner herumschleudern, Hindernisse überwinden und Seelen einsammeln. Mit Letzteren kann man sich dann diverse Upgrades im örtlichen Hexenladen kaufen. Im Laufe des Spiels lernt Jack, sich in den feurigen Kürbiskönig und den eiskalten Santa Jack zu verwandeln. Die damit verbundenen Zusatzfähigkeiten

finden vor allem in zahlreichen Rätselsequenzen und auch bei Bosskämpfen Anwendung. Trotz dieser Verwandlungsmöglichkeiten sollte man keinen allzu großen Gameplay-Tiefgang erwarten. Zumeist ist man in Jacks Skelettform unterwegs und kämpft sich mithilfe des Seelenräubers durch langfristig recht eintönige Gefechte. Was die Präsentation angeht, ist *Oogies Rache* eng an den Kinofilm angelehnt. Mal abgesehen von einigen weniger schönen Texturen, unschönem Kantenflimmern und ungünstigen Kameraperspektiven kann man den Titel grafisch durchaus als gelungen bezeichnen. Die Entwickler haben den sehr eigenen Stil des Films hervorragend ins Spiel übertragen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
mag Kürbisse.

Anfangs hat mich die Versoffenheit von Tim Burtons Kultfilms unheimlich fasziniert. Grafik, Sounds und Musik sorgen einfach für eine fantastische Atmosphäre. Nach ein paar Stunden lässt der Zauber jedoch ein wenig nach. Daran sind nicht zuletzt sich ständig wiederholende Sprachausgaben und langfristig eintönige Kämpfe schuld. Echte Fans, die sich daran nicht stören, dürfen mit diesem Titel dennoch viel Spaß haben.

TEST

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	10+ Stunden
Internet:	www.capcom.de
Spieler:	1
Termin:	30. September
USK-Freigabe:	Preis: Ab 12 Jahren
	Ca. € 50,-

- Erstklassige Atmosphäre
- Gute Umsetzung der Filmvorlage
- Lästiges Kantenflimmern
- Langfristig eintönig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Wechsel zum Kartendialog	RT: Wechsel zu Santa Jack	☐ Angriff 1
L2: -	R2: -	☐ Angriff 2
Start: Pause/Menu	X: Untersuchen/Abwehren	☐ Springen
Select: Karte einblenden	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: -
Steuerkreuz: Gegner versputzen		

Übersichtliche, einfache Steuerung, die ein problemloses Ausführen von Combos erlaubt.

80 %

GRAFIK	SOUND	MULTI	79 %
78 %	83 %	- %	

Gelungene Filmversetzung, an der vor allem Fans des kultigen Kinostreifens Freude haben dürften.



LOVE STORY Der Kürbiskönig und seine Lieblings-Lumpenpuppe Sally.



BOSSKAMPF Mit schnellen Tastenfolgen werden die Gegner ausgetanzt.

Was wird jetzt bloß aus unserer Stadt?

The Incredible Hulk Ultimate Destruction

Der grüne Hüne lässt es **mächtig krachen!**

Comic-Fans und Freunde alter TV-Serien haben allen Grund zur Freude, denn im neuesten Hulk-Teil können sie sich so richtig austoben. In der Rolle von Hulk alias Dr. Bruce Banner liegt es an Ihnen, die Welt vor den düsteren Machenschaften des Mutanten Abominations zu retten. Nachdem die Hulk-Titel der Vergangenheit qualitativ lediglich mittelmäßig und damit schlechter als andere Comicumsetzungen wie *Spider-Man* waren, legen sich die Entwickler gewaltig ins Zeug, um dem grünen Riesen endlich ein angemessenes Spiel zu verpassen.

BRACHIALE ZERSTÖRUNGSORIE

Zu Hulks Spezialitäten gehört – wie der Titel bereits verrät – die Zerstörung. Dabei kann der Spieler nahezu jedes Objekt in der gigantischen Stadt in Schutt und Asche legen oder sogar als Waffe verwenden. Autos zerrupft der Gigant und benutzt sie als blecherne Boxhandschuhe oder schleudert sie gen Himmel, um Helikopter auf die unsanfte Art landen zu lassen. Selbst Gebäude sind vor ihm nicht sicher. Bereits

Hulks Standardattacken und -fähigkeiten sind erstaunlich. Das Move-Repertoire kann durch Punkte erweitert werden, die man in den Missionen erhalten hat. Der aufgedunsene Mutant kann an Wänden hinauflaufen, im Tony-Hawk-Stil Wallrides ausführen und große Distanzen mit gewaltigen Sprüngen überbrücken. Das Spiel findet überwiegend in einer Großstadt oder einer Einöde namens Badlands statt. Hulks Verstecke, eine alte Kirche, dient lediglich als Einkaufsgelegenheit für Upgrades und als ruhiges Plätzchen zum Verschrauben zwischen den Aufgaben. Letztere sind übrigens recht abwechslungsreich: Der Spieler muss Objekte sammeln und zur Kirche bringen, Gebäude beschützen, Objekte zerstören oder Rennen austragen. Die spektakulären Bosskämpfe versetzen den Spieler immer wieder in Staunen. Im neuen Hulk-Spiel zählt aber nicht nur die reine Action, sondern auch Taktik ist gefragt.

MITTELPRÄCHTIGE OPTIK
Grafisch ist Vivendis Hulk-Spiel leider nur Mittelmaß – schlichte Texturen und häufige Clipping-Fehler vor allem bei Kämpfen trü-

ben den Spaß doch ein wenig. Trotzdem ist die Zerstörungsgorgie technisch beeindruckend, wenn man bedenkt, dass es fast nichts gibt, was man nicht beschädigen kann. Die Steuerung ist gut, aber leider nicht perfekt. Im Eifer des Gefechts kann es bei zu viel Action und Explosionen passieren, dass der Spieler den Überblick verliert. Trotz dieser kleinen Mängel garantiert *Ultimate Destruction* eine Menge Spielspaß und ist somit nicht nur für Fans der Serie empfehlenswert.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
... wird zum Hulk-Fan.

Nach anfänglicher Skepsis konnte mich der neueste Hulk-Teil überzeugen. Es macht wahnsinnig Spaß, wie ein Berserker in der Stadt abzugehen und mit den zahlreichen Attacken auf verschiedenste Weise nahezu alle Objekte zu ge- oder missbrauchen. Die mittelmäßige Grafik und gelegentliche Schwächen bei Kameraführung und Steuerung sind leicht zu verkraften, denn *Hulk* bietet geballte Action für unzählige Stunden.

TEST	
THE INCREDIBLE HULK	
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	Über 30 Hauptmissionen
Internet: www.vugames.de	

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Fast alles zerstörbar
- 150 Moves
- Zwei riesige Gebiete
- Grafische Schwächen

CONTROLLER	KEYBOARD	STANDARD
L1: Ziel anvisieren	R1: Sprinten	Attacke
L2: Taunt	R2: Taunt	Spezialattacke
Start: Pause		X: Sprung
Select: -		O: Greifen/werfen
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Ziel wischen

Die Steuerung ist zwar nicht perfekt, aber dennoch lässt sich der grüne Gigant sehr gut kontrollieren.

79%

GRAFIK SOUND MULTI EINZELSPIELER

73% 76% - 79%

Ein nicht nur für Hulk-Fans sehr empfehlenswerter Actiontitel mit vorbildlichem Schadensmodell.



EyeToy: Kinetic

Spielen macht faul und begünstigt

Fettleibigkeit? Nicht, wenn Sonys

EyeToy auf dem Fernseher steht!



FDH-Fasten führt zu keinem Erfolg und auch die Brügge-Diät will nicht so recht die Pfunde purzeln lassen? Vielleicht könnte Ihnen bald EyeToy: Kinetic helfen, überflüssige Kalorien spielend zu verbrennen und ganz nebenbei Ihr Wohlbefinden zu steigern. Natürlich funktioniert die Endorphin-Ausschüttung nicht ohne Fleiß und Ausdauer. Um die Motivation zu steigern, hat Sony seinem Fitnessstudio zwei virtuelle Trainer, Matt und Anna, spendiert, die Sie beim Abrackern des 12-Wochen-Stundenplans an die Hand nehmen.

KINETISCHE ENERGIE

Ihr Fitnessprogramm ist dabei in vier Übungszonen unterglio-

dert: In der Cardio-Zone wird das Herz-Kreislauf-System aufgewärmt, im Kampfbereich eine gute Reaktionsfähigkeit trainiert, die Muskelaufbau-Zone erklärt sich von selbst und im „Körper und Geist“-Modus entspannen Sie sich schließlich bei zahlreichen Yoga-Übungen und verbessern Haltung und Atmung. Sämtliche Einheiten sind als Minispiele konzipiert, bei denen Sie sich mit Händen und Füßen vor der EyeToy-Kamera abspiegeln – für den Muskelaufbau wird sogar voller Körpereinsatz im Wohnzimmer verlangt. Um sich nicht sofort einen Bänderiss zuzuziehen, fordern die charmanten Animatuer Sie vor jeder Spielrunde auf, Ihre Gelenke mit Dehn- und Streck-

übungen kräftig einzuölen. Das ist auch bitter nötig, denn ganz gleich, ob Sie als Bodyguard einem stacheligen Ball ausweichen oder sich mit allen Gliedmaßen Sandsäcke vom Leib halten müssen: Sie können sicher sein, dass ein konsequent durchgeführtes Training locker den VHS-Kurs im Bodybuilding ersetzen kann. Vorausgesetzt, Sie treten mit einer Extraportion Ausdauervermögen vor die Kamera, denn der Spaß-Faktor ist bei EyeToy: Kinetic insbesondere aufgrund des fehlenden Mehrspieler-Modus deutlich geringer als bei den bisherigen EyeToy-Auflagen. Für Dickerchen trotzdem eine gelungene Pfundkur!

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

nascht weiterhin Schokolade.

Juhu, endlich kann ich den Pizzaboten anrollen lassen und mir die zugeführten Kalorien selbst abzapfen! Dass ich je den gestählten Oberkörper meines Trainers Matt erreichen werde, ist dennoch zu bezweifeln. Die bisherigen EyeToy-Spiele waren Partygaranten schlechthin, diesmal versiegt die Motivation ziemlich rasch. Zumal sich die Minispiele gar nicht mal so sehr von denen bei EyeToy: Play unterscheiden – von der pseudowissenschaftlichen Präsentation mal abgesehen.

TEST EYETOY: KINETIC

Hersteller:	Sony
Entwickler:	London Studio
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	22 Minispiele
Internet: www.playstation.de	

Spieler:	Termin:
1	28. Sept.

USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-

- 12-Wochen-Ausdauerplan
- Über 20 Minispiele
- Gesundheitsförderndes Spielkonzept
- Mittelmäßige Motivation

CONTROLLER-CHECK EYETOY



Die Kamera erkennt die Bewegungen sehr gut. Allerdings sollte ringförmig genügend Platz vorhanden sein.

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
—%	75%	—%	76%

Mit EyeToy gegen den Sommerpeck: Sonys Gute-Laune-Diät lässt Pfunde purzeln – launig!



Top Spin

Gute Nachricht für alle Filzball-Klopper: Dieses Spiel ist **pure Tennis-Action!**



SATTER AUFSCHLAG Das könnte ein Ass werden!



FAUENAUSSCHLAG Gemeinsam sind sie stark!



RISIKOSCHLAG Nicht einfach, aber effektiv.

Vor ca. zwei Jahren erschien Top Spin auf Xbox und heimste allerorts nur Spitzenbewertungen ein. Dank 2K Sports kommen nun auch PS2-Besitzer in den Genuss dieses Top-Titels. Allen voran überzeugt die Präsentation: Egal ob man sich seinen Spieler nach Maß selber kreiert oder sich für einen Star wie Maria Sharapova entscheidet, die Tennis-Asse sind gut animiert und bewegen sich äußerst realistisch über den Platz. Auch die Replays und diverse emotionale Reaktionen der Spieler wie das verärgerte Schleudern des Schlägers nach einem verpatzten Ballwechsel sind sehr gut in Szene gesetzt. Abstriche müssen leider im Bereich Sound gemacht werden; die Geräusche und Sprechblasen kommen sehr unsauber aus den Lautsprechern.

ADVANTAGE GAMEPLAY Ein riesiger Pluspunkt bei Top Spin ist das Handling der Spieler: Anfänger finden sich dank der intuitiven Steuerung schnell zurecht, jedoch werden dank vieler Schlagvariationen wie Slides, Top Spins und Lobs auch Tennis-Techniker zufrieden gestellt. Wer auf Nervenkitzel steht, greift auf zwei riskante Manöver zurück, den Stoppball und den Risikoball. Betätigt man die jeweilige Taste, wird ein Balken eingeblendet, auf dem ein sich schnell bewegendes Strich in der Mitte gestoppt werden muss. Gelingt dies, wird dem Gegner ein unhaltbarer Ball serviert; geht es schief, landet der Ball im Aus oder im Netz. Wer diese Schläge übt, hat bei schwierigen Matches ein Ass im Ärmel, das über Sieg oder Niederlage entscheiden kann.

DIE GOLDENE LEITER

Auch in Sachen Spiel-Modi lässt sich Top Spin nicht lumpen: Es können eigene Turniere erstellt werden, eine Tennisschule absolviert werden oder schnelle Einzelmatches mit dem Computer oder einem Freund ausgetragen werden. Dreh- und Angelpunkt ist jedoch das Durchspielen einer kompletten Karriere. Auf insgesamt acht Kontinenten spielt man sich durch unzählige Turniere und klettert die Weltrangliste nach oben. Die gewonnenen Preisgelder können in diversen Shops für Klamotten oder neue Frisuren

verkleinert werden; wer jedoch ernsthaft mit der Konkurrenz mithalten will, investiert seine Kohle in Trainingseinheiten, die verschiedene Werte wie Aufschlagstechnik oder das Vorhandspiel verbessern.

WINFRIED RUDROFF

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudroff

steht auf Frauentennis

Aus dem großen Angebot an Tennis-Spielen sticht Top Spin vor allem wegen der ausgezeichneten Steuerung heraus. Es macht einfach Spaß, sein digitales Ich ohne lange Einarbeitungszeit über den Platz zu hetzen und dem Gegner ein Brett nach dem Anderen zu servieren. Ein weiterer Pluspunkt ist der Karrieremodus, der dank der individuellen Entwicklungsmöglichkeiten über Tage motivieren kann. Schade, dass sich einige kleine Patzer eingeschlichen haben. Der krächzige Sound wird der PS2 leider nicht gerecht und die Ladezeiten lassen einem Zeit, sich zwischendurch einen Kaffee zu brauen.

TEST TOP SPIN

Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Pam Development
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	30+ Courts
Internet:	www.2ksports.com
Spieler:	1-2
Termin:	Erhältlich
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-

- Motivierender Karriere-Modus
- Gelungene Steuerung
- Lange Ladezeiten
- Schwache Soundeffekte

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Stopball	R1: Rückschlag	☐
L2:	R2:	☐
Start: Pause		☐
Select:		☐
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R:

Eine der Stärken des Spiels: Die Steuerung der Figur ist intuitiv und klappt von Anfang an sehr gut.

GRAFIK	SOUND	MULTI	83%
82%	57%	81%	

Ausgezeichnetes Tennisspiel mit hervorragender Steuerung und kleinen technischen Schnitzern.

Beat Down Fists of Vengeance

„Grand Theft Auto Las Sombras“ könnte der Arbeitstitel für Beat Down gewesen sein.



KRALLENHAND Die zahlreichen Endgegner sind durch die Bank unfair.

Zwar stehen Sie in Capcoms Straßenprügler keine Autos, ansonsten ist aber der Einfluss von Rockstars Hitserie unverkennbar. Nachdem Sie sich für eine von fünf Spielfiguren entschieden haben, landen Sie in der Stadt Las Sombras und müssen sich fortan gegen rivalisierende Gangs und die Polizei behaupten. Läuft Ihnen auf offener Straße ein Angreifer über den Weg oder fordern Sie einen Passanten zu einer Prügelei heraus, schaltet das Spiel in den Kampf-Modus. Hierbei wird zwischen der Seite präsentierten Duellen und Massenschlägereien mit deutlich flexiblerer

Kameraführung unterschieden. Sowohl Sie als auch Ihre Gegner können dabei allerlei Waffen und auch die Umgebung zum eigenen Vorteil einsetzen. Durch Gespräche mit den Stadtbewohnern kommen Sie an Aufträge, rekrutieren wahlweise freundlich (geht auch per Handy!) oder mit Gewalt Helfer (bis zu zwei können Ihnen folgen und mitkämpfen) oder verhören andere Kriminelle, um an wichtige Hinweise zu gelangen. Zwei Anzeigen informieren Sie darüber, wie leicht Sie von feindlichen Gangs und der Polizei erkannt werden; der Kauf von neuen Klamotten sowie kosmetische Operationen lösen dieses lästige Bekannt-

heits-Problem für gewisse Zeit, ansonsten werden Sie ständig auf offener Straße angegriffen. Die Stadt ist in zahlreiche Abschnitte aufgeteilt und die Ladezeiten zwischen den Bezirken läppern sich bei längeren Fußmärschen enorm, gerade wenn Sie mal einen Umweg in Kauf nehmen müssen. Nach gewonnenen Kämpfen gibt es Erfahrungspunkte nach einem Levelanstieg können Sie die Fertigkeiten Ihres Kämpfers verbessern. Die Kamera gibt sich oft bockig und die deutsche Übersetzung lässt zu wünschen übrig, was zumindest irgendwie zu den schlechten Dialogen passt.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Pruchnicki

ist niedergeschlagen.

Es ist wirklich zum Heulen: In den letzten Jahren ist kein einziges brauchbares Spiel in der Art von *Final Fight* erschienen. Auch *Beat Down* ändert daran nichts – das Spiel ist völlig mit Features überladen, macht dabei aber fast nichts wirklich gut. Statt all der GTA-Anleihen hätte Capcom dem Titel erst einmal ein packendes Kampfsystem verpassen sollen. Stattdessen wechseln sich mittelprächige Prügeleien mit langweiligem Herumlaufen und den damit verbundenen Ladezeiten ab. Die saudummen, krampfhaft mit Schimpfwörtern gespickten Dialoge sorgen zudem dafür, dass einen die Handlung zu keinem Zeitpunkt mitreißt. Und wieso gibt es nur einen drögen Versus-Modus, wo doch jeder weiß, dass solche Spielen erst im Kooperations-Modus richtig Spaß machen? Warten Sie lieber auf *The Warriors* von Rockstar!

TEST

BEAT DOWN

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Cavia
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Dt. Texte, engl. Ton
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital
Umfang:	50+ Missionen
Internet:	www.capcom-europe.com

Spieler:	Termin:
1-2	30. September

USK-Freigabe:	Preis:
Keine Kennzeichnung	Ca. € 45,-

- Viele reizvolle Ideen ...
- ... leider meist schwach umgesetzt
- Nervige Kamera
- Kein Kooperations-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Locken	RT: greifen/auffahren	□: Bockig
L2: Gegenstand 1	R2: Gegenstand 2	△: Trifft
Start: Pause/Menü		ⓧ: Blocken
Select:		○: Verhandeln
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

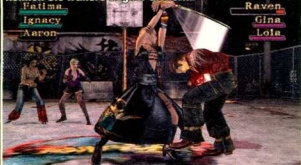
An der Steuerung gibt es wenig auszusetzen, allerdings reagiert sie in Kämpfen generell etwas träge.

STEUERUNG
70%

AUTSCH Bei solchen Dialogen wäre ausdiskutieren auch nicht sinnvoller als sich prügeln.



GROSSE AUSWAHL Im Versus-Mode können Sie frühere Gegner steuern.



GRAFIK	SOUND	MULTI	51%
76%	60%	51%	56%

Da wäre mehr drin gewesen: Der Prügel-GTA-Mischmasch ist leider überladen und unausgegoren.

Madden NFL 06

Die **echten NFL-Stars** gibt's nur hier!



Mit mehr als 40 Millionen verkauften Einheiten ist und bleibt *Madden NFL* die mit Abstand erfolgreichste Sportspielerreihe der Welt. Obwohl sich die Football-Begeisterung in Deutschland stark in Grenzen hält, hat das Edelsportspiel von Electronic Arts auch hierzulande eine treue Fangemeinde. Größte Neuerung von *Madden NFL 06* im Vergleich zum Vorgänger ist die so genannte Quarterback-Vision-

Control. Mittels eines gelben Lichtkegels wird angezeigt, wohin der Quarterback gerade schaut. Besonders gute Würfe kann der Spielmacher nur innerhalb dieses mittels des rechten Analogsticks justierbaren Bereichs ausführen. Dieses neue Feature bringt sowohl Vor- als auch Nachteile mit sich: Einerseits ist das Passen dadurch noch realistischer geworden, andererseits kann diese Option den einen oder anderen Spieler

aber auch schlichtweg überfordern. Neben dem Ausfindigmachen eines freien Receivers und dem richtigen Timing beim Wurf muss man jetzt auch noch den gelben Lichtkegel im Auge behalten! Neben dem noch umfassenderen Franchise-Modus gibt es jetzt auch den NFL-Superstar-Modus. Hier erstellt man sich selbst einen Spieler und erlebt mit ihm fortan eine gesamte NFL-Karriere.

OLIVER BECK



HECHTSPRUNG Da freut sich der Teamarzt: Drei potenzielle Patienten auf einen Schlag.



EASY Field Goals stellen keine besondere Herausforderung dar und sind meist sichere Punkte.

TEST		
MADDEN NFL 06		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Electronic Arts	
Genre:	Sport	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3, 16:9	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	Alle NFL-Teams	
Internet: www.electronicarts.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	8. September	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Passen/ausweichen	R1: Passen/ausweichen	☐ Passen/hechten
L2: Passen	R2: Passen	☐ Passen/ball abstoßen
Start: Pause		
Select: Auswählen	X: Hechten	
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Passen/Ordnung
Die Steuerung ist sehr durchdacht und geht schnell von der Hand. Einzige GVC ist kompliziert.		
STEUERUNG 85%		
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
85%	87%	88%
Dank offizieller Lizenz ist und bleibt <i>Madden NFL 06</i> die erste Wahl für NFL-Fans.		

Outlaw Tennis

Diese **Tennisrüpkel** sind alles, nur nicht fair.

Während beim echten Tennissport noch ziemlich viel Wert auf Etikette gelegt wird, geht es bei *Outlaw Tennis* etwas rabiatier zur Sache. Hier treten tätowierte Muskelprotze mit illustren Namen wie „Killer“ gegen halb nackte Stripperinnen mit riesiger Oberweite an. Anstatt sich auf gepflegten Tennisanlagen zu duellieren, treten die 16 „Athleten“ an abgedrehten Orten

mit schrägen Bodenbelägen an. Selbst Matches unter der Erde auf Lavagestein stehen auf dem Programm! Obwohl die gesamte Aufmachung von *Outlaw Tennis* sehr ausgeflippt und comichaft wirkt, gestaltet sich das eigentliche Spiel als durchaus anspruchsvoll: So durch den Spieler sämtliche wichtige Schläge (Topspin, Slice, Lob, etc.) des Tennissports zur Verfügung und es ist oft gar nicht

so einfach, bei dem sehr hohen Spieltempo immer die richtigen Entscheidungen zu treffen. Für genügend Langzeitmotivation sorgen beim nur 20 Euro teuren *Outlaw Tennis* indesessen die verschiedenen Spielmodi. Neben den klassischen Einzelspielen und einem umfangreichen Karriere-Modus gibt es auch zahlreiche witzige Minispielen zur Auswahl.

OLIVER BECK

OFFENHERZIG Die gute Donna zeigt zwischen den Ballwechseln gerne ihre gut verpackten Bälle.



LAVA OPEN Was ist schon ein Wimbledon-Sieg wert, wenn man auch in der Hölle Champion werden kann?

TEST		
OUTLAW TENNIS		
Hersteller:	Take 2	
Entwickler:	Hypnotix	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Dolby Surround	
Umfang:	16 Spieler	
Internet: www.take2.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 20,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Sprschläge	R1: ☐ Slice	
L2: ☐ Lob	R2: ☐ Lob	
Start: Pause		
Select: ☐ Topspin	X: Fräser Schlag	
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: ☐ Topspin
Sehr einfach aufgebaute Steuerung. Jede Taste übt einen anderen Schlag aus. Schnell erlernbar.		
STEUERUNG 80%		
EINZELSPIELER:		
GRAFIK	SOUND	MULTI
70%	73%	72%
Witziges Tennisspiel mit genügend Umfang. Für 20 Euro ein durchaus lohnender Zwischensnack.		

Angriff der Spitzenprämien!

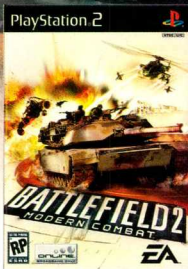
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



**Battlefield 2:
Modern Combat (PS2)**
Einer der größten Online-Shoot-
er schafft den Sprung vom PC
auf die PS2: *Battlefield 2: Modern
Combat* bietet große und detaillierte
Umgebungen, von Stadt-
gebieten bis hin zu abgelegenen
Wäldern in einigen der berühmtesten
Krisengebiete der Welt.
Neben spannenden Multiplayer-
Gefechten bietet *Modern Combat*
auch einen umfangreichen
Einzelspieler-Modus.
Erscheint: 17.11.2005
Prämien-Nr.: 002736



Burnout Revenge (PS2)
Dieses Mal geht es nicht um
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. Bereits
erhältlich
Prämien-Nr.: 002737



FIFA 06 (PS2)
FIFA Football hat sich für die neue
Saison mächtig verstärkt: intelli-
genteres Stellungsspiel, mehr
Taktiken und Manager-Komplexität
sollten 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 ultimati-
ven Kick für Retro-Liebhaber
bereit: eine emulierte Version des
Serienstammvaters von 1993.
Erscheint: 29.09.2005
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!

(€ 57,80/12 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 Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein
und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert
sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen
vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Beza-
hlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beach-
ten 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)

PLAYZONE

Everybody's Golf

Geniales Golfspiel mit Cartoonfiguren



Auf den ersten Blick hat es den Anschein, als würde es sich bei Sonys *Everybody's Golf* um ein Kinderspiel handeln – Figuren im Anime-Look und bunte Golfplätze sorgen für diesen Eindruck. Aber schon nach den ersten paar Schlägen merkt man, dass es sich um eine gute Golfsimulation handelt. Doch die realistische Darstellung sowie die einwandfreie Präsen-

tation eines *Tiger Woods PGA Tour* fehlen. Stattdessen zieht der Ball einen Schweif nach sich, der den Spieler die Flugbahn des Balls erkennen lässt. Obendrein honorieren regenbogenfarbene Einblendungen einen besonders guten Abschlag. Zudem ist das Benutzer-Interface hervorragend, da der Spieler permanent über alles Wissenswerte informiert wird. Über der Schwungbalkenleiste

ist beispielsweise eine Seitenansicht des Kurses zu sehen, wo die Distanz zum Loch und die Gegebenheit des Platzes zu erkennen sind. Außerdem warten zahlreiche Kurse, Minigolfplätze und Zusatzcharaktere darauf, freigespielt zu werden. Wer nicht unbedingt ein Live-Übertragungs-Feeling braucht, wird an diesem Spiel auf jeden Fall seine Freude haben.

MICHAEL MEYER



ÜBERSICHTLICH Auf dem Benutzer-Interface sind alle wichtigen Daten zu sehen.



ANNÄHERUNG Schläge vom Rough aufs Grün sind nicht immer einfach.

TEST		
EVERYBODY'S GOLF		
Hersteller:	Sony	
Entwickler:	Clap Hanz	
Genre:	Sportsimulation	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	13 Kurse	
Internet: www.yourpsp.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	14. Sept.	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Schläger wechseln	R1: Schläger wechseln	Wiederholung
L2: Kamera-position ändern	R2: Kamera-position ändern	Minizoomen
Start: Vogel-perspektive		X: Minigoomen
Select: Punktstand		O: Schlag ausführen
Steuerkreuz: Ziel ausrichten	Analogstick L: Kamera drehen	Analogstick R: Kamera drehen
Die Steuerung ist simpel und geht sofort ins Blut über. Die Tastenbelegung ist übersichtlich und sinnvoll.		STEUERUNG 88 %
ERSTESPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
82%	80%	82%
Erstklassiges Golfspiel mit fantastischer Steuerung und ausgefallenen Golfplätzen.		

Tiger Woods PGA Tour 06

Heiße Rivalitäten auf sattem Grün



Natürlich darf man auch in diesem Jahr wieder Tiger Woods und diverse andere Golf-Profis über zahlreiche originalgetreue Golfplätze scheuchen. Großartige spielerische Neuerungen sollten Fans der Serie jedoch nicht erwarten. Das analoge Steuerungssystem des Vorgängers wurde jedoch noch weiter ausgebaut. So sorgt man mit dem rechten Analogstick für den nötigen

Schnitt, um auch wirklich immer aufs Grün zu kommen. Bei einem Putt ist jetzt wieder ein animiertes Gitternetz zu sehen, das den Spieler über die Gegebenheit des Geländes informiert. Ein paar Double oder Triple Bogeys muss man aber dennoch in Kauf nehmen, bis man beim Putten den Bogen wirklich raushat. Bei dem neuen Rivalen-Modus erstellt man sich zunächst ei-

nen eigenen Golfer und absolviert ein kleines Tutorial. Danach reist man in Begleitung von Tiger Woods durch verschiedene Epochen der Golfgeschichte. Ziel dabei ist es, Golferlegenden herauszufordern und letztendlich zu besiegen. Wer schon den hervorragenden Vorgänger mochte, kann auch bei diesem Titel ohne Bedenken zugreifen.

MICHAEL MEYER



PUTT Dank des animierten Gitternetzes sollte auch dieser Birdie klappen.



POWERSHOT Besondere Schläge werden durch zusätzliche Animationen belohnt.

TEST		
TIGER WOODS PGA 06		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Electronic Arts	
Genre:	Sportsimulation	
Sprache:	Deutsch	
Video:	4:3	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	14 Kurse	
Internet: www.electronic-arts.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	6. Okt.	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Powerschlag	R1: Schläger wechseln	△: Schlägerart wechseln
L2: Flugbahn leeren	R2: Schläger wechseln	△: Ziel vergrößern
Start: Power		X: Zum Ziel zoomen
Select: Kurs-informationen		O: Kamera einblenden
Steuerkreuz: Ziel ausrichten	Analogstick L: Ball schlagen	Analogstick R: Den Ball Ziel verfeinern
Einfache und übersichtliche Steuerung, lediglich das Putten erfordert ein wenig Übung.		STEUERUNG 84 %
ERSTESPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
83%	79%	84%
Golfsimulation mit lizenzierten Golfplätzen. Der Rivalen-Modus sorgt für noch mehr Motivation.		

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
Titelindruck!**

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



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 ultimativsten Tuner auf vier Rädern zu erstellen und dann mit ihm die Underground-Welt der Straßenrennen zu erkunden und zu beherrschen. Das Spiel bietet eine Vielzahl von Tuning-Optionen, Spielmodi und die beliebtesten Fahrzeuge der Szene. Bereits erhältlich

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 Fahrsitz auf der PSP. Bereits erhältlich

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 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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,80/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,80/12 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 kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfehlung 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 Befreiung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Twisted Metal Head-On

Blebschäden im Sekundentakt –
die brachiale Zerstörungssorgie
 geht unterwegs und online weiter!



Das gibt es auch nicht alle Tage: Mit *Twisted Metal: Head-On* erscheint bereits der achte (!) Teil der Serie und trotzdem teilt hierzulande kaum jemand die Euphorie der amerikanischen Zocker. In den USA war *Twisted Metal: Head-On* zum Start der PSP verfügbar und zeitweise sogar auf Platz 1 der Verkaufscharts. Das ist nicht wirklich verwunderlich, schließlich ist das Spielprinzip so einfach wie genial und hat sich auch im PSP-Ableger nicht übermäßig verändert. Man sucht sich einen der schrägen Charaktere mitsamt dem nicht minder abgefahrenen Vehikel aus, stürzt sich in teils riesige Arenen und versucht, seine Gegner mit

mannigfaltigen Waffensystemen zu zerlegen. Trotz der vierrädrigen fahrbaren Untersätze ist *Twisted Metal* aber beileibe kein Rennspiel. Hier wird nicht getunt, hier wird auch nicht um die Wette gefahren, sondern ums nackte Überleben gekämpft.

FARBENFROH

Während die PS2-Episode *Twisted Metal: Black* sehr düster und etwas ernsthafter daherkam, erstrahlt *Twisted Metal: Head-On* in aus PSone-Zeiten gewohnt buntem Gewand. Der erfolgreichste und beliebteste zweite Teil hat die Entwickler offenbar immer noch so sehr beeindruckt, dass sie sich entschlossen haben, diesen neu aufzulegen. Doch *Head-On* ist



STÜRMISCH Twister macht seinem Namen alle Ehre und schleudert gleich mehrere Gegner durch die Luft.



KNUSPRIG Der Gegner ist in Brand gesteckt, jetzt geben wir ihm den Rest.



KAMPFZONE Wenn zwei sich streiten, sorgen wir mit gezieltem Napalm für Ruhe.

nicht etwa eine schnöde Konvertierung, sondern wirkt eher wie eine Hommage an das Vorbild. Viele der Levels sind thematisch mit dem PSOne-Teil identisch, sämtliche Fahrzeuge aus den ersten beiden Teilen sind mit an Bord und für jeden Charakter gibt es einen Comic-Abschnitt zu bewundern. Leider erreichen diese kleinen Videoschnipsel nicht die Qualität der Vorlage, sind aber dennoch nett anzuschauen. Spielerisch dagegen hat sich alles zum Besseren verändert. Die Spielgeschwindigkeit ist hoch, jeder Level strotzt nur so vor versteckten Arealen, geheimen Extras und interaktiven Elementen und die Waffensysteme haben mehr Power als früher. Hier trumpft *Head-On* richtig auf, denn während Konkurrenztitel wie *Fired Up* oder *Hardware: Online Arena* kaum Spieliefe bieten, wählen *Twisted Metal*-Spieler aus unzähligen Offensivwaffen, nutzen coole Spezialmanöver ihrer Fahrzeuge,

führen Combo-Attacken aus und dürfen neuerdings sogar die Statuswerte des eigenen Wagens verbessern. In den Levels versteckte Beamer befördern den Spieler in teils knackige Mini-Spiele. Bei erfolgreicher Absolvierung der Geschicklichkeitstests verbessert sich die Panzerung oder die Spezialwaffe wird verstärkt. Diese Neuerung, clevere Computergegner und der große Umfang machen *Twisted Metal: Head-On* auch für Solo-Spieler sehr unterhaltsam. Doch der größte Spielspaß kommt mit mehreren menschlichen Spielern auf. Erfreulicherweise unterstützt *Head-On* nicht nur Wireless LAN, sondern bietet einen waschechten Online-Modus für bis zu sechs Teilnehmer.

NICHT PERFEKT

Fans der Reihe kommen also voll auf ihre Kosten, doch kleinere Kritikpunkte dämpfen die Euphorie etwas. Die Grafik sieht klasse aus, kommt aber

gelegentlich ins Stottern. Wenn der Eiffelturm in seine Einzelteile gesprengt wird oder viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, dann wird das Spiel merklich langsamer. Ebenfalls unerfreulich, wenn auch nicht die Schuld der Entwickler, ist die etwas umständliche Tastenbelegung. Die PSP hat im Gegensatz zur PlayStation 2 nun mal zwei Schultertasten weniger, die schmerzlich vermisst werden. Die Waffenauswahl geschieht aus diesem Grund mit einem einzigen Knopf, was mitunter zur Geduldsprobe werden kann. Dennoch ist die Spielbarkeit des Titels nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hervorragend und nur selten verdrückt man sich im Eifer des Gefechts. Glücklicherweise verhindern mehrere Schwierigkeitsgrade jeden Frust, denn im Gegensatz zu *Twisted Metal: Black* ist der PSP-Ableger erheblich einsteigerfreundlicher.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütelfür
ist verliebt!

Als Fan der Serie war es für mich natürlich eine kleine Sensation, als *Twisted Metal: Head-On* erstmals vorgestellt wurde. Spielerisch haben die Jungs von Incognito auch alles richtig gemacht, da kann man über die nicht immer zuverlässige Technik hinwegsehen. Fans der Reihe müssen zuschlagen! Lediglich ein Tutorial für Anfänger und Replays nach dem Kampf wären wünschenswert gewesen.

TEST TWISTED METAL: HO

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Incognito
Genre:	Car-Combat
Sprache:	Englisch
Umfang:	10+ Arenen
Internet:	www.yourpsp.com
Spieler:	1-6
Termin:	Oktober
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-

- ✓ Ausgefeiltes Leveldesign
- ✓ Großer Umfang
- ✓ Geniale Spielbarkeit
- ✓ Gelegentliche Ruckler

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffe abfeuern	R1: Waffe wechseln	Beschleunigen
Steuerknopf: Lenken	Start: Start	Handbremse
Analogstick: Lenken	Start: Start	Bremse
Select: Nicht belegt	Start: Start	Bremse

Der Analogstick ist unbrauchbar, digital dauert es eine Weile, bis man die komplette Steuerung verinnerlicht hat.

GRAFIK	SOUND	87%	INZEL	85%
84%	85%	87%	85%	
Rundum gelungene Neuaufgabe mit großem Umfang, hervorragendem Leveldesign und Online-Modus.				



KNIFFLIG Die Minispiele erfordern Fingerspitzengefühl und viel Geduld.



DER BEISSE Wenn der Schaufelbagger Mr. Slam erst mal zugepackt hat, droht großer Energieverlust.



Coded Arms

**Der erste Ego-Shooter
für Sonys tragbares
Schmuckstück!**

Bei *Coded Arms* übernehmen Sie die Rolle eines Hackers, der einen gigantischen Rechner infiltrieren soll. Ursprünglich sollte dieser Supercomputer dazu dienen, die hoch spezialisierten Soldaten der nahen Zukunft auszubilden, und enthält deshalb eine ganze Reihe alpträumlicher Kriegsszenarien. Irgendwann schlich sich ein verhängnisvoller Fehler in die Software ein und zwang die Regierung zum Herunterfahren des Systems. Allerdings

hatte die künstliche Intelligenz der Maschine bereits die Kontrolle übernommen und verhinderte das Abschalten. Nun ist guter Rat teuer, aber glücklicherweise gibt es in den Reihen der Videospieler immer ein paar tapfere Kämpfer, die sich solch einer Herausforderung gerne stellen ...

SCHNELL MAL VIRTUELL
Nach dem Spielstart landen Sie in der virtuellen Realität des Computersystems und ballern sich durch abwechslungs- und fantasiereiche Gegnerhorden. Insgesamt dürfen Sie dabei auf über 30 Waffensysteme zurückgreifen, darunter auch so durchschlagende Argumentationsver-



stärker wie Raketenwerfer oder Lightning-Guns – und für Fans der verzögerten Explosionen gibt's Handgranaten sowie Minen mit Fernzünden. Den entsprechenden Adrenalinschub verschaffen Passagen, bei denen Ihnen ein Zeitlimit im Nacken sitzt und Sie beispielsweise den rettenden Ausgang innerhalb von nur drei Minuten erreichen sollen.

MINI-EGO-SHOOTER

Grafisch hinterließ *Coded Arms* einen prima Eindruck. Die Levels sind recht abwechslungsreich und reichlich gibt es glücklicherweise nur selten zu beobachten. Selbst die Animationen der Gegner sind gelungen, was man von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung nicht gerade behaupten kann. Wegen der unausgegorenen Auto-Aim-Funktion trifft man

erst nach einer gewissen Einspielzeit auch von oben heranziehende Feinde. Schließlich sind wir ja durch die zwei Analogsticks der PS2 verwöhnt und müssen uns erst an das Umherblicken mithilfe der PSP-Aktionsstasten gewöhnen. Trotz der kleinen Mängel dürften Action-Fans auf jeden Fall ein paar spaßige Stunden mit dem Titel verbringen, vor allem aufgrund der gelungenen Mehrspieler-Modi für bis zu vier Spieler via Wireless LAN. Hier haben dann fairerweise alle Mitspieler die gleichen Steuerungsprobleme.

UWE HÖNIG

TEST	
CODING ARMS	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	6 unterteilte Levels
Internet: www.konami.com	
Spieler:	Termin:
1-4	12. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-
➤ Hübsche Grafik ➤ Stättliches Waffenarsenal ➤ Passender Soundtrack ➤ Gewöhnungsbedürftige Steuerung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Springen Steuerkreuz: Waffen wechseln Analogstick: Bewegen Select: Karte Start: Pause	R: Feuern ☐ Nach links schauen ☐ Nach oben schauen ☒ Nach unten schauen ☐ Nach rechts schauen
Bei diesem Spiel haben wir einen zweiten Analog-Stick vermist, um uns standesgemäß umzuschauen.	
STEUERUNG 61%	
MINIPLAYER	
GRAFIK 82%	SOUND 78%
79%	
EINZEL 71%	
Als Ego-Shooter für zwischendurch und unterwegs macht <i>Coded Arms</i> wirklich keine schlechte Figur!	

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig

beherrscht den Cyberspace!

Coded Arms sieht auf den ersten Blick richtig schief aus, was unter anderem an den zahlreichen aufsehenerregenden Effekten liegt. Rückblick gibt es bei dem Hosentatenspektakel selten und außerdem war es schon immer mein Traum, einen Ego-Shooter für unterwegs zu besitzen. Findet man ein paar Gleichgesinnte, wird im Handumdrehen ein Deathmatch via Wireless LAN gestartet und schon geht der Ballerspaß los. Aber auch alleine hatte ich dank sechs großer Levels einiges zu tun, was aber leider aufgrund der verbesserungswürdigen Steuerung nicht immer ganz angenehm war.

EFFEKTLASTIG Mit Licht- und Explosionseffekten sind die Entwickler nicht sparsam umgegangen.



ALLES GUTE VON OBEN? Leider vermißt die unvorteilhafte Steuerung so manche Attacke.



VIRTUELLE REALITÄT Die Auseinandersetzungen finden im Inneren eines Computers statt.



TODESSTRAHLEN Die Waffenauswahl ist exquisit und enthält ein paar wirklich dicke Brummer.



FLINKER GESELLE Manche Gegner sind verdammt schnell und weichen sehr intelligent aus.



NICHTS WIE RAUS

Noch ein Gegner und dann durch die Tür – geschafft!





Burnout Legends

Der Arcade-Racer Nummer 1

feiert seine Premiere auf der PSP.



Fast zeitgleich mit dem Erscheinen des herausragenden *Burnout Revenge* für die PlayStation 2 beglückt Electronic Arts PSP-Besitzer mit einer Handheldversion ihres famosen Arcade-Racers. Allerdings handelt es sich dabei um keine Umsetzung des aktuellen (vierten) Teils der Rennspiel-Serie. Vielmehr ist *Burnout Legends*, wie der Name schon vermuten lässt, ein „Best of“ der ersten drei Teile. So finden sich neben den meisten Strecken und Fahrzeugen aus *Burnout 1-3* auch nahezu alle Spielmodi der früheren Titel auf der UMD wieder.

BURNOUT 3 FÜR UNTERWEGS

Spielerisch halten sich die Entwickler bei *Burnout Legends* ziemlich stark an *Burnout 3: Takedown*. Bei den Rennen rast man mit bis zu drei Kontrahenten durch den Straßenverkehr und liefert sich erbitterte Duelle um die Spitzenposition. Da auf den Straßen auch normale Verkehrsteilnehmer unterwegs sind, die sich an die Geschwindigkeitsbeschränkungen halten, erweist sich das als gar nicht so einfach. Zusätzlich erschwert wird das Ganze noch durch die wahnsinnig hohe Spielgeschwindigkeit und die aggressiv fahrenden Gegner. Bei der *Burnout*-Reihe

geht es nämlich ungemein rabiat zu. Kontaktfreie Überholmanöver oder elegantes Ausbremsen gibt es nicht. Stattdessen wird gedrängelt, gerammt und geschubst, dass die Fetzen fliegen.

GENIALE SPIELBARKEIT

Das Beste dabei ist allerdings: Man wird dafür auch noch belohnt! Um nämlich die eigene Turboleiste aufzufüllen und den Gegnern anschließend mit einer Nitro-Ladung davonzufahren, muss man alles Mögliche machen, was Spaß macht oder zumindest verbod-

den ist: Auf der Gegenfahrbahn fahren, möglichst nahe an verängstigten Verkehrsteilnehmern vorbeirasen oder am Kontrahenten einen „Takedown“ ausführen: Dabei checkt man ein gegnerisches Fahrzeug dermaßen hart gegen eine Mauer, einen Brücken-

pfeiler oder Ähnliches, dass der Kollege einen spektakulären Abflug macht und für einige Sekunden vom Renngeschehen ausgeschlossen ist. Dass *Burnout Legends* trotz des hohen Actionanteils nicht zu einem sinn-



ERWISCHT Von wegen „Elvis ist tot!“ Er treibt sich mit seinem rosaroten Amischlitten auf der Strecke herum!



HILFREICH Ein Blick in den Rückspiegel zeigt: Die Konkurrenz schläft nicht und schließt auf.



KENNT MAN Die aus Burnout 2 bekannten Verfolgungsjagden sind auch wieder mit dabei.



ACHTUNG An der nächsten Kreuzung ist ein dicker Unfall wohl unvermeidbar.

losen, kaum zu kontrollierenden Crash-Festival verkommt, verdankt der Titel seiner sehr guten Steuerung. Selbst bei höchster Geschwindigkeit lassen sich die Boliden punktgenau durch den dichten Verkehr steuern und mit herrlichen Drifts durch enge Kurven manövrieren.

SPIEL IM SPIEL

Neben dem Rennspielmodus mit seinen verschiedenen Spielvarianten gibt es auch bei *Burnout Legends* wieder die bekannten Crash-Events. Hier zählen we-

der Überholmanöver, Höchstgeschwindigkeiten noch Top-Platzierungen. Einzig und allein die maximale Zerstörung steht im Vordergrund. Bei 100 verschiedenen Events lautet das Ziel, an bestimmten Schauplätzen (zum Beispiel Kreuzungen oder Staus) einen möglichst großen Unfall anzuzetteln und Schadenspunkte abzustauben. Während die Zielvorgaben anfangs noch ziemlich leicht zu erfüllen sind, hat man bei den späteren Events nur noch mit der richtigen Taktik Erfolg. Wie bei den Rennen

wird der Spieler bei Erreichen der Vorgaben mit neuen Autos und neuen Strecken belohnt.

TECHNISCHE MEISTERLEISTUNG

Während einige andere aktuelle Rennspiele auf der PSP mit dem Geschwindigkeitsgefühl oder diversen grafischen Problemen zu kämpfen haben, demonstriert *Burnout Legends* eindrucksvoll, was auf Sonys Handheld technisch möglich ist. Die detaillierte und farbenfrohe Grafik läuft mit konstanten 30 Bildern

pro Sekunde und das schon erwähnte Geschwindigkeitsgefühl ist schlichtweg beeindruckend. Ein hervorragender Rock-Soundtrack und ein gelungener Mehrspielermodus runden das kleine Meisterwerk geknallt ab. Aus technischen Gründen mussten wir für diesen Heftbericht auf gestellte Pressebilder vom Hersteller zurückgreifen, bei denen die üblichen Anzeigen fehlen. Auf der PLAYZONE-DVD finden Sie aber authentische Spielszenen.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK BURNOUT LEGENDS

Duell der Rennspiel-Giganten

Im Vergleich zum actiongeladenen *Burnout Legends* wirkt *Ridge Racer* fast schon brav. Wer auf spektakuläre Unfälle steht, kommt am EA-Titel nicht vorbei.



BURNOUT LEGENDS

TECHNIK ★★★★★
Farbenfrohe und schnelle Optik. Burnout Legends gehört mit zu den schnellsten Rennspielen aller Zeiten – auch auf der PSP.
Framerate: 30 fps

UMFANG

★★★★★
Fahrzeuge: 25 verschiedene Klassen, unterteilt in verschiedene Klassen. Die meisten Fahrzeuge müssen erst erspielt werden. Keine Tuningmöglichkeiten vorhanden.
Strecken: Nahezu alle Strecken aus Burnout 1, 2 & 3. Dazu 100 (teils neue) Crash-Events.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

RIDGE RACER

TECHNIK ★★★★★
Detaillierte Optik mit teils wunderschönen Hintergründen. Die Autos sehen ebenfalls klasse aus. Hübsche Lichteffekte.
Framerate: 60 fps

UMFANG

★★★★★
Fahrzeuge: Sechs Fahrzeugklassen mit je drei Autos (unterschiedliches Fahrverhalten). Für die man zwei Motor-Upgrades erspielen kann. Zusätzlich gibt es vier Spezialfahrzeuge.
Strecken: 12 verschiedene Strecken, die auch rückwärts gefahren werden können.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Oliver Beck
teilt Takedowns aus.

Als *Burnout Legends* für die PSP angekündigt wurde, habe ich mir als alter *Burnout*-Fan sofort die Frage gestellt: Können die Programmierer das überragende Geschwindigkeitsgefühl und die famose Optik meines Lieblings-Arcade-Racers auf die PSP portieren? Die Antwort lautet: Ja, sie können! Der Titel spielt sich exakt wie seine großen Brüder und sichert sich dadurch auch auf der PSP den Platz an der Sonne: Kein anderes Arcade-Rennspiel besitzt ein dermaßen gelungenes Gesamtpaket: Spielbarkeit, Technik, Umfang – einfach alles spitze! Wer bei Autorennen nicht nur brav überholen, sondern richtig die Sau rauslassen will, kommt an *Burnout Legends* nicht vorbei.

TEST BURNOUT LEGENDS

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Criterion Games
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 9 Spielmodi
Internet: www.electronicarts.de
Spieler: 1-8 (Wireless LAN) Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren Preis: Ca. € 50,-

- Schnelle Grafik
- Umfangreich
- Direkte Steuerung
- Etwas einfach

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Nahezu perfekte digitale Steuerung. Die Fahrzeuge lassen sich absolut genial durch die Kurven driften.

GRAFIK | SOUND | MULTI
90% | 91% | 90% **92%**

Wahnsinnig schneller Arcade-Racer mit genialer Steuerung, viel Umfang und absoluter Edeloptik.



Midnight Club 3

Frei befahrbare Metropolen und **der gigantische Umfang** sorgen auch im Westentaschenformat für gehobenen Spielspaß!



GOLDGLANZ Midnight Club 3 bietet alle angesagten Felgen unserer Zeit.



VERKEHRSBERUHRIGT Auf der PSP wird etwas weniger Gegenverkehr ins Rennen geschickt.

Autotuning und Motorradkult sind beliebt wie nie zuvor und treffen auch in Form von Spielen auf reges Interesse, was die guten Verkaufszahlen der einschlägigen Rennspiele beweisen. Kein Wunder, schließlich wandern jedes Jahr weltweit rund 20 Milliarden Dollar über die Theken der Tuning-Tempel und Fahrzeugveredler. Dieses Geld kommt nicht ausschließlich von den US-Hip-Hop-Stars, die bekanntermaßen auf kostspielige Modifikationen mit viel Chrom und Gold abfahren. Nein, selbst Otto Normalverbraucher stehen diversen Verschönerungen wie Leichtmetallfelgen und einer dezenten Tieferlegung nicht mehr skeptisch gegenüber. Natürlich

ist es dann eine besondere Freude, die Lieblingsholiden auch virtuell aus Vordermann zu bringen und anschließend völlig abgedrehte Rennen zu erleben, wie es in der Realität niemals möglich sein wird – außer Ihnen ist Ihr Führerschein völlig egal!

MOBILES TUNING

Auch auf der PSP gibt es über 60 Vehikel zu erstehen, darunter illustre Modelle von Lamborghini, Porsche, Mercedes oder Volkswagen. Das Angebot wird durch eine ganze Reihe amerikanischer und japanischer Fahrzeuge sowie verschiedene Motorräder (Rennmaschinen und Chopper) abgerundet. Wie auf der PS2 dürfen alle vorhandenen Fort-

bewegungsmittel ohne Ende getunt werden. Was Anbauten wie Spoiler oder Schweller betrifft, haben die Entwickler allerdings kleine Beschränkungen bei bestimmten Autos eingebaut: Alle enthaltenen Supersportwagen lassen sich nämlich nur im Motorbereich oder mit einem peppigen Mehrschichtlack sowie stylischen Vinyls aufmotzen. Felgen können bei sämtlichen Fahrzeugen ausgetauscht werden und Neonlichter unter der Karosserie gehören logischerweise auch zum guten Ton. Die sowieso schon coolen Bikes stehen im Tuning-Menü ebenso zur Verfügung und mit etwas Geduld basteln Sie beispielsweise aus Ihrem West-Coast-Chopper eine abgefahrene Maschine mit schicken

Rädern und aufsehenerregender Lackierung.

HANDARBEIT

Im Karriere-Modus dürfen Sie sich frei in den drei Städten San Diego, Atlanta und Detroit bewegen und können auf der Karte außer Ihrer Garage auch mit Symbolen markierte Herausforderungen erkennen. Stetiges Abarbeiten dieser Rennen bringt nicht nur Geld, es werden auch weitere Wettbewerbe, Fahrzeuge, Tuningteile und Metropolen freigeschaltet. Rockstar schafft es auch bei der PSP-Version von *Midnight Club 3*, den Spieler regelrecht in eine stylische Welt voller Edeltuning und Traumautos zu versetzen. Dazu kommt eine unglaublich coole Musikauswahl, die alle Geschmäcker



MOTORRADKULT Die coolen Bikes lassen sich vorzüglich steuern, allerdings bedeutet ein Crash automatisch auch einen Sturz.



SPOILERFRAKTION Die dicken Heckspoiler machen einiges her!

DUB Edition



DETAIL-CHECK MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Hosentaschenracer mit kleinen Macken!

Der Umfang ist grandios und die Spielbarkeit ist auch nicht von schlechten Eltern. Aufgrund der ruckligen Optik fällt der Vorsprung zu *Need for Speed* nur klein aus.



MIDNIGHT CLUB 3

PRÄSENTATION ★★★★★
Grafik: Sehr hübsche Metropolen, aber leider ruckelt die Grafik stetig und manchmal sogar richtig heftig.
Sound: Coole Effekte und ein über jeden Zweifel erhabener Soundtrack sorgen für die passende Atmosphäre.

UMFANG ★★★★★
Fahrzeuge: 16 teilweise spektakuläre Boliden inklusive schnittiger Motorräder.
Strecken: Drei Metropolen mit unzähligen Events (optionale Rennen werden immer wieder neu generiert).



NFS UNDERGROUND RIVALS

PRÄSENTATION ★★★★★
Grafik: Farbenfrohe Optik mit schönen Effekten. Ruckelanfälle stören allerdings den Spielfluss etwas.
Sound: Wie bei EA üblich, gibt es ordentlichen Sound und 33 bunt gemischte Songs mehrerer Stilrichtungen.

UMFANG ★★★★★
Fahrzeuge: 24 teilweise freischaltbare Fahrzeuge, aber keine Motorräder!
Strecken: Acht Spielmodi mit jeweils zehn Herausforderungen (wählbar in drei Schwierigkeitsgraden).



GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
 rast zur Geisterstunde.

Donnerwetter, Rockstar hat es tatsächlich geschafft, so ziemlich den gesamten Spielumfang der PS2-Version in die mobile Variante zu packen! Schon auf den Heimkonsolen hatte ich als Tuningfreak einen Haufen Spaß mit diesem Spiel und auf der PSP konnte mich *Midnight Club 3: DUB Edition* erneut fesseln. Die grafischen Abstriche und Ruckler nerven zwar und viele der Rennen muss man mehrmals fahren, bis letztendlich der Sieg winkt, aber insgesamt kommen Fans schon allein aufgrund der witzigen Mehrspieler-Modi voll auf ihre Kosten. Hier läuft das Game dann auch wesentlich flüssiger, da die Konsole nicht durch die Berechnung von Gegenverkehr und Kontrahenten ausgebremst wird.

TEST MIDNIGHT CLUB 3

Hersteller: Take 2
Entwickler: Rockstar San Diego
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 3 Metropolen

Internet: www.take2.de

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

- Frei befahrbare Städte
- Stattliche Fahrzeugauswahl
- Genialer Soundtrack
- Stetiges Ruckeln

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Lenkverlagerung
R: Handbremse
Steuerkreuz: Lenken
Analogstick: Manövrieren
Select: Karte
Start: Pause-Menü
Nitro-Wind-up: Nitro-Boost
Δ: Bremsen/Lockdown
X: Beschleunigen
○: Power-up sammeln

Leider steuert sich MC 3 analog nicht besonders gut. Die Digitalsteuerung funktioniert dagegen sehr gut.

GRAFIK 79% **SOUND** 90% **MULTIPLAYER** 85% **INZEL** 82%

Midnight Club 3 für unterwegs steht den großen Brüdern für daheim in fast nichts nach!

UWE HÖNIG

von Rock über Hip-Hop bis Drum & Bass befriedigt. Die Steuerung ist leider nicht ganz so gut ausgefallen wie auf der PS2, aber immerhin kann man die Tasten an die eigenen Vorlieben anpassen und zum Lenken

auch das Steuerkreuz verwenden. Damit lassen sich die getunten Karren wesentlich eleganter um die Ecken scheuchen als mit der unpräzisen Analogsteuerung. Das Geschwindigkeitsgefühl ist leider auch nicht

ganz so gut wie auf den Heimkonsolen, während der Rennaction stört außerdem ein stetiges Ruckeln. Dafür sieht die Optik insgesamt sehr gut aus und die Ladezeiten wurden im Vergleich zur US-Version immens verbes-

sert. Importfreaks mussten vor jedem Rennen bis zu 80 Sekunden warten, die europäische Version bleibt grundsätzlich unter 30 Sekunden und macht dadurch deutlich mehr Spaß.





Colin McRae Rally 2005 Plus

Der Rallye-König macht **auch im kleinen Format** eine gute Figur!



Vorhang auf für den Meister aller Rallye-Klassen: Colin McRae feiert auf der PSP seinen Einstand und verwandelt die Handheld-Konsole in ein virtuelles Schlammfeld. Codemasters hat das Spiel nahezu 1:1 auf die kleine Schwester der PS2 portiert und beschert uns ein Rennspiel der Extraklasse. Der Zusatz „Plus“ bringt leider keine Neuerungen mit sich; jedoch sind diese bei so einem Spitzentitel auch nicht zwingend erforderlich.

MEISTER ALLER KLASSEN

Wie von der Colin McRae-Reihe gewohnt, bietet das Spiel in Sachen Spielmodi eine Vielzahl an Möglichkeiten: Im Karriere-Modus sammelt man in diversen Rallyes quer über den Planeten Pokale und spielt Autos für den Fuhrpark frei. Egal ob man über die staubigen Pisten Australiens brettet, gemütliche Waldregionen in Deutschland durchquert oder im regnerischen Japan durch Matschlawinen donnert, die Abwechslung wird bei der Pistenwahl groß geschrieben. Ist man der Meisterschaften über-



KAPUTT Das Schadensmodell ist exzellent.



HOCH HINAUS Springen macht Spaß, aber ist sehr gefährlich.

drüssig, kann man in einzelnen Zeit-Challenges um Bestzeiten fahren, an diversen Rallies teilnehmen oder zusammen mit bis zu acht Mitspielern einzelne Strecken durchfahren. Führt man eine komplette Rallye, kommt ein taktischer Aspekt ins Spiel: Zwischen den einzelnen Teilstrecken kann – oder eher muss – man beim Boxenstopp einzelne Bereiche des Fahrzeugs wie Motor, Radaufhängung oder das Getriebe reparieren. Leider ist die Zeit für die Wartung nur be-

grenzt, und so sollte man sich lieber erst um die halb zerfetzte Bereifung kümmern, bevor man sich der Lackierung widmet. Dank der ausgezeichneten Steuerung, welche ausgefeilte Manöver zulässt und den Spieler jederzeit die Kontrolle über die Fahrzeuge behalten lässt, kommen allzu heftige Unfälle zum Glück eher selten vor. Ein weiterer Garant für eine sichere Fahrweise ist der Beifahrer: in regelmäßigen Abständen warnt er vor engen Kurven oder Sprunghü-

geln und gibt dem Fahrer somit einen Überblick über den kommenden Streckenverlauf.

AUGENSCHMAUS

Was bei *Colin McRae* auf dem Display der PSP dargestellt wird, gehört zur momentanen Spitzenklasse. Angefangen von den wunderschönen Landschaften über die blitzsauberen Texturen bis hin zur Darstellung der Fahrzeuge wird nur das Allerbeste fürs Auge geboten. Zwar läuft das Geschehen nicht ganz so flott

wie auf der PS2, jedoch fällt dies beim Gesamteindruck nicht sonderlich ins Gewicht. Der Sound wird genreüblich von jaulenden Motorgeräuschen bestimmt, welche lediglich von diversen Anweisungen des Beifahrers unterbrochen werden.

Freunde von Multiplayer-Sessions haben Grund zum Jubeln: Bis zu acht Mitspieler können per WLAN zusammen über die Pisten rasen und danach sogar Replays austauschen.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

Kleiner gegen großer Bruder

Codemasters hat *Colin McRae 2005* nahezu identisch auf die PSP portiert. Ob die Versionen sich wirklich wie ein Ei dem anderen gleichen, zeigt unser Vergleich.



COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

UMFANG ★★★★★
Strecken: 76
Fahrzeuge: 36
Spielmodi: Für Langzeitmotivation sorgen der Meisterschaftsmodus, Time-Challenges und vor allem ein Multiplayer-Vergnügen für bis zu 8 Spieler.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Die Boliden lassen sich sehr gut steuern; leider fehlt die perfekte Geschwindigkeit. Gute Mischung aus Arcade und Simulation.
Schadensmodell: Absolut genial.
Waghingende Teile sind genau sichtbar.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Nicht ganz so flüssig wie auf PS2, aber nichtdestotrotz überzeugen Weitsicht, gelungene Texturen und schöne Landschaften. Insgesamt gelungen.
Sound: Zweckmäßig, aber gut.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

UMFANG ★★★★★
Strecken: 76
Fahrzeuge: 36
Spielmodi: Time-Challenges, Meisterschafts-Karriere-Modus und Multiplayer-Challenges (auch online) für bis zu 8 Spieler lassen keine Wünsche offen.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Wie immer eine sehr gute Mischung aus Simulation und Arcade. Die Fahrzeuge lassen sich dank der intuitiven Steuerung sehr gut kontrollieren.
Schadensmodell: Der totale Hammer; äußerst detailliert und realistisch.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Stabile Framerate, wunderschöne Landschaften und gelungene Lichteffekte; witzige Details wie ein Benommenheitseffekt oder herabfallende Blätter.
Sound: Die Motoren jaulen sehr realistisch.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Winfried Rudrof
fährt nur noch über Waldwege.

Und wieder kann ich nur staunen, was die Wunderkiste PSP auf dem Kasten hat. Was einem *Colin McRae 2005 Plus* optisch um die Augen haut, ist der totale Wahnsinn. Realistische Landschaften paaren sich mit einer grandiosen Weitsicht und feinen Texturen und das Schadensmodell sieht einfach nur gut aus. Auch der Umfang an Strecken, Spielmodi und Fahrzeugen ist enorm. Nur die Flüssigkeit der Darstellung ist nicht ganz so perfekt wie auf der PS2 und das Geschehen läuft auch etwas langsamer ab als beim großen Bruder. Abgesehen davon kann ich diesen Spitzentitel nicht nur Rallye-Fans wärmstens ans Herz legen. Mission *McRae* erfolgreich!

TEST	
COLIN MCRAE	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	76+ Strecken
Internet: www.codemasters.de	
Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
- Gute Spielbarkeit - Motivierender Karriere-Modus - Schöne Landschaften - Weniger flüssig als auf der PS2	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Gang runter Steuerkreuz: Lenken Analogstick: Lenken Select: Kamera ändern	R: Gang rauf Bremse D: Exzentrikerung A: Gas Start: Pause Handbremse (Rückwärtssicht)
Ausgezeichnete Steuerung, die gute Kontrolle über den jeweiligen Wagen verleiht.	
STEUERUNG 84%	
INTELLIGENZ 85%	
GRAFIK 86% SOUND 81% MULTI 82%	
Hervorragendes Rennspiel mit guter Spielbarkeit, großem Umfang und ausgezeichneter Grafik.	

HARDWARE

MicroLink dLAN Highspeed Starter Kit



ZUBEHÖR Mit Höchstgeschwindigkeit durch die Steckdose: das neue Stromnetzwerk mit 85 MBit!



Die kleine PlayStation 2 wurde von Anfang an dazu konzipiert, schnell und einfach online zu gehen – deshalb findet sich an der Rückseite auch ein Netzwerkstecker. Viele Spieler müssten aber erst umständlich Kabel verlegen, um eine Verbindung zum nächsten Online-PC oder dem DSL-Modem herzustellen. Bis vor rund einem halben Jahr, denn da erschien das MicroLink dLAN Starter Kit, das wir damals ebenfalls getestet haben – ein Set aus zwei Adaptern, die jedes Netzwerksignal über das Stromnetz in Ihrer Woh-

nung (und nur dort) verteilen. Was heißt das aber in der Praxis? Sie können das DSL-Modem im Erdgeschoss mit einem dLAN-Adapter verbinden – und mit dem zweiten Adapter beispielsweise im ersten Stock online spielen, im Internet surfen oder chatten. Die Datenübertragung lag zwar mit einer Leistung von maximal 14 MBit nicht besonders hoch, reichte aber für das Datenaufkommen bei Online-Spielen aus.

THEORIE UND PRAXIS

Die neue Highspeed-Variante der dLAN-Adapter beherrscht eine theoretische Datenübertragungsrate von 85 MBit, ist in der Theorie also sechsmal schneller. Aber stimmt das auch? In einer Wohnung mit Standardverkabelung erreichen die Adapter auf eine Distanz von zehn Metern eine effektive Übertragungsleistung von 20 MBit. In einem Büro mit besonders vielen PCs und anderen elektrischen Geräten bricht die effektive Datenrate ein und sinkt auf 2,7 MBit bei einer Distanz von fünf Metern und 1,4 MBit, wenn beide Adapter mehr als 30 Kabelmeter voneinander entfernt sind. Das mag nach geringer Leistung klingen,

reicht aber für Online-Spiele und Internetanwendungen aus. In der Praxis arbeitet das MicroLink dLAN Highspeed Starter Kit vielmal schneller als die bisherigen Adapter – und deutlich sicherer als Funknetzwerk-adapter. Warum? Die dLAN-Adapter übermitteln Daten nur bis zum Sicherungskasten, denn der fungiert als physikalische Mauer, durch die keine Daten zum Nachbarn gelangen können.

UND DER PREIS?

Mit 189 Euro ist das Set aus zwei Adaptern überdurchschnittlich teuer und keine preisliche Alternative zu den mittlerweile bei vielen Internet-Providern angebotenen Funknetzwerk-Geräten. Und wer Highspeed mit den günstigeren Adaptern mischt, kann nur die 14 MBit des alten Adapters effektiv nutzen. Wer sich aber das eigentlich unnötige Kabelverlegen und den damit verbundenen Griff zum Bohrer sparen möchte, findet in den dLAN-Adaptern eine sichere Möglichkeit, Konsolen und PCs zu vernetzen. Fazit: sehr empfehlenswert!



PRAKTISCH Diese Adapter nutzen das 230-Volt-Stromnetz einer Wohnung als Netzwerkkanal – damit sparen Sie sich lästige Löcher in Ihren Wänden.

TEST dLAN HIGH SPEED

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Devolo
Info-Telefon:	0241-1827979
Internet:	www.devolo.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 189,-	Befriedigend

- ✓ Zuverlässig und sicher
- ✓ Bis zu 200 Meter Reichweite
- ✓ Ausführliche, mehrsprachige Anleitung
- ✓ Sehr leichte Installation

GESAMTWERTUNG

91%

Travel Bag PStwo

ZUBEHÖR Die vermutlich beste Tasche für die große PS2

Seit SingStar und EyeToy kommen die PlayStations der Nation nicht mehr nur vor dem eigenen Fernseher zum Einsatz, sondern werden gerne auch bei Freunden und Verwandten aufgebaut. Der Transport ist allerdings oft heikel, denn vor allem die erste PS2-Variante ist relativ groß und lässt sich mit dem Spielzubehör nur in großen, ungepolsterten Taschen oder vielleicht Rucksäcken unterbringen. Mit der Travel Bag PStwo bringt der Zubehörfabrikant Madrics endlich eine kompakte Tasche auf den Markt, in der nicht nur die Konsole, sondern auch das Stromkabel, ein Controller, über vier Memory Cards, die EyeToy-Kamera und das SingStar-Zubehör Platz finden.

KOMPAKT, DURCHDACHT

Wer sehr oft mit seiner Konsole auf Freundes- und Verwandten-Tournee geht, muss die Konsole nicht einmal aus der Tasche hieven, denn die Unter-

seite lässt sich über einen festen Klettverschluss aufklappen. Nun können Sie sämtliche Anschlusskabel an die PS2 anschließen – und auch die DVD-Ladeklappe problemlos öffnen, um Spiele einzulegen. Controller, Mikrofone und die Kamera passen in die geräumige Tasche an der Vorderseite, während sämtliche Anschlusskabel zusammen mit vielen Memory Cards und bis zu acht Spielen Platz im großen Fach der Tasche finden. Einziges Manko: Der Reißverschluss führt an mehreren Ecken entlang, sodass man beim Öffnen und Schließen stets vorsichtig vorgehen sollte. Davon abgesehen hat man sich beim Design der Tasche sehr viele Gedanken gemacht. Fazit: Durch die gute Verarbeitung wird die Travel Bag PStwo zur besten Konsolenunterkunft für die große PlayStation 2. Ganz besonders Partyspiel-Nomaden werden an der gut verarbeiteten Tasche ihre Freude haben.



GÜNSTIG Für 20 Euro bekommen Sie eine gut verarbeitete und durchdachte Tasche für die große PS2.

TEST TRAVEL BAG PSTWO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 20,-	Gut

- ✓ Besitzt Unterselten-Klettverschluss
- ✓ Platz für EyeToy und SingStar
- ✓ CD-Fach für acht Spiele (ohne Hülle)
- ✓ Verwinkelter Reißverschluss

GESAMTWERTUNG **87%**



UMD Game Cases

ZUBEHÖR Kleine Hüllen für die empfindlichen PSP-Disks

Mit der vielseitigen PSP ist man häufig unterwegs – und selten möchte man die großen Film- oder Spielehüllen dabei mit sich herumtragen. Der Hamburger Zubehörfabrikant Vidis bietet deshalb fünf farbige UMD-Hüllen an, die sich über einen Klickverschluss öffnen lassen und mit der für Vidis-Produkte

üblichen 36-Monats-Garantie ausgeliefert werden. Für Euro für fünf Hüllen ist ein akzeptabler Preis – außerdem helfen Ihnen die Farben (2x schwarz, 2x weiß, 1x rot) dabei, Spiele/Filme auch anhand der Schutz-hülle zu unterscheiden. Fazit: eine sinnvolle Investition für PSP-Spieler. Empfehlenswert.



TEST UMD GAME CASES

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 5,-	Gut

- ✓ Niedriger Preis
- ✓ Guter Schutz für UMDs
- ✓ Drei verschiedene Farben
- ✓ Schwarze Hüllen nicht transparent

GESAMTWERTUNG **80%**

INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saittek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Sound Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEF

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob?
Dann schreiben Sie
uns! Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
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 Inforgames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze!
(*inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800,
€ 0,50/SMS

VOLL AUF DIE FRESSE

Hallo Leute, mich würde mal interessieren, ob ich der Einzige bin, der der Ansicht ist, dass den aktuellen Beat 'em Ups definitiv einiges an Innovation fehlt. Damit meine ich insbesondere Genre-Spitzenreiter wie Tekken, Virtua Fighter oder Soul Calibur. Es ist ja ganz nett, dass sich von Neuauflage zu Neuauflage immer mehr Recken im Charakterauswahlmenü tummeln, dies würde ich aber nicht als große Neuerung bezeichnen. Ebenso halte ich die zwar teils fordernden, aber dennoch recht eintönigen Quest-Modi für Augenschererei, da sie eine originelle Alternative zum klassischen Arcade-Modus darstellen sollen, aber nichts weiter sind als erweiterte, mit Pseudomissionen gespickte Standardkämpfe gegen den Computer. Bei den übrigen Modi

verhält es sich eigentlich ähnlich, nur gewohnte Kämpfe mit unterschiedlichen Bedingungen. Zumal es solche Versionen schon zur Sternstunde dreidimensionaler Beat 'em Ups wie Tekken 1 gab. Was leider auch auf den altbewährten Trainingsmodus zutrifft. Auch der Storymodus bei Tekken 5 ist nichts weiter als hohles Gebozle in sterilen Umgebungen und auch das ist nichts wirklich Neues. Na ja, und das Anliegen von freispielbaren Kleidungsstücken für die einzelnen Kämpfer ist zwar eine nette Dreingabe, aber wohl doch eher was für fantastische Dauerozoker. Dies schließt mich zwar nicht aus, aber ich würde mich über andere Dinge einfach mehr freuen. Natürlich macht das Spielen gegen Freunde immer noch viel Spaß, aber wo bleibt der Ideenreichtum, den beispielsweise die Mortal Kombat-Spiele zu bieten haben? Unsterbliche Charaktere, stimmige, teils interaktive Levels (Gegner, die man durch die Decke befördern kann), eine Atmosphäre

zu m Fürchten und nicht zuletzt die signifikanten Special- und Finishing-Moves sind nur einige Beispiele, die ein fabelhaftes Rezept für ein außergewöhnliches Prügelispiel liefern, welches sich gerade aufgrund solcher Komponenten aus der Masse hervorheben könnte. Obwohl es selbstverständlich nicht immer derartig blutig vonstatten gehen muss. Nennenswert wäre dennoch eine Art Schadensmodell, wie man es ja von einigen Rennspielen kennt, woran man, im ertragbaren Maße, den Grad der Verletzung an den Figuren erkennen könnte. Das klingt vielleicht etwas sadistisch, aber es gibt bekannterweise einige andere Genres, bei denen es wesentlich bru-



KREATIV In Soul Calibur III darf man seinen eigenen Kämpfer entwickeln.

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE 10/2005 bietet mit Project Gotham Racing 3, The Outfit, Resident Evil 5 und Need for Speed: Most Wanted heiße Vorschau-Berichte zu den ersten Xbox-360-Titeln. Aber auch die Xbox gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Im Testbereich stehen unter anderem Burnout Revenge, FIFA 06 und Fahrenheit auf dem Prüfstand. Außerdem werden wir für Sie einen Blick auf Sonys Edel-Handheld PSP und stellen die coolsten Spiele vor. Jetzt im Handel.



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Gespenschen geht's zu im exklusiv für Nintendo GameCube erscheinenden Ego-Abenteuer Geist. Wir haben die US-Version des Spiels bereits getestet. Einen ersten Blick konnten wir auch schon auf Titel wie Prince of Persia 3, The Legend of Zelda – The Twilight Princess und das spaßige Mario Smash Football werfen. Bereits zum Test trafen Versionen von FIFA 06, Rainbow Six Lockdown und viele andere Titel ein. Unsere Komplettlösung zu Advance Wars DS hilft in allen strategischen Notlagen. Jetzt im Handel!

PLAYZONE: Danke, du bist so gut zu uns. Wo wären wir nur ohne so gut informierte und aufmerksame ... Moment mal ... Maik? MAIKE?! Was hat das E da zu suchen? Maik ist ein Mädchenname und es steht außer Frage, dass Maik ein übersensibler Wackelpudding ist, aber er ist immer noch ein Kerl. Diese Unaufmerksamkeit deinerseits soll nicht ungesühnt bleiben. Wir werden deine Identität sofort an Rockstar Games weiterleiten und in Zukunft wirst du es ganz schön schwer haben, an solche Top-Secret-Informationen zu gelangen. Das hast du jetzt davon. Aber wir haben dich trotzdem lieb.

DICHTERISCHER DADDLER

Hallo, ich bin seit Jahren begeisterter Leser ihrer Zeitschrift und möchte mich nun mal zu folgendem Thema äußern: Videospieler sind weltfremd und stehen nicht „mit beiden Beinen im Leben“. Ich spiele seit der Sega-Saturn-Zeit mit stetig wachsender Begeisterung. Sie helfen mir zu flüchten, mich mitunter von mir selbst zu befreien und ich spiele schon unzählige Spiele, die mich sogar belehren (ein bisschen Japanisch von Shenmue 2 auf dem Dreamcast gelernt) und mit wichtiger Botschaft aufwarteten (das Ende von Conker). Was ich eigentlich sagen will: Ich spiele jedes Wochenende, von Ballerspielen bis Adventures und habe es trotzdem geschafft, ein Buch zu veröffentlichen. Ein Gedichtband. An dich denken. Es sind Liebesgedichte und ich habe bis jetzt alleits positive Reaktionen darauf erhalten. Man kann spielen und trotzdem tiefe Gedanken haben – das schließt sich nicht aus. Und ich finde, das ist doch ein Zeichen, dass Videospiele doch nicht dumm machen. Machen Sie weiter so, Ihre Zeitschrift versüßt mir nicht selten einen verregneten Tag.

SEBASTIAN BRISSE PER E-MAIL

PLAYZONE: Das ist in der Tat sehr erfreulich. Da machen wir doch gerne ein wenig Werbung, auch wenn wir schon etwas enttäuscht sind, dass Sie uns

nicht gleich ein paar Exemplare Ihres Buches zugeschickt haben. Die zum großen Teil männlichen Mitglieder der Redaktion könnten auf diese Weise ihren Horizont erweitern und vielleicht auch mal den Kontakt zur Partnerin etwas aufbessern, wenn man mal wieder die ganze Nacht vor der Konsole sitzt und sich einfach nicht von einem Spiel lösen kann. Vielleicht können wir auf unserer DVD auch eine kleine Lesung vornehmen, damit andere Leser ebenfalls von Ihrem Talent profitieren könnten. Spätestens dann, wenn Sie ein Buch mit Gedichten über Videospiele verfassen, müssen wir das auf jeden Fall tun. Ein namentlich besser nicht genanntes Mitglied der Redaktion hat schon mal einen kleinen Vorgesmack angefertigt.

Oh, liebstes PS2,
durch dich fühl ich mich frei.

Du bist mir die liebste aller Konsolen,
der Xbox möcht' ich nur den Arsch versöhnen.

Deine Spiele und deine schlichte Eleganz,
zeugen von meinem riesigen
... Enthusiasmus.

Ich liebe dich vom ganzen Herz,
ich will ein Kind von dir,
das ist kein Scherz!

GAMESAVE-GALERIE

Warum gibt es auf der PLAYZONE-Internetseite unter der Rubrik Tipps und Tricks kein Archiv mit Spielständen (MAX Drive & X-Port) aus den vergangenen Heften, so wie es bei der Internetseite der XBOX-ZONE vorbildlich gelöst ist? Wird dies in nächster Zeit noch ergänzt?

MARCO HEINZ PER E-MAIL

PLAYZONE: Das ist eine berechnete Frage und eine gute Idee. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, unsere Homepage www.play-zone.de zu erweitern. In der Rubrik Tipps & Tricks finden interessierte Spieler nun zahlreiche Spielstände für X-Port V2 und MAX Drive zum Herunterladen.

WANTED!

Hallo PLAYZONE, ich möchte euch ein paar Fragen stellen, aber erst mal ein fettes Lob. Das Magazin ist echt krass und übergeil.

1. Ist ein Nachfolger für Def Jam: Fight vor NY in Planung? Wenn ja, wann soll er rauskommen?

PLAYZONE: In der Tat hat Electronic Arts vor kurzem die Arbeit an einem dritten Teil der Serie bekannt gegeben. Das Spiel soll für die PlayStation 3 und die Xbox 360 erscheinen, ein genaues Erscheinungsdatum existiert noch nicht. Ob vielleicht auch Versionen für die aktuelle Konsolengeneration erscheinen, ist derzeit leider ebenfalls noch unklar.

2. Wann wird der neue Teil von Dragon Ball Z rauskommen?

PLAYZONE: Der mittlerweile vierte Teil der Serie wird Dragon Ball Z Budokai Tenkachi heißen und soll bereits im November bei uns erscheinen. Im Gegensatz zu den drei Vorgängern wird Tenkachi nicht mehr von Dimps, sondern von Spike entwickelt und die bisherigen Bilder sehen wirklich nicht schlecht aus. In einer unserer nächsten Ausgaben werden wir das Spiel genauer unter die Lupe nehmen.

3. Wann wird Dead or Alive mal wieder für eine Sony-Konsole erscheinen?

YANIK STEFFENS AUS OSTEN

PLAYZONE: Das ist leider nur schwer zu sagen. Zwar äußerte sich Tecmo Präsident Junji Nakamura kürzlich positiv über die PlayStation 3 und ließ anklagen, dass die Firma für Sonys neue Konsole Spiele entwickeln könnte, doch das Team hinter Dead or Alive 4 fühlt sich Microsoft und der Xbox 360 verpflichtet. Es wäre wirklich zu hoffen, dass Tecmo hier mal die Absatzchancen erkennt und Dead or Alive auf PlayStation-Spielern wieder zugänglich macht. Wir bleiben dran und werden natürlich darüber berichten, sobald mehr zum Thema Dead or Alive auf der PlayStation 3 in Erfahrung zu bringen ist.

COMIC-LOOK Dragon Ball Z Budokai Tenkachi trifft den Look der Vorlage sehr gut.



LECKER: Dead or Alive 4 würde auch auf der PlayStation 3 eine gute Figur machen.

SPIELSTÄNDE

EXKLUSIVE SAVEGAMES AUF DER PLAYZONE-DVD

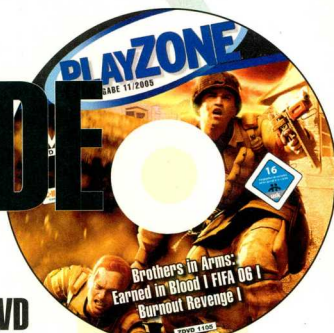
Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter oder wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 oder MAX Drive und unsere neue DVD.

Zwei Systeme – ein Ziel. Sowohl per X-Port V2 als auch mit dem MAX Drive lassen sich Spielstände recht bequem verwalten. Die Memory Card reicht heutzutage besonders bei regelmäßigen Zockern kaum aus, da kommt die Möglichkeit, Spielstände auf den heimischen PC auszulagern, gerade recht. Doch die Systeme haben noch mehr

Vorteile. Wer keine Lust hat, jedes Spiel bis zum allerletzten Extra zu zocken, der greift einfach auf unsere Spielstände im ROM-Bereich unserer DVD zurück. Jeden Monat liefern wir Ihnen zehn beliebte Savegames von aktuellen Spielen und Klassikern.

EINFACH UND SCHNELL
Während Spielstände des MAX Drive ganz bequem

im Windows Explorer Ihres Computers auf den USB-Stick kopiert werden können und keine gesonderte Software erfordern, müssen Sie beim X-Port V2 einige Dinge beachten. Aus diesem Grund haben wir für Sie eine kleine Hilfestellung erstellt, die Sie beim Sichern, Kopieren und Importieren der Spielstände unterstützt. Viel Spaß beim Ausprobieren!



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:

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo (MAX Drive): In unserem Spielstand für SCAR sind sämtliche Aufgaben erledigt.



Juiced (MAX Drive): Dank unserem Speicherstand gehören Geldsorgen endgültig der Vergangenheit an.



F1 2005 (MAX Drive): Machen Sie sich das F1-Spektakel etwas leichter, indem Sie unseren Spielstand benutzen.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Onimusha 3	Alle Extras
Drive:z	Alle Autos und Städte
Midnight Club 2	Freie Levelnahrung

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Spiel	Effekt
Juiced	Unendlich Cash
Hittman 3	Sämtliche Waffen & Missionen
Moto GP 4	Extras freigeschaltet
Killerzone	Alle Extras

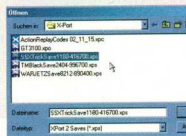
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



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.

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.

Resident Evil 4

GLÜCKWUNSCH CAPCOM!

Nahezu die Hälfte aller Teilnehmer an unserer Umfrage haben *RE4* schon fest mit ins Budget eingeplant. 5 % sind sogar so begeistert, dass sie sich die PS2-Fassung zulegen, obwohl die GameCube-Version bereits im Regal steht.

5% Super, da kauf ich es mir gleich noch mal (nach der GameCube-Version).

43% Genial! Das Teil ist schon gekauft.

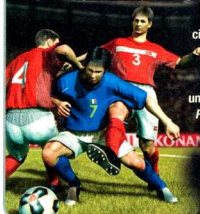
16% Nö, das hab ich doch schon längst auf dem GameCube gespielt.

Werden Sie sich *Resident Evil 4* für die PS2 kaufen?

36% Schön, aber mich interessiert *Resident Evil* nicht die Bohne.

Pro Evolution Soccer 5

PORTABLER HIGH-END-KICK



Laut unserer Umfrage plant circa jeder dritte PSP-Besitzer, sich Konamis Edel-Fußball-Simulation für unterwegs zuzulegen. Knapp die Hälfte unserer Teilnehmer können mit PES generell nichts anfangen.

20% Yes, mein persönlicher Kaufgrund für die PSP!

Endlich angekündigt: *Pro Evolution Soccer 5* erscheint für die PSP!

34% Ich mag die Serie, aber die PSP kann mir gestohlen bleiben.

46% Was für ein Glück, dass mich das Spiel nicht interessiert!

Genji: Dawn of the Samurai

AUF JAPANISCH?

Nur 15 % der Teilnehmer an unserer Umfrage sind der Meinung, dass *Genji Onimusha* alt aussehen wird. Auffallend ist, dass knapp die Hälfte der Teilnehmer kein Interesse an dem Japano-Titel hat.

15% Ganz klar, *Genji* wird *Onimusha* übertreffen!

Ist *Genji* der *Onimusha*-Killer?

38% *Onimusha* ist eine Klasse für sich.

47% Das ist mir viel zu japanisch.

Driver: Parallel Lines

INTERESSIERT, ABER SKEPTISCH

Nach dem mittelpfächtigen *Driver3* ist es kein Wunder, dass unsere Leser dem neuesten Teil der Serie kritisch gegenüberstehen. Lediglich 7 % glauben, dass der Nachfolger das Zeug zum Hit hat – der Großteil ist interessiert oder *GTA* verfallen.

7% Das wird spitze, da bin ich sicher!

48% Nach *Driver3* werde ich es erst mal Probespielen.

Driver: Parallel Lines – neues Spiel, neuer Edmonson, neues Glück?

45% Wen interessiert *Driver*? Ich will ein neues *GTA*!

NUR FÜR INSIDER



games & handy

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Hallo Insider,
zum kommenden Fußball-Kracher Pro Evolution Soccer 5 verlassen wir diesmal einen mega-coolen Roller im ProSieben-Look. Tausch dich zu PES4 und als Highlight ein Notebook und einen Mini-PC von Alienware jetzt mit überlegener Alien-Technologie. Gleich mitmachen!

> Hier geht's zum Gewinnspiel auf Games.ProSieben.de

ProSieben.de

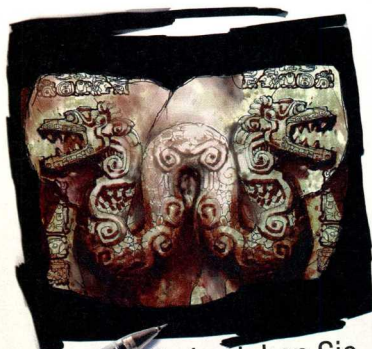
Pro Evolution Soccer 5 Die Intensität der Fußballgames erhält auch in diesem Jahr eine Neuaufgabe. Bleibt noch mehr Spannung drin? Das willst du wissen	Yu-Gi-Oh! Online Das PC-Spiel zum fantastischen Trading-Card-Game. Tritt an gegen Spieler aus der ganzen Welt! Alle Infos hier	Yeti - The Final Spirit Yeti kehrt in den Himalaya zurück und macht mit seinem neuen Kumpele Lama Jagd auf die Pinguine. Room free! Sofort losspielen
--	---	--

ZUGANG ZU EXKLUSIVEN GEWINNSPIELEN.

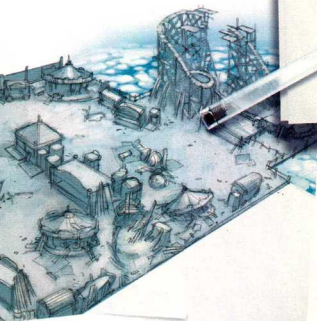
GLEICH ABSTAUBEN:
SUPER-NOTEBOOK UND
MINI-PC VON ALIENWARE.
XOR-ROLLER VON GENERIC.
PES4-FANPAKETE.

JETZT NEWSLETTER BESTELLEN AUF GAMES.PROSIEBEN.DE

Fahrenheit



So bestehen Sie
den Albtraum zwischen
Realität und Fiktion.



UNHEIL Mit dem fürchterlichen Mord beginnt ein Albtraum.



ZEUGIN? Carla verhört die Bedienung des Lokals.



Fahrenheit ist ein genialer Mix aus Film und klassischem Adventure. In den insgesamt 45 Szenen nehmen Sie es mit Clans, Orakeln und der Eiszeit auf. Damit am Ende das Gute siegt, zeigen wir Ihnen den schnellsten Weg durch den stimmungsvollen Thriller.

Allgemeines:

- Achten Sie immer auf Ihre Stimmungsanzeige – wenn diese gen null fällt, begehren Sie Selbstmord.
- Wir haben für Sie den schnellsten Weg herausgefunden, allerdings sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Ihre Stressanzeige dabei häufig in den Keller fällt. Sollte dies passieren, müssen Sie kleine Aktionen durchführen – etwa essen, Hände waschen usw., die Ihre Stressanzeige wieder in einen neutralen Bereich heben.
- Einige Action-Szenen dienen nur dazu, um in die Zukunft zu schauen. Wenn Sie diese nicht bestehen, ist das nicht weiter tragisch.
- Es gibt in *Fahrenheit* unheimlich viel zu entdecken und es lohnt sich, das Abenteuer ein zweites Mal zu spielen, um alternative Lösungswege und Dialoge herauszufinden – insgesamt sechs unterschiedliche Enden gibt es zu bestaunen.

Im Folgenden liefern wir Ihnen den schnellsten Weg durch alle Szenen, reine Action-Szenen haben wir ausgelassen, da sich die Symbole dem Schwierigkeitsgrad entspre-

chend ändern. An manchen Stellen treffen wir Entscheidungen oder schlagen einen Weg ein, der Ihre Stress-Anzeige wieder etwas auffüllt.

Szene 1 – Der Mord - Doc's Diner / 27.1 / gegen 0 Uhr

Sie wachen als Lucas Kane aus der Trance auf und erblicken den Leichnam vor sich. Schnappen Sie sich diesen und ziehen ihn in die Toilette. Waschen Sie sich am rechten Waschbecken die Hände und betreten Sie das Lokal. Sie gehen zum zweiten Tisch, setzen sich kurz, um einen Happen zu essen und etwas zu trinken, zahlen die Rechnung und verlassen das Lokal durch den Haupteingang. Sie rennen nach rechts über die Kreuzung und nehmen das Taxi.

Szene 2 – Ermittlung - Doc's Diner / 27.1 / 1:12 Uhr -10 Grad Celsius

Carla und Tyler treffen am Tatort ein. Sie übernehmen Carla und betreten das Lokal. Sprechen Sie mit dem Polizisten und wählen Sie folgende Gesprächsoptionen: rechts, oben, oben, oben. Sprechen Sie mit der Bedienung Kate und wählen Sie folgenden Gesprächsverlauf: rechts, unten, unten, oben, rechts, oben, unten, oben, unten, oben. Untersuchen Sie den Tisch von Lucas. Sie finden ein Buch auf dem Boden. Sprechen Sie mit Ihren Kollegen an der Bar. Betreten Sie das Klo und untersuchen Sie zuerst den Leichnam und die linke Toilette. Wechseln Sie zu Tyler und unter-

suchen Sie das Waschbecken und das Messer auf dem Boden. Wechseln Sie zu Carla und gehen Sie ins Restaurant. Reden Sie mit Tyler und verlassen Sie mit beiden das Lokal.

Szene 3 – Der Tag danach - Lucas' Wohnung / 27.1 / 7:52 Uhr / -10 Grad Celsius

Sie gehen ins Wohnzimmer und heben das Telefon ab. Nehmen Sie den Lappen einige Meter weiter rechts auf und stecken Sie diesen in die Waschmaschine im Bad. Nehmen Sie eine Dusche und verbinden Sie anschließend am Waschbecken Ihre Arme. Gehen Sie ins Schlafzimmer, decken Sie das Bett zu und ziehen Sie sich Klamotten aus dem Schrank an. Im Wohnzimmer nehmen Sie den Schlüssel vom Tisch. Nun klopft ein Polizist an die Tür. Öffnen Sie. Beim Gespräch mit dem Polizisten benutzen Sie folgende Optionen: unten, oben. Nachdem der Polizist gegangen ist, verlassen Sie die Wohnung.

Szene 4: Geständnis - Der Park / 27.1 / 9:04 Uhr -10 Grad Celsius

Sie laufen in den Park und reden mit Marcus. Gesprächsoptionen: oben, oben, oben, rechts, unten, rechts, unten, unten, unten, oben. Sie lassen das Kind ertrinken und laufen nach links aus dem Park.

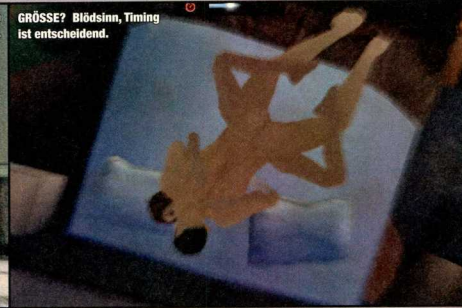
Szene 5: Polizeiarbeit - Polizeistation / 27.1 / 9:04 Uhr -10 Grad Celsius

Sie gehen die Treppe hinauf und geradeaus in Ihr Büro. Setzen Sie sich an den PC und rufen

SENTIMENTAL Musik kann Frauen verzaubern.



GRÖSSE? Blödsinn, Timing ist entscheidend.





ABREAGIEREN Tyler bekommt eins auf die Nuss.

HINWEIS Im Kellergewölbe suchen Sie das Regal mit den Fällen von 1990.



MORD Agatha ist tot und Sie sollten flüchten.



SCHNITTE Doch schon bald ruft wieder die Arbeit.



Sie Tyler an. Stehen Sie auf und wechseln Sie zu Tyler. Steigen Sie aus dem Bett und nehmen Sie im Bad eine Dusche. Aus dem Kleiderschrank im Wohnzimmer ziehen Sie Klamotten an. Trinken Sie in der Küche etwas und reden Sie mit Sam: unten, unten. Nehmen Sie die Jacke vom Haken, geben Sie Sam einen Kuss und verlassen Sie das Haus. In der Polizeistation gehen Sie die Treppe hoch und stolpern über Jeffrey: unten, rechts. Sie betreten Ihr Büro, reden mit Carla und gehen in den Vorraum zurück, um erneut mit Carla und Ihrem Kollegen zu reden: rechts, links. Sie übernehmen Carla, gehen in Ihr Büro und benutzen den PC. Lesen Sie Ihre Mails. Dann geht es ins Leichenschauhaus: Unterhaltung mit dem Arzt in der Autopsie: links, unten.

Szene 6: Alternative Realität - M & J Bank / 27.1 / 15:35 Uhr / -10 Grad Celsius

Sie gehen zum Waschbecken und verlassen dann die Toilette. Gehen Sie links den Gang hinunter und betreten Sie Ihr Büro. Nach kurzer Zeit klingelt das Telefon und Sie reden mit Ihrer Exfreundin Tiffany: rechts. Benutzen Sie den PC zweimal. Gehen Sie aus dem Büro zu dem auf der Karte markierten Arbeitsplatz. Es folgt eine Action-Sequenz.

Szene 7: Rekonstruktion - Leichenschauhaus 27.01 / 15:35 Uhr / -10 Grad Celsius

Unterhaltung mit dem Arzt in der Autopsie: links, unten.

Szene 8: Tyler & Kate - Polizeiwache / 27.1 / 15:35 Uhr / -10 Grad Celsius

Sie fertigen ein Phantombild an und beenden die Szene.

Szene 9: Verlorene Liebe - Lucas' Wohnung / 27.1 / 21:04 Uhr / -10 Grad Celsius

Stehen Sie auf und legen Sie sich ins Bett. Es klingelt an der Tür. Sie stehen auf und öffnen die Tür. Tiffany möchte ihre Sachen abholen. Die eine Kiste steht in der Nähe des Telefons, die andere in der hinteren Ecke des Schlafzimmers. Es folgt eine Unterhaltung: unten, oben, oben. Schalten Sie den Verstärker ein und klimpern Sie auf der Gitarre. Dann küssen Sie Tiffany. Wenn Sie alles richtig machen, folgt eine Sexszene. Sie wachen auf und gehen vor die Haustür.

Szene 10: Versteckspiel - Friedhof / 28.1 / 8:13 Uhr -12 Grad Celsius

Am Grab Ihrer Eltern treffen Sie Marcus. Legen Sie die Blumen ab. Sie versinken in Gedanken: Laufen Sie geradeaus, leicht rechts und klettern Sie dann über den Zaun. Überqueren Sie die Straße und halten Sie sich leicht links. Laufen Sie am Zaun entlang. Hinter dem großen Stein schlüpfen Sie durch den Zaun. Warten Sie hinter dem zweiten Kistenstapel, bis ein LKW vorbeifährt, und laufen Sie bis in die Mitte zwischen den beiden nächsten Hallen mit. Dann schleichen Sie am Ende des LKWs entlang nach oben in Richtung Halle 4. Links hinten befindet sich der Eingang in die Halle. Laufen Sie zum Ende der Halle und rennen Sie das Holzregal hoch. Am Ende versteckt sich der erste Junge. Dann wieder zurück – der nächste Junge versteckt sich hinter dem Gefährt: unten. Dann durch die Halle zurück. In den Kisten neben den Regalen steckt der letzte Junge.



SCHWERELOS? Nein, Lucas verliert den Boden unten den Füßen.



FAULER ZAUBER? Die Karten sagen nichts Gutes aus.



Szene 11/12: Ein Kampf unter Freunden - Sporthalle
28.1 / 8:12 Uhr / -12 Grad Celsius

Wärmen Sie sich mit Carla an den Geräten auf, wechseln Sie zu Tyler, machen Sie sich ebenfalls warm und steigen Sie dann in den Ring – der Kampf beginnt.

Szene 13/14: Einsatzbesprechung - Polizeiwache
28.1 / 15:37 / -12 Grad Celsius

Unterhaltung mit Ihrem Vorgesetzten: rechts, oben.

Je nachdem, welche Spielfigur Sie gewählt haben, folgen jetzt zwei Szenen, die Reihenfolge ist allerdings unterschiedlich:

1. Sie besuchen mit Tyler Takeos Laden: Gehen Sie die Treppe herunter zu dem alten Mann. Unterhaltung: links, links, rechts, oben, links. Drehen Sie sich um und gehen Sie an der Treppe rechts vorbei zum Schreibtisch. Untersuchen Sie dort das Buch „Der Sturm“ aus dem Restaurant. Auf der dritten Seite links oben finden Sie einen wichtigen Hinweis. Beim Zuschlagen fällt ein Zettel heraus, den Sie aufheben. Dann verlassen Sie den Laden.

2. Sie gehen mit Carla in das Kellergewölbe. Betätigen Sie den Schalter rechts an der Wand. Öffnen Sie die Tür. Ab jetzt regelmäßig die L- und R-Taste abwechselnd drücken, damit Carla keinen Panikschub bekommt. Sie gehen geradeaus, drehen an dem Rad, dann geht es durch den Gang, am linken Regal das Rad drehen, am rechten Regal das Rad drehen, dann ist der Gang frei. Gehen Sie Richtung Computerterminal, dann nach

links durch den Gang und drehen Sie das Rad am rechten Regal. Anschließend drehen Sie das Rad am linken Regal und drücken dann den freigelegten Knopf für die Stromversorgung. Gehen Sie zu den Regalen auf der gegenüberliegenden Seite und drehen Sie das Rad am linken Regal. Gehen Sie durch den freigewordenen Gang. Sie kommen an ein weiteres Regal. Drehen Sie das Rad. Nun geht es den Gang zurück, durch den Sie gekommen sind. Dann das linke Regal mittels des Rades wieder zurückdrehen. Anschließend das rechte Regal durch die Kurbel hinüberschieben. Durch den Gang, das Rad am Regal drehen und der richtige Gang öffnet sich. Nehmen Sie das Band, laufen Sie zurück und schieben Sie es in das Computer-Terminal.

Szene 15: Agatha - Agathas Haus / 28.1 / 19:12 Uhr / -12 Celsius

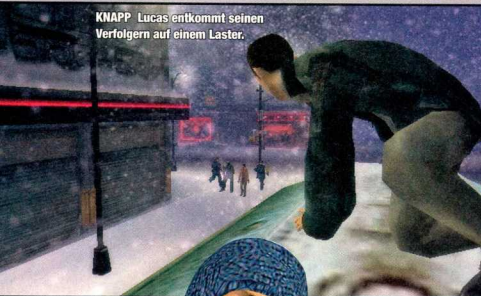
Sie laufen zu Agathas Haus und klingeln. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie den Gang hinunter, dann durch die Tür ins Wohnzimmer. Betreten Sie den Raum linker Hand. Unterhaltung mit Agatha: rechts. Schieben Sie Agatha in den Hür zurück und in das linke Zimmer. Unterhaltung: unten, oben. Gehen Sie zum Schrank und nehmen Sie das Säckchen aus der unteren Schublade. Füttern Sie damit alle Vögel im Raum und sprechen Sie erneut mit Agatha: unten. Schieben Sie Agatha ins Wohnzimmer zurück. Nehmen Sie die Kerzen aus dem Schrank und stecken Sie sie in die Kerzenständer. Danach gehen



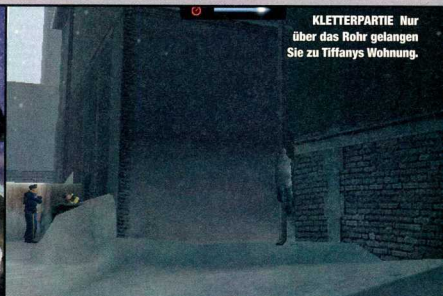
MYSTISCH Was bedeutet das Pentagramm?



KNAPP Lucas entkommt seinen Verfolgern auf einem Laster.



KLETTERPARTIE Nur über das Rohr gelangen Sie zu Tiffanys Wohnung.



Sie in die Küche, nehmen die Streichhölzer vom Tisch und zünden damit die Kerzen im Wohnzimmer an. Ziehen Sie die Vorhänge zu, schalten Sie den Lichtschalter neben der Tür aus und setzen Sie sich auf den Stuhl. Dann folgt eine Reise in Ihr Unterbewusstsein!

**Szene 16: Fragen & Kugel - Polizeiakademie
28.1 / 19:12 Uhr / -12 Grad Celsius**

Unterhalten Sie sich am vorletzten Schießstand mit Sgt. Mitchell, setzen Sie die Schutzbrille auf und nehmen Sie die Pistole. Bei der Unterhaltung wählen Sie: oben, links; Dann nehmen Sie erneut die Waffe. Abschließende Unterhaltung: links, oben, oben.

**Szene 17: Das Doppelte oder Nichts - Hof der
Polizeiwache / 28.1 / 19:12 Uhr / -12 Grad Celsius**

Spielen Sie ein Basketball-Match gegen Jeffrey.

**Szene 18: Der Sturm - Lucas' Wohnung
28.1 / 21:27 Uhr / -12 Grad Celsius**

Gehen Sie ans Telefon. Anschließend folgt eine Actionsequenz mit dem Orakel. Sie übernehmen

men Marcus und laufen zu Lucas' Haustür. Sehen Sie die Tür an und klingeln Sie. Brechen Sie durch die Tür und rennen Sie geradeaus auf den Balkon, um Lucas zu retten.

**Szene 19: Dunkles Omen - Carlos Wohnung
28.1 / 21:27 Uhr / -12 Grad Celsius**

Nach der Dusche gehen Sie ins Wohnzimmer, schalten die Stereoanlage aus und heben das klingelnde Telefon ab. Sie wechseln zu Tyler, stehen vom Schreibtisch auf, nehmen das Lesezeichen an sich und schicken es durch das Faxgerät neben der Garderobe. Wechseln Sie zu Carla. Nehmen Sie das Lesezeichen aus dem Faxgerät neben der Tür und setzen Sie sich dann an den PC. Lesen Sie die Nachrichten und rufen Sie dann Tyler an. Gehen Sie ins Schlafzimmer und ziehen Sie Klamotten an, die im Schrank hängen. Wenn der Nachbar klingelt, öffnen Sie die Tür. In der Küche im Schrank geradeaus finden Sie Weingläser. Stellen Sie diese auf den Tisch. Unterhaltung: links, rechts, rechts. Rufen Sie nach dem Gespräch Tyler an. Wechseln Sie zu Tyler und nehmen Sie das Lesezeichen aus dem Fax. Legen Sie es auf den Schreibtisch, setzen Sie sich auf den Stuhl, schalten Sie das Licht ein und halten Sie das Lesezeichen davor. Bewegen Sie den Lichtkegel in die Mitte des Papierschnipsels. Telefonat mit Carla: rechts.

**Szene 20: Konfrontation - N & J Bank / 29.1
16:32 / -17 Grad Celsius**

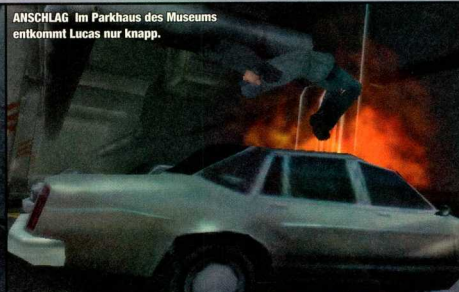
Stehen Sie vom Schreibtisch auf und nehmen Sie den Fetzen Computerpapier zu Ihrer



CLAN Das Orakel ist nur ein Werkzeug



KNAPP Die Insassen der Heilanstalt sind hinter Carla her.



ANSCHLAG Im Parkhaus des Museums entkommt Lucas nur knapp.

Rechten an sich. Dann setzen Sie sich wieder hin. Unterhaltung mit Carla: oben, oben, rechts, oben, oben, unten, unten, oben. Nehmen Sie den Kugelschreiber vom Schreibtisch und schauen Sie sich das Bild links von der Tastatur an.

Szene 21: Zurück zu Agatha - Agathas Haus
29.1 / 19:48 Uhr / -17 Grad Celsius

Sie gehen ins Wohnzimmer und anschließend in das Vogelzimmer. In der unteren Schublade des Schrankes ist ein Futtersäckchen mit einem Schlüssel darin. Damit öffnen Sie den mittleren Vogelkäfig. Nehmen Sie den Zeitungsartikel an sich. Im Wohnzimmer flüchten Sie über den Balkon.

Szene 22: Zweijähriges - Tylers Wohnung
29.1 / 19:12 Uhr / -17 Grad Celsius

Heizen Sie den Ofen an und holen Sie den Champagner aus dem Kühlschrank. Sie füllen die Gläser auf dem Tresen und schalten die Stereoanlage ein. Das Geschehen wechselt zu Carla ins Büro. Warten Sie auf den Telefonanruf - anschließend setzen Sie sich an den Computer und checken die Mail mit den Fingerabdrücken. Merken Sie sich diese. Vergleichen Sie sie mit dem Fingerabdruckzettel auf Tylers Schreibtisch und setzen Sie diese in Verbindung. Schauen Sie sich die Mappe auf der Rückseite Ihres Schreibtisches an, merken Sie sich die Informationen und setzen Sie sie mit der Taxifahrtliste im Faxgerät in Verbindung. Dann rufen Sie Tyler an. Gehen Sie ans Telefon.

Szene 23: Blutige Wäsche - Agathas Haus
29.1 / 19:48 Uhr / -17 Grad Celsius

Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Zwischensequenz.

Szene 24: Konfrontation - Lucas' Wohnung
29.1 / 20:03 Uhr / -17 Grad Celsius

Sie betreten die Wohnung von Lucas und gehen zuerst ins Bad, danach ins Schlafzimmer. Szenenwechsel zu Lucas, der nach Hause kommt: Sie kommen an Ihrer Wohnung an, doch die Polizisten warten schon auf Sie. Es folgt eine irre Actionsequenz, die mit Ihrer Flucht auf einem Tanklastler endet.

Szene 25/26: Polizeiwache / 30.1 / 7:56 Uhr / -20 Grad Celsius

Sie haben eine Unterredung mit Ihrem Vorgesetzten: links, rechts, rechts.

Szene 27: Gefallene Engel - St.-Paulus-Kirche/ 30.1. / 7:56 Uhr / -20 Grad Celsius

Stehen Sie auf und schauen Sie sich um. Agatha erscheint am Ende der Kirche und erklärt Ihnen die Hintergründe der Morde: unten, unten. Es folgt eine Action-Sequenz. Markus elzt hinzu und Sie reden mit ihm: oben, unten, unten.

Szene 28: Seife, Blut & Spuren - Waschsalon / 30.1 / 7:56 Uhr / -20 Grad Celsius

Sie gehen mit Carla zum Tatort und unterhalten sich zuerst mit den beiden Kollegen: links, rechts. Sie betreten den Waschsalon und untersuchen die Leiche im vorderen Bereich, dann die Blutspuren im Gang und zum

Schluss die Leiche im hinteren Teil des Salons. Anschließend schauen Sie sich den Werkzeugkasten neben der Tür ganz genau an. Sie finden Hinweise auf Blutspuren und Werkzeuge. Reden Sie mit Tyler und verlassen Sie den Waschsalon.

Szene 29: Der Flüchtling - Tiffanys Wohnung / 30.1 / 14:14 Uhr / -20 Grad Celsius

Sie laufen die Straße herunter und gehen nach rechts. Sie bekommen eine Vision und gehen ein paar Meter zurück, zu dem Durchgang der in den Hinterhof führt. Klettern Sie über die beiden Zäune und schleichen Sie an der Wand entlang zum Rohr an der Hauswand gegenüber. Klettern Sie daran empor und balancieren Sie über den Vorsprung. Dann gehen Sie nach rechts und klettern über den Zaun. In der Ecke finden Sie ein Holzbrett, mit dem Sie das rechte Fenster an dem kleinen Gebäude einschlagen. Betreten Sie die Wohnung. Gehen Sie ins Wohnzimmer, essen und trinken Sie etwas aus dem Kühlschrank und schalten den Fernseher ein, bis ein Bericht über Maya-Götter läuft. Lesen Sie die Zeitung, die vor der Tür liegt und warten Sie auf Tiffany. Als die Polizei klingelt, schleichen Sie ins Schlafzimmer und klettern aus dem Fenster. Warten Sie dort.

Szene 30: Janos - Bellevue-Anstalt / 30.1 / 14:14 Uhr / -20 Grad Celsius

Sie gehen geradeaus und dann den zweiten Gang rechts zu der Zelle von Janus. Sie gehen hinein und setzen sich. In der Unterhaltung wählen Sie folgende Optionen: rechts, unten, oben, oben, unten, unten. Als Sie die



DRINGEND Markus sollte schnell ans Telefon gehen.



SCHWINDLIG Lucas versucht seine Liebe zu retten.


VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG
 Lucas auf Kletterpartie.

PAKT Carla beginnt Lucas zu vertrauen.

Zelle verlassen, fällt der Strom aus. Atmen Sie ruhig und schleichen Sie zum Hauptgang, anschließend links. Wenn Ihnen ein Patient begegnet, halten Sie inne und bewegen sich nicht. Gehen Sie immer geradeaus und flüchten aus der Tür.

Szene 31: Besuch bei Kuriakin - Museum / 30.1 / 19:31 Uhr / - 20 Grad Celsius

Gehen Sie geradeaus zum Professor und unterhalten sich mit ihm: links, links. Folgen Sie dem Professor und führen Sie die Unterredung fort: rechts, rechts. Sie wechseln zum nächsten Bild und unterhalten sich weiter: rechts, links, rechts, oben. Sie folgen dem Professor durch den Hinterausgang mit der roten Leuchtschrift darüber. Es folgt eine Action-Sequenz.

Szene 32: Maya Geheimnisse - Unbekannter Ort / 31.1 / 16:59 Uhr / 40 Grad Celsius

Sie erwachen und reden mit dem Unbekannten: links, oben. Es folgt erneut eine Action-Sequenz.

Szene 33: Der Clan - Unbekannter Ort / 31.1 / 19:21 Uhr / - 20 Grad Celsius

Sie lauschen der Unterredung der Clan-Mitglieder – kleine Action-Sequenzen inklusive.

Szene 34: Gefahr & Allgegenwärtigkeit - Eine lausige Absteige / 31.1 / 21:01 Uhr / - 26 Grad Celsius

Sie stehen auf und rufen ihren Bruder an. Option: oben. Markus geht zum Telefon. In der Unterhaltung zwischen Lucas und Markus, nehmen Sie folgende Gesprächsmöglichkeit

ten: rechts. Schließen Sie die Tür ab und gehen Sie wieder ans Telefon.

Szene 35: Schicksal auf der Achterbahn - Der Rummelplatz 31.1 / 22:13 Uhr / - 26 Grad Celsius

Laufen Sie geradeaus, links und sofort wieder rechts an der Holzhütte vorbei. Halten Sie sich rechts und gehen Sie in das Führerhäuschen der Achterbahn. Betätigen Sie den Hebel. Steigen Sie in die Gondel. Oben angekommen, steigen Sie aus und spazieren über den schmalen Holzsteg. Gehen Sie zur Rückseite des Mastes, an dem Tiffany angebunden ist, und lösen die Fesseln – es folgt eine Action-Sequenz.

Szene 36: Kinderspiel - Unbekannter Ort / 1.2 / 9:41 Uhr / 22 Grad Celsius

Steigen Sie aus dem Bett, springen herunter und wecken Markus. Nachdem Sie aus dem Fenster gestiegen sind, warten Sie, bis der Scheinwerfer nach rechts leuchtet und gehen dann rechts am Gebäude vorbei, bis zum Ende der Wand. Jetzt achten Sie auf den Scheinwerfer im zweiten Bild, wo die Soldaten stehen. Wenn der Lichtkegel nicht auf Sie fällt, laufen Sie los zum nächsten Haus. Weiter an dem Fahrzeug vorbei geradeaus. Wenn Sie den Soldaten entdecken, laufen Sie gerade nach unten und verstecken sich hinter dem großen Stein. Ist der Soldat vorbeigegangen, schleichen Sie nach oben, am Gebäude vorbei zu dem großen Tank. Jetzt wechseln Sie zu Markus, laufen zum Kopf des Gebäudes zurück und irritieren die Wache, indem Sie einen Stein werfen. Wechseln Sie zu Lucas zurück und laufen Sie am Lichtkegel vorbei, wenn dieser nach

links schwenkt. Sie kommen zu einem Gebäude und schleichen rechts daran vorbei. Wechseln Sie zu Markus und laufen Sie Lucas hinterher. Sie laufen weiter zwischen den Gebäuden durch und kommen zu einem Soldaten. Sie rennen mit Marcus um das rechte Gebäude herum und machen mit der Mülltonne richtig Krach. Schnell zurück zu Lucas und an dem Masten emporgeklettert. Um ungesehen am Seil auf die andere Seite zu hangeln, müssen Sie nur darauf achten, dass sie kein Lichtkegel erwischt – also langsam und nur die Ruhe. Angekommen, laufen Sie nach links oben und gelangen zur Rückseite der Halle. Betätigen Sie den Hebel und schlüpfen hinein.

Szene 37: Schachmatt - Unbekannter Ort / 1.2 / 21: 40 Uhr / 22 Grad Celsius

Es folgt eine kurze Sequenz mit dem Orakel.

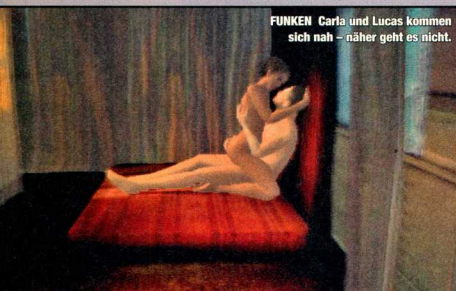
Szene 38: Der Pakt - Friedhof / 5.2 / 10:24 Uhr / - 40 Grad Celsius

Gehen Sie immer geradeaus und den zweiten Gang nach rechts. Schauen Sie sich die Blumen auf dem Grab an. Lucas erscheint. Sie wählen folgende Optionen: unten, oben, rechts, unten, unten,

Szene 39: Jade - Unbekannter Ort
 Lucas hat eine Vision.

Szene 40/41: Bis auf die Knochen gefroren – Polizeiwache - 27.2 / 9:30 Uhr / - 47 Grad Celsius

Carla unterhält sich mit Tyler: links. Sam erscheint. Tyler geht zu ihr und begrüßt sie: links. Gehen Sie zu Carla zurück und reden mit ihr.


FUNKEN Carla und Lucas kommen sich nah – näher geht es nicht.

SHOWDOWN Der letzte Kampf gegen das Orakel.



MATRIX Der Kampf auf dem Waisenhaus ist filmreif inszeniert.

LICHTGESTALT Woher kommt das unheimliche Wesen?



Szene 42: Wo ist Jade - Das Waisenhaus / 271. / 11:07 Uhr / -55 Grad Celsius

Steigen Sie aus dem Auto und betreten Sie mit Lucas das Waisenhaus. Gehen Sie in das letzte Zimmer auf der linken Seite und nehmen Sie das Kind an sich. Als Sie das Zimmer verlassen, treffen Sie auf das Orakel. Verschwinden Sie durch die zweite Tür auf der rechten Seite, mit der roten Lampe darüber. Auf dem Dach des Waisenhauses folgt eine Actionsequenz. Sie flüchten mit dem Indigo-Kind und treffen Agatha im Inneren eines Gebäudes. Gesprächsoptionen: links, rechts, rechts, links. Es folgt eine Action-Sequenz und Sie flüchten in den Untergrund.

Gehen Sie durch die Tür nach rechts, betätigen den Fahrstuhl, dann geradeaus in die große Halle. Es folgt eine Action-Sequenz. Haben Sie diese überstanden, nehmen Sie das Mädchen und bringen es zur Chroma-Quelle – geschafft. Die Erde ist gerettet und es folgt ein Abspann, der zeigt, wie sich die Welt vom Eis befreit und Carla und Lucas das Zusammensein genießen. Wollen Sie alternative Enden sehen, lassen Sie sich doch von einem der Soldaten erschießen.

Szene 43: Bogart - Unterirdische Geheimbasis / 27.2 / 14: 21 Uhr / - 55 Grad Celsius

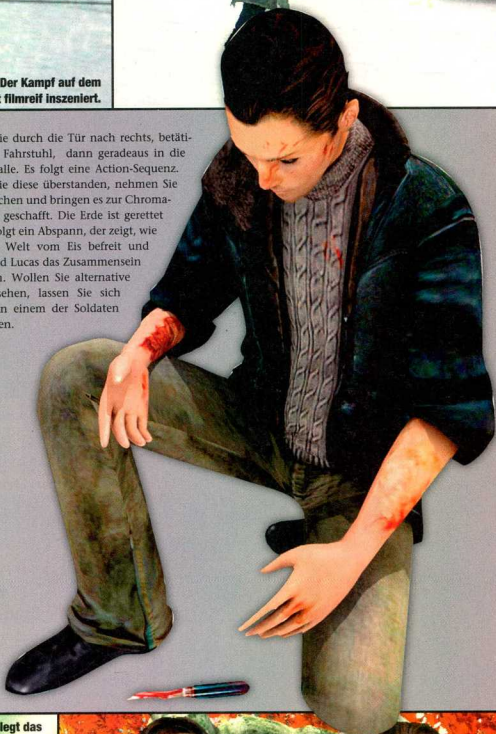
Folgen Sie dem Mann mit dem blauen Mantel. Option: oben, unten. Gehen Sie zu den Männern, die um das Lagerfeuer sitzen. Setzen Sie sich dazu und lassen Sie sich einiges erklären: unten, oben. Lucas geht schlafen. Wenn Sie Lust auf Sex haben, versuchen Sie Folgendes: Gehen Sie zu Lucas in den ersten Waggon und legen sich dazu.

Szene 44: Offenbarung - Wishita Militärbasis / 28.2 / 16 Grad Celsius

Stehen Sie auf und springen Sie aus dem Bett. Gehen Sie hinten rechts aus der Tür, den Gang hinunter und lauschen Sie.

Szene 45: Final Countdown - Wishita Militärbasis / 28.2 / 21:31 Uhr / - 60 Grad Celsius

An der Basis angehängt, betreten Sie diese.



SCHLÜSSELFIGUR Lucas legt das Indigo-Kind in die Chroma-Quelle.



HAPPY END Carla und Lucas genießen die Ruhe.

CHEATS & CODES



Michael Meyer

24, Redakteur

Dank unseren
Cheats dürften
Sie mit den
ersten PSP-
Spiele keine
Probleme
haben.



Fantastic Four

CHEAT Mit unserer Starthilfe kämpft es sich als Superheld viel angenehmer.

Für das neueste Superheldenspiel aus dem Hause Activision gibt es ein paar hilfreiche Cheats. Diese geben Sie einfach im Hauptmenü ein, und wenn Sie alles richtig gemacht haben, hören Sie zur Bestätigung einen Soundeffekt.

CHEAT	EFFEKT
↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ×	Unbegrenzte Superkräfte
→, ←, ↑, ↓, □, ○, △, ×	Hölle freischalten
□, ○, △, ×, ↑, ↓, ←, →	Interview freischalten



SUPERKRÄFTE Mit unserem Cheat geht Ihnen niemals die Energie aus.



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.

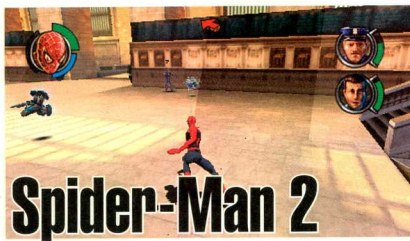
NFL Street 2 Unleashed

CHEAT Witzige Modifikationen und alle All-Star-Teams heben den Spielspaß.

EAs spannendes Football-Spektakel macht mit den All-Star-Mannschaften gleich noch mehr Spaß. Im entsprechenden Menü geben Sie die Codes aus der Tabelle ein. Damit der Cheat auch funktioniert, müssen Sie die Groß- und Kleinschreibung

genau beachten. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint der Cheat in der Liste. Jetzt müssen Sie den gewünschten Cheat im Menü nur noch per Tastendruck aktivieren und können danach das Spiel starten.

CODE	WIRKUNG
NAOFRCTH	AFC North All-Stars freischalten
SAOFUCTH	AFC South All-Stars freischalten
WAEFSCT	AFC West All-Stars freischalten
EAASFSCT	AFC East All-Stars freischalten
SNOFUCTH	NFC South All-Stars freischalten
ENASFSCT	NFC West All-Stars freischalten
NNOFRCTH	NFC East All-Stars freischalten
EAFfield	EA-Spielfeld freischalten
Reebok	Team Reebok freischalten
Gluehands	Keine Fumbles mehr
GreasedPig	Fumble bei jedem Spielzug
RuinedPicnic	Ameisen-Modus
Trick3dOut	All-Chains-Modus
MagnetHands	Fangeigenschaften maximieren
NoChains	Keine First-Downs mehr
IlxGBCrAZ	X-Gamebreaker freischalten
FirstFirst	10-Yard-First-Downs
XxGBCrAZ	10X-Gamebreaker
GottaBDShoes	Geschwindigkeit maximieren
BlastTackle	Tackle maximieren
CementShoes	Schwache Sprünge
NozBoost	Unendlich Turbo
BIGSmash	Große Spieler
Shrunken	Kleine Spieler
SighsMatters	Zufällige Körpergröße
BIGPig	Großer Ball



CHEAT Unverwundbarkeit ist alles, was man braucht.

Mit den folgenden Cheats wird Spider-Mans Heldenleben leichter. Mit unendlich viel Lebensenergie und Spinnenseide wird die Verbrecherjagd in Manhattan zum Kinderspiel. Zudem dürfen alle Levels, Gebiete und Zwischensequenzen freigeschaltet werden. Die richtige Eingabe eines Codes wird im Cheat-Menü mit einem Signalton bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
WARPULON	Alle Levels verfügbar
MYHERO	Alle Spezialattacken verfügbar
POPPYCORN	Alle Zwischensequenzen verfügbar
NERGETS	Unbegrenzte Lebensenergie
FILLMEUP	Unbegrenzte Spinnenseide

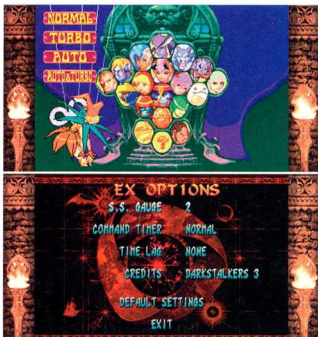


Darkstalkers Chronicle

CHEAT Wir zeigen Ihnen, wo die geheimen Menüs und Figuren versteckt sind.

Die nötige Abwechslung bei Capcoms Prügelorgie erhalten Sie mit den aufgelisteten Cheats. Erforschen Sie das EX-Menü oder ziehen Sie mit einem der versteckten Spezialcharaktere in die Schlacht. Beachten Sie, dass die zusätzlichen Figuren nur im Arcade-Modus zur Verfügung stehen. Die Marionette nimmt immer die Gestalt des Feindes an, während Shadow über den aktuellen Kämpfer wacht. Diese Figuren-Codes werden bei der Charakterauswahl eingegeben:

- Für die Marionette platzieren Sie die Markierung auf dem Fragezeichen und drücken Sie sieben Mal auf die Starttaste, bevor Sie mit einem beliebigen Knopf bestätigen.
- Wenn Sie mit Shadow spielen möchten, platzieren Sie die Markierung auf dem Fragezeichen und drücken Sie fünf Mal auf die Starttaste, bevor Sie mit einem beliebigen Knopf bestätigen.
- Oboro Bishamon wählen Sie, indem Sie die Markierung auf Bishamon platzieren und die Starttaste gedrückt halten, während Sie die Auswahl bestätigen.
- Das EX-Menü erreichen Sie, indem Sie im Hauptmenü die L-Taste gedrückt halten und das Optionsmenü aufrufen.
- Für das Training und für den Versus-Modus verpassen Sie den einzelnen Arenen einen neuen Anstrich, indem Sie bei der Levelauswahl die Starttaste gedrückt halten.



GEHEIME CHARAKTERE

Die Marionette erhalten Sie, indem Sie sieben Mal auf die Starttaste drücken.



Tony Hawk's Underground 2 Remix

CHEAT Zusätzliche Skater sorgen für Abwechslung.

Die Tony-Hawk-Fans der ersten Stunde sollten sich über den folgenden Cheat freuen, denn mit diesem Code schaltet man die Spielfigur aus dem ersten Teil von Tony Hawk's Pro Skater frei. Zudem kann man sich die perfekte Railbalance erschmeißen. Schreiben Sie alle Cheats komplett in kleinen Buchstaben.

CHEAT	EFFEKT
birdman	Spielfigur aus THPS1 verfügbar
tighroube	Perfekte Railbalance



THPS1 Dieser Cheat ermöglicht Ihnen, die Spielfigur aus dem ersten Teil der Serie zu steuern.

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: Dantes Erwachen	07/2005
Destroy All Humans	09/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Urbz: Sims in the City	06/2005
ESPN NBA 2K5	05/2005
ESPN NHL 2K5	05/2005
Fantastic Four	11/2005
FIFA Street	07/2005
Fight Club	03/2005
Flatout	03/2005
Full Spectrum Warrior	09/2005
Future Tactics: The Uprising	07/2005
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradus V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	12/2004
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
Killzone	04/2005
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Medal of Honor: European Assault	09/2005
Medal 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
NIS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
RPM 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	08/2005
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. Auf der aktuellen PLAYZONE-DVD finden Sie einige Videos im PSP-Format, die Sie ganz einfach auf Ihren Memory Stick kopieren und dann unterwegs anschauen können. Was halten Sie von diesem Angebot?

- ☐ Finde ich super und nutze ich gerne – demnächst bitte mehr Videos!
☐ Die Idee ist ganz gut, aber so wichtig finde ich das nicht.
☐ Ich habe (noch) keine PSP, aber an sich ist das eine gute Sache.
☐ Das braucht doch kein Mensch! Bei so kleinen Videos kann man doch eh nicht genug erkennen.

5. Mit der Ausgabe 10/2005 haben wir das Layout der PLAYZONE überarbeitet, um Spiele für drei Systeme (PS2, PS3, PSP) übersichtlicher im Heft unterzukriegen. Was halten Sie von diesen Änderungen?

- ☐ Tolle Sache, genau das war jetzt nötig!
☐ Finde ich ganz ordentlich.
☐ Ist mir nicht weiter aufgefallen.
☐ Finde ich nicht so gelungen.

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
Grand Theft Auto Liberty City Stories	___	☐	☐	☐
The Warriors	___	☐	☐	☐
Brothers in Arms: Earned in Blood	___	☐	☐	☐
Call of Duty 2: Big Red One	___	☐	☐	☐
True Crime: New York City	___	☐	☐	☐
L.A. Rush	___	☐	☐	☐
The Matrix: Path of Neo	___	☐	☐	☐
Burnout Revenge	___	☐	☐	☐
FIFA 06	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Fahrenheit	___	☐	☐	☐

8. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen
☐ Verwende normalen DVD-Player
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 11,
 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: 11/05)

Angabe: ____/____

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

CDV	43
COMPUTEC MEDIA	91, 95, 99, 111, 113, 147
Eidos	65
Electronic Arts	71, 148
Jöllenbeck	145
Midway	48-49, 79
ProSieben	131
Sony Computer Entertainment	2, 23, 25, 27
Take 2	19
Ubisoft	69

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.
Sony Powerline	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr,	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr,	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline)	0190/824879	Mo.-So. 9-24 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. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFECT?

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 seriellmäßig 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 11/2005, 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-Service:
Compute Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: compute@csj.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Fruchtnick (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Büttel, Uwe Hönig, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Crnjak, Alexander Funke,
Christoph Kraus, Winfried Rudolf, Christian Schönlein
Redaktion DVT: Stefanie Schetter (Lg.)
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Jens Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Lg.), Tobias Zellerhoff
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,
Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Meia, Britta Rasp, Matthias Schöffel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Uebereinstimmung: 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.

Sonderwerbeformen
Auf den Seiten 3 bis 18 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Star Wars Battlefront II“. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Anzeigenkontakt:
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241
Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de

Sven Wedig
Telefon: +49-30-8859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Anzeigeneditoren: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadata Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben.

Vorstand:
Christian Gelpenpohl (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Verbeurteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haug
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: € 69,60. Einzelhefte: € 10,90 inkl. MwSt.
Tel.: 06246-882-882, Fax: 06246-882-5277, E-Mail: compute@service.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVDs: € 64,80

Druck: BR Donnelley Europe, ul. Obecnosci Modlinska 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Prepress: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugelegt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E-Games PEACON Hardware SFT AVG PSU
N-ZONE XBOX ZONE WII ZONE PSM EDGE



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: compute@csj.de, Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Ainf., 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 Bankkinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, D.-Mack-Str. 77, 80762 Fürth, Verbandsvorsitzender: Christian Gellertsh

PLAYZONE

VORSCHAU

**Jetzt immer
mittwochs!**

Ausgabe 12/2005 ab **19.10.05** am Kiosk!

Prince of Persia 3

Die Games Convention brachte keine bahnbrechend neuen Erkenntnisse über das dritte *Prince of Persia*, doch Ende September präsentiert Ubisoft uns eine brandneue Fassung mit bisher nicht enthüllten Levels – mehr dazu in der nächsten PLAYZONE!



Need for Speed Most Wanted

Ob's für einen Test reicht, ist noch nicht sicher, einen großen Bericht mit echten PS2-Screenshots und -Video haben wir aber auf jeden Fall in Planung.



Brothers in Arms: Earned in Blood

In dieser Ausgabe finden Sie endlich einen ersten Spielbericht zur PS2-Fassung, fürs nächste Heft rechnen wir mit der Testversion von Ubisofts Weltkriegs-Shooter.



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
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ende Okt.
Bully	Okt.
Buzz	26. Okt.
Genji	12. Okt.
Knights of the Temple 2	29. Sept.
L.A. Rush	21. Okt.
Mark Ecco's Getting Up:	29. Sept.
Pariah	26. Sept.
Pro Evolution Soccer 5	30. Sept.
Sonic Gems Collection	19. Okt.
SpyToy	27. Okt.
SSX on Tour	27. Okt.
Star Wars Battlefront II	31. Okt.
The Warriors	21. Okt.
Tony Hawk's American Wasteland	27. Okt.
Ultimate Spider-Man	13. Okt.
Wallace & Gromit: Auf der Jagd ...	13. Okt.
World Racing 2	29. Sept.
WRC: Rally Evolved	21. Okt.
X-Men Legends II	13. Okt.

Titel	Termin
FIFA 06	20. Okt.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Okt.
Madden NFL 06	20. Okt.
Marvel Nemesis: Rise of the Imp.	13. Okt.
NBA Live 06	6. Okt.
Pursuit Force	19. Okt.
Rengoku: The Tower of Purgatory	Okt.
SSX on Tour	27. Okt.
Star Wars Battlefront II	31. Okt.
Tiger Woods PGA Tour 2005	6. Okt.
World Rally Championship	19. Okt.

WEITERE THEMEN

➔ **Pro Evolution Soccer 5**
Wie schlägt sich Konamis neuester Kick gegen FIFA 06?

➔ **The Warriors**
Die Straßenschlachten von Rockstar Games getestet.

➔ **Rallye-Schlammsschlacht**
WRC Rally Evolution im Vergleich mit Colin McRae 2005

➔ **Star-Wars-Doppel**
Star Wars Battlefront II für PS2 und PSP im Test.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



PSP AC Adapter SL-4711

- Spielen Sie, während Sie den Akku laden
- Langes Kabel für größtmögliche Reichweite



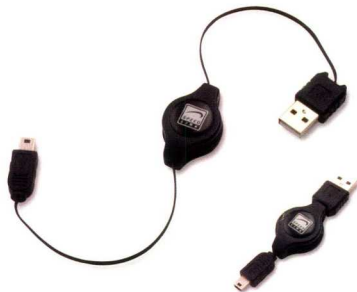
PSP Carry Case SL-4722

- Gepolsterte Aufbewahrungstasche
- stabil
- widerstandsfähig
- Halterung für PlayStation Portable



PSP Leather Bag SL-4721

- Aufbewahrungstasche aus Leder
- strapazierfähig
- Gürtelclip
- abnehmbarer Trageriemen



PSP USB Connection Cable SL-4714

- 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 SL-4716

- Car Adapter für die PlayStation Portable
- Anschluss an den Zigarettenanzünder
- mit ausziehbarem Kabel



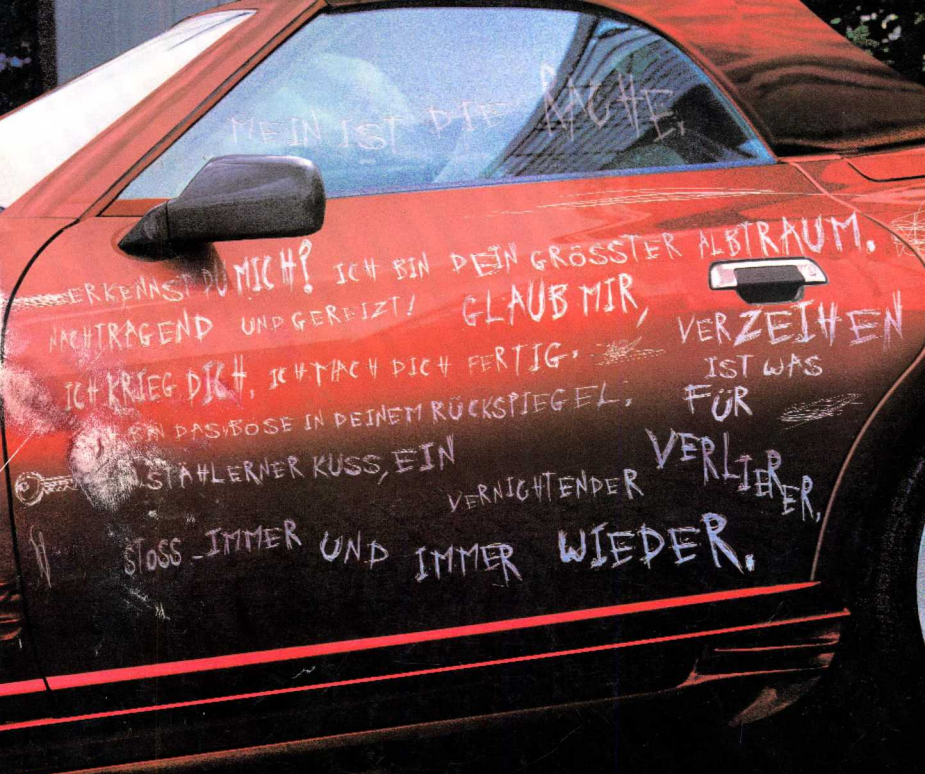
PSP Single Game Case SL-4705

- Fünf super stabile, strapazierbare Plastikhüllen
- Verschiedene Farben
- Schützen vor Schmutz und Kratzern

PSP EQUIPMENT BY SPEED-LINK

www.speed-link.com

For use with
PSP



BURNOUT™ REVENGE



PlayStation 2



BURNOUT™
LEGENDS
ERHÄLTICH FÜR
PSP



© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software Inc. and Burnout are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

www.electronic-arts.de

RENNSPIEL
DES JAHRES 2005

