

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

01/2006 € 4,99

Ausgabe 87

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

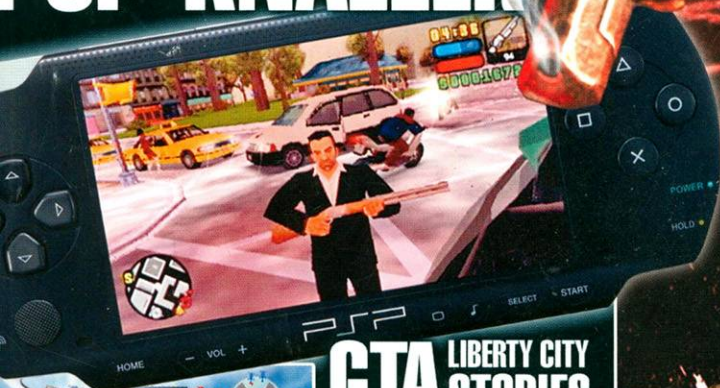
DVD IM HEFT

107 MINUTEN
SPIELZEIT
56 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE



ALLE
WEIHNACHTS-
HITS IM TEST!
29 Spiele auf 70 Seiten

IM TEST: DIE NEUEN
PSP-KNALLER



LIBERTY CITY
GTA STORIES
STAR WARS
BATTLEFRONT II
FIFA 06 VS.
PRO EVO
SOCCER 5

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

TRUE CRIME NEW YORK CITY

BOMBASTISCHE ACTION MIT EDEL-GRAFIK
6 Seiten zum großen GTA-Herausforderer

CALL OF DUTY BIG RED ONE

SIEG IM ZWEITEN ANLAUF
Damit ist Medal of Honor Geschichte!

DAS HEFT IM HEFT
DER ULTIMATIVE
SHOPPING-GUIDE



Kameo

Elements of Power

Hiebe austeilende,

Felsen stemmende,

Eisspeere schleudernde,

Feuer speiende Kriegerin.

Ich bin eine

Leg dich mit mir an, und du
kriegst es mit uns allen zu tun.

Du bist Kameo, eine junge Elfe, die sich nach Belieben in 10 verschiedene, Furcht erregende Elementar-Krieger verwandeln kann. Zerschlage, verprügle, verbrenne, gefriere, täusche, fange und zerstöre Thorn, den Herrscher des Bösen, und seine Schergen. Nur du hast die Macht, den Frieden im Königreich wiederherzustellen. Nutze sie! xbox.com



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft-Game-Studios-Logo, Kameo, Elements of Power, Rare, das Rare-Logo, Xbox, Xbox 360, die Xbox-Logos, Xbox Live und das Xbox Live-Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation oder von Rare Limited in den USA und/oder anderen Ländern. Rare Limited ist ein Tochterunternehmen der Microsoft Corporation.

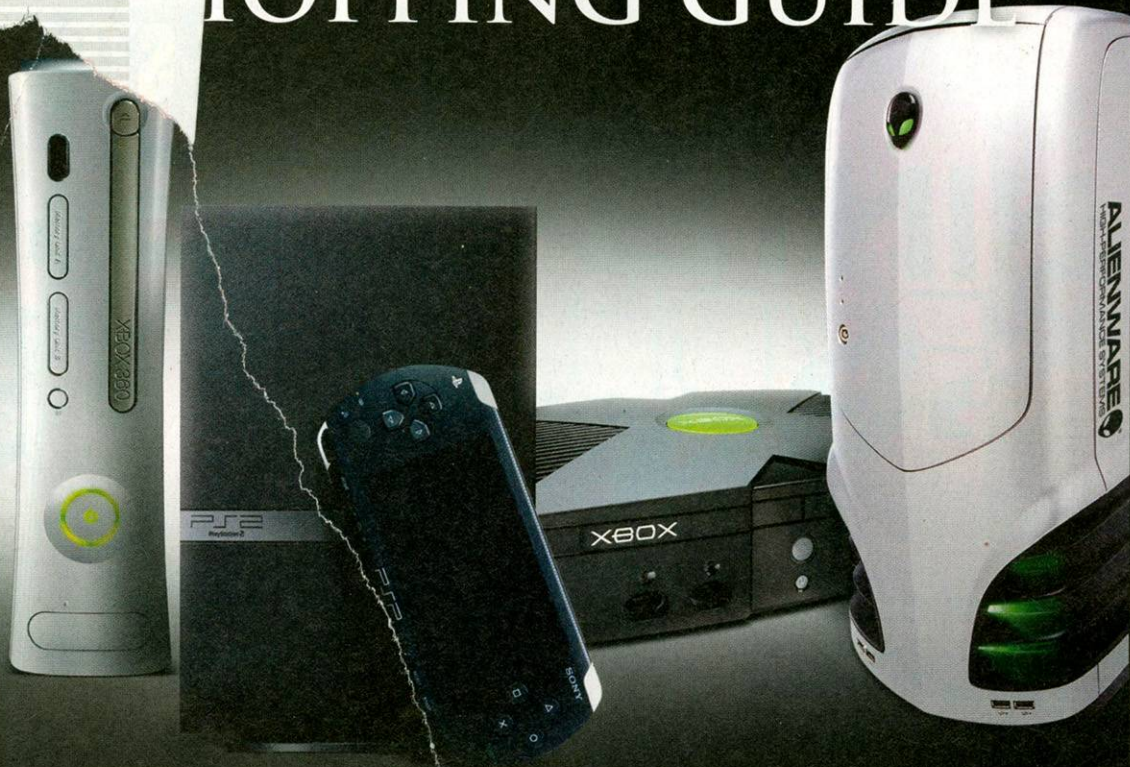
XBOX 360

EDIT

SATURN präsentiert:

DER EINKAUFSFÜHRER
FÜR PC- & VIDEOSPIELE

SATURN präsentiert:

ULTIMATIVE PC- & VIDEOSPIELE
HOPPING GUIDE44 aktuelle PC- & VIDEOSPIELE-HITS
Von Spiele-Profis ausgewählt und empfohlen

Empfohlen von:

uGames

PLAYZONE

N-ZONE

XBOX ZONE

PC ACTION

84 SEITEN GAMES-ENTERTAINMENT PUR!
44 TOP-GAMES FÜR PC, PS2, PSP, XBOX 360 & CO.

präsentiert von:

uGames

PLAYZONE

N-ZONE

XBOX ZONE

PC ACTION

VIDEOGAME CULTURE

EDGE

NINTENDO | PC | HANDHELD

DER
SF

NINTENDOS 2.99 REVOLUTION

Wie eine einzige Revolution die Welt der Videospiele verändern wird

XBOX 360

Microsofts Konsole auf dem Weg in unsere Wohnzimmer

TOMB RAIDER LEGEND

Zwischen Leichenschändung und Wiedergeburt einer Heldin

TEN HAMMERS

Die Pandemic Studios über Freiheit, Fiktion und US Army

HYPE PRINCE OF PERSIA THE MATRIX: PATH OF NEO GEARS OF WAR TITAN QUEST FSW: TEN HAMMERS
REVIEW QUAKE 4 BATTALION WARS PURSUIT FORCE THE SUFFERING 2 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

LIVING ON THE EDGE

Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys, Interviews, Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...

Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

IST DENN SCHON WIEDER WEIHNACHTEN??

FINALE TEST-FLUT FÜR PS2!

KNÜLLER AUF KNÜLLER

Die Xbox 360 mag in wenigen Tagen erscheinen, doch das dürfte PlayStation-2-User nicht weiter beeindrucken, denn für ihr mittlerweile 90 Millionen mal verkauftes System erscheinen in diesen Wochen reihenweise Megaknüller, wie man sie selten zuvor gesehen hat. Besonders herausragend ist dabei natürlich die grandiose GameCube-Umsetzung *Resident Evil 4*, die man einfach gespielt haben muss. Ebenso interessant: *True Crime: New York City*, das der legendären *GTA*-Serie ernsthafte Konkurrenz macht und mit *Resident Evil 4* und *Need for Speed: Most Wanted* um die Nummer-1-Position zu Weihnachten kämpfen wird. Kaum weniger spannend sind das Familienspiel *Buzz!*, der knallharte Westernknüller *GUN*, *Prince of Persia: The Two Thrones*, *Peter Jackson's King Kong*, *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, *Soul Calibur III* oder *Tony Hawk's American Wasteland*. Und auch PSP-User kommen nicht zu kurz: Hier ist voraussichtlich ab Anfang Dezember endlich das alles überragende *GTA Liberty City Stories* verfügbar, ebenso kann man mit *Pro Evolution Soccer 5* oder *FIFA 06* jetzt auch unterwegs ein spannendes Fußball-Match wagen. Wie das Duell zwischen den beiden letztgenannten Spielen ausgeht, verraten wir ab Seite 100.

NEUES ZUR PLAYSTATION 3?

Nach wie vor gibt es keinen konkreten Erscheinungstermin für die PlayStation 3. Und den wird es vermutlich vor Januar 2006 auch nicht geben – schließlich will man nicht potenzielle PlayStation-2-Kunden vom Kauf abhalten. Nachdem sich Nintendo mittlerweile dazu entschieden hat, den Nintendo Revolution im Zeitraum zwischen dem 1. April und dem 31. Dezember 2006 zu veröffentlichen – angeblich weltweit weitgehend simultan –, ist davon auszugehen, dass Sony ähnliche Pläne verfolgen wird. Fest steht schon jetzt: 2006 wird ein spannendes Jahr für alle PlayStation-Fans. Gute Unterhaltung und eine schöne Zeit!

TOP-HITS 2005

Resident Evil 4 und True Crime: New York City für PS2 sowie **GTA Liberty City Stories** für PSP sind die Top-Favoriten der Redaktion.



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Michael Meyer (Redaktion)
Alexander Funke (Redaktion)

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

Nicht mit auf dem Bild:
Uwe Hönig (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
David Mola (Layout)

MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition



FÜR PLAYSTATION 2
UND XBOX®
JETZT NUR
29,95 €*

* UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG



90%

"DIE KONSEQUENTEN
VERBESSERUNGEN HIEVEN
MIDNIGHT CLUB 3 AN DIE
SPITZE DER TUNING-RACER."

PLAYZONE 06/2005

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



PlayStation 2



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. DUB® and the DUB Edition™ logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PlayStation", "PS2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection. Network Adapters for PlayStation®2 and Memory Card (8MB) for PlayStation®2 each sold separately. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other trademarks, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

08 Allgemeine News

14 Japan-News

RUBRIKEN

91, 111, 113 Abo-Angebote

122 Feedback

116 Hardware/Zubehör

128 Impressum

30 Info-Center: Die besten Spiele

32 Info-Center: Die Redaktion

26 Info-Center: Most Wanted

29 Info-Center: Termine

128 Inserentenverzeichnis

118 Leserbrief

130 Vorschau

121 Spielstände

127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Breath of Fire.....	10
Brothers in Arms: Earned in Blood.....	84
Call of Duty 2: Big Red One.....	66
Death, Jr.....	108
Der Herr der Ringe Taktiken.....	106
Die Chroniken von Narnia.....	92
FIFA 06 (PSP).....	100
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex.....	115
GTA Liberty City Stories.....	96
GUN.....	56
Harry Potter und der Feuerkelch.....	94
Heroes of the Pacific.....	126
Liebesgrüße aus Moskau.....	78
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects.....	115, 126
NBA Live 06 (PSP).....	114
Need for Speed Most Wanted (PS2).....	52
Need for Speed Most Wanted 5-1-0 (PSP).....	110
Peter Jackson's King Kong.....	62
Prince of Persia: The Two Thrones.....	48
Pro Evolution Soccer 5 (PSP).....	101
Ratchet: Gladiator.....	86
Resident Evil 4.....	36
RTL Skispringen 2006.....	12
S-GT.....	12
Shadow of the Colossus.....	22
Ski Alpin 2006.....	12
Soul Calibur III.....	74
Spartan: Total Warrior.....	125
Splinter Cell 4.....	18
SpyToy.....	90
SSX On Tour.....	112, 124
Star Wars Battlefront II (PSP).....	104
Suikoden: Tactics.....	10
Tales of Eternia.....	8
Tiger Woods PGA Tour 06.....	114
Tony Hawk's American Wasteland.....	88
True Crime New York City.....	42
Ultimate Spider-Man.....	126
WWE SmackDown! vs. RAW 2006.....	70
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse.....	125

INHALT

01/06

TEST (PSP)

96

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Ein Fest für Action-Fans
– das Spiel des Jahres
für die PSP!

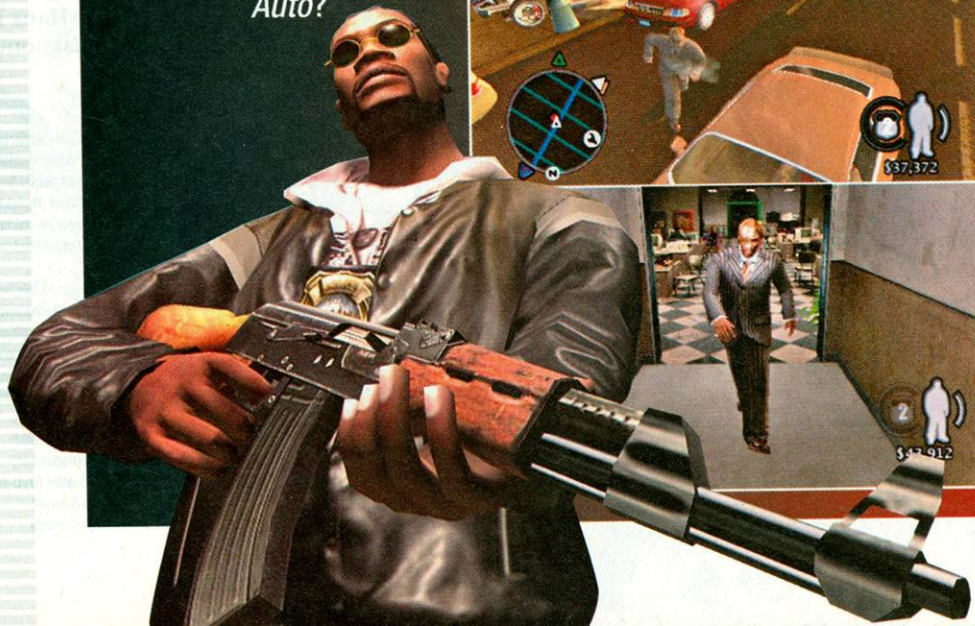


TEST

42

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Das bessere
*Grand Theft
Auto?*

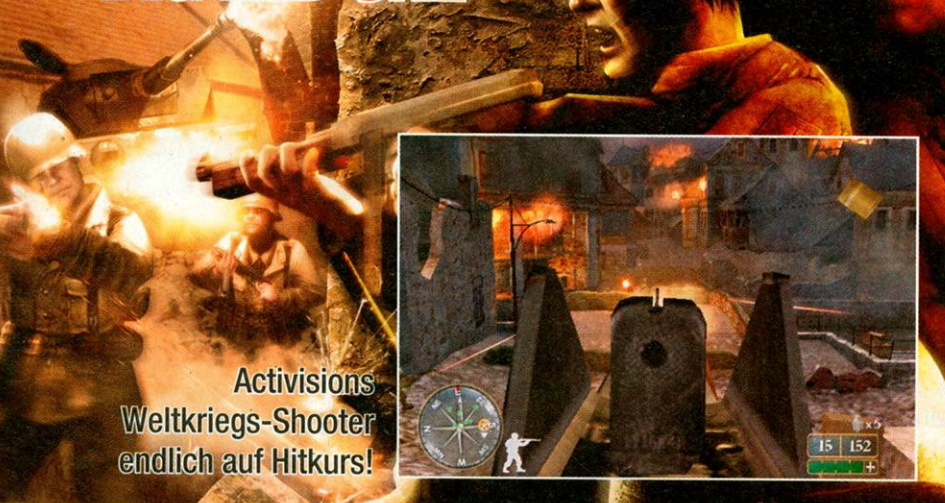


36 RESIDENT EVIL 4

Die Survival-Horror-Serie kehrt endlich auf die PS2 zurück.



66 CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE



Activisions
Weltkriegs-Shooter
endlich auf Hitkurs!



VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 22 Shadow of the Colossus
- 18 Splinter Cell 4

TEST

PLAYSTATION 2

- 84 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 66 Call of Duty 2: Big Red One
- 92 Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia
- 56 GUN
- 94 Harry Potter und der Feuerkelch
- 78 Liebesgrüße aus Moskau
- 52 Need for Speed Most Wanted
- 62 Peter Jackson's King Kong
- 48 Prince of Persia: The Two Thrones
- 86 Ratchet: Gladiator
- 36 Resident Evil 4
- 74 Soul Calibur III
- 90 SpyToy
- 88 Tony Hawk's American Wasteland
- 42 True Crime New York City
- 70 WWE SmackDown! vs. RAW 2006

PSP

- 108 Death, Jr.
- 106 Der Herr der Ringe Taktiken
- 100 FIFA 06
- 115 Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- 96 GTA Liberty City Stories
- 94 Harry Potter und der Feuerkelch
- 115 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- 114 NBA Live 06
- 110 Need for Speed Most Wanted 5-1-0
- 101 Pro Evolution Soccer 5
- 112 SSX On Tour
- 104 Star Wars Battlefront II
- 114 Tiger Woods PGA Tour 06

CHEATS & CODES

- 126 Heroes of the Pacific
- 126 Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- 125 Spartan: Total Warrior
- 124 SSX On Tour
- 126 Ultimate Spider-Man
- 125 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

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

DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS
GTA: Liberty City Stories (PSP)

MULTI-MICROSITE
Call of Duty 2: Big Red One
GUN
Tony Hawk's
American Wasteland
True Crime: New York City

VORSCHAU
Lemmings (PSP)
Shadow of the Colossus
Suikoden Tactics

TEST

Brothers in Arms:
Earned in Blood
Buzz: Das Musik-Quiz
Death Jr. (PSP)
Der Herr der Ringe:
Taktiken (PSP)
Die Sims 2
EyeToy: Play 3
FIFA 06 (PSP)
GUN
James Bond 007 –
Liebesgrüße aus Moskau
Need for Speed: Most Wanted
Need for Speed:
Most Wanted 5-1-0 (PSP)
Peter Jackson's King Kong

Pro Evolution Soccer 5 (PSP)
Pursuit Force (PSP)
Resident Evil 4
Ratchet: Gladiator
Sly 3
Soul Calibur III
SpyToy
SSX On Tour (PSP)
Tony Hawk's
American Wasteland
Wallace & Gromit: Auf der Jagd
nach dem Riesenkaninchen
WRC (PSP)
WRC: Rally Evolved
WWE SmackDown! vs. Raw 2006

BONUS
10 Jahre PlayStation:
Der Debut-Trailer
Prince of Persia: The Two Thrones
(Entwicklertagebuch Teil 3 + 4)

SPIEL-TRAILER
Black
Castlevania: Curse of Darkness
Metal Gear Solid 4
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Phantasy Star Universe
Rumble Roses XX
Shadow The Hedgehog
Sonic Riders
Suikoden V
Wallace & Gromit: Auf der Jagd ...

X-PORT-SAVEGAMES:

Spartan the Warrior

Fahrenheit • ICO • Read Dead Revolver

MAX-DRIVE:

Fahrenheit • 187 – Ride or Die

FIFA 06 • Star Wars Battlefront • Sonic Gems Collection

NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. KOMPROMISSLOS

Die PSP-Version von *GTA* begeistert die Redaktion.

2. VOLL GEPACKT

True Crime, *Call of Duty 2* – selbst die spätesten PS2-Weihnachtshits schaffen es ins Heft!

3. PSP-ROLLENSPIEL NR. 1

Namcos *Tales of Eternia* kommt nach Deutschland – über Ubisoft!

4. PSP-ROLLENSPIEL NR. 2

Capcom bringt das PSP-Remake von *Breath of Fire III* nach Deutschland.

5. KLASSIKER-COMEBACK

Codemasters bringt *Sensible Soccer* auf die Bildschirme zurück.

FLOPS



1. ZU HART

The Warriors erscheint mangels USK-Auszeichnung nicht in Deutschland.

2. DAS DAUERT!

Deutschland muss länger auf das PSP-*GTA* warten.

3. VERZÖGERT

Ghost Recon: Advanced Warfighter verspätet sich: Es erscheint erst im Februar 2006.

4. ZU VIEL DRUCK?

Getting Up: Contents Under Pressure erscheint ebenfalls erst im Februar.

5. FEHLENDE ÜBERSICHT

Pro Evolution Soccer 5 auf der PSP fehlt eine wichtige Perspektive.

Tales of Eternia



ROLLENSPIEL Das erste Rollenspiel für die PSP

Die deutsche Rollenspielgemeinde hat Ubisoft viel zu verdanken. Auf der PS2 brachte der Hersteller bereits überraschend einige fernöstliche Rollenspielhits wie *Star Ocean* oder *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* heraus. Jetzt macht er im wahrsten Sinne des Wortes auch noch mobil und veröffentlicht mit *Tales of Eternia* seinen ersten Rollenspiel-Geheimtipp für die PSP. Ursprünglich sollte der Titel in diesem Jahr erscheinen, nun wurde der Release-Termin aber aufgrund eines Bugs, der das Spiel zum Abstürzen brachte, auf das erste Quartal 2006 verschoben. Nichtsdestotrotz haben wir uns die erste spielbare Version schon einige Stunden zu Gemüte geführt und sind zu dem Urteil gekommen, dass Genre-Fans allen Grund zur Freude haben. Zahlreiche in die Story integrierte Minispiele, eine hübsche Optik und besonders das außergewöhnliche Echtzeit-Kampfsystem, das Serienfans schon aus früheren Teilen bekannt sein dürfte, funktionieren auch auf der PSP hervorragend. (cs)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal 2006



HAU WECH! Im außergewöhnlichen Kampfsystem kämpft man in Echtzeit auf einer horizontalen Ebene.



HÜBSCH *Tales of Eternia* ist ein in allen Belangen typisch japanisches Rollenspiel.

NEWTICKER

+++ VERNÜNFTIG Codemasters plant für das zweite Quartal 2006 eine Neuauflage des Heimcomputer-Klassikers *Sensible Soccer*. Zusammen mit dem Original-Designer und -Produzenten Jon Hare arbeitet man derzeit einem aufgefrischten Spielkonzept. Die PS2-Neufassung soll auf schnelles Gameplay und spektakuläre Tore durch ausgiebige After-Touch-Kontrolle setzen. Die weit entfernte Kameraperspektive ist als Markenzeichen der Serie natürlich wieder mit dabei und sorgt für viel Übersicht, die entsprechend winzig wirkenden Fußballer werden diesmal als groß-

kopfige Cel-Shading-Figuren dargestellt. **+++ GIGANTISCH** Seit 21. November ist die PSP auch als limitierte Giga-Pack-Ausgabe erhältlich. Im Gegensatz zum normalen Value Pack enthält diese Variante einen 1-Gigabyte-Memory-Stick sowie den neuen PSP-Halter für bequemen Filmgenuss. Kostenpunkt: € 299,-. **+++ SPIELBERG-SPIELE** Steven Spielberg entwickelt zusammen mit Electronic Arts drei neue Videospiel-Konzepte. Nicht weiter verwunderlich ist, dass er dabei mit dem EA-Studio in Los Angeles (ursprünglich bekannt als „Dreamworks Interactive“) arbeitet, mit

ULTIMATE SPIDER-MAN™

SEI EINE LEGENDE

UltimateSpiderManGame.com

PC
DVD
ROM



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ACTIVISION
www.activision.de

Spider-Man und alle zugehörigen Charaktere sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

MARVEL

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Unabhängig- keitserklärung

Unabhängige Spieleentwicklungsstudios sind inzwischen eine bedrohte Art geworden. Die steigenden Kosten für Next-Gen-Produktionen und die gnadenlose Konzentration auf wenige Überhitzte ließ vielen mittelständischen Kreativwerkstätten oft nur die Wahl zwischen Pleite und Einverleibung durch einen Publisher. Finanzielle Sicherheit auf Kosten der Unabhängigkeit – ein solches Schicksal schien auch die Top-Studios Pandemic (*Star Wars Battlefront*, *Mercenaries*) und Bioware (diverse Xbox-Hits) zu erwarten. Doch dann kam die Investmentgruppe Elevation Partners daher, zu deren Teilhabern solch illustre Gestalten wie Ex-EA-Boss John Riccitiello und U2-Sänger Bono gehören. Sie brachte die beiden Studios unter dem Dach einer Holding-Gesellschaft namens Bioware/Pandemic zusammen und warf auch etwas Kleingeld in die Haushaltskasse. Auf Kapital in der Größenordnung von 300 Millionen Dollar soll das neue Superstudio Zugriff haben. Genug, um auch mal ein paar aufwendige PS3-Spiele auf eigene Faust zu finanzieren, ohne Kompromisse bei Kreativität oder Zeitplan machen zu müssen. Publisher werden da von allmächtigen Sugardaddys auf die Bieterrolle zurechtgestutzt. Dass Geldgeber in solch großem Rahmen direkt in die Kreativität von Spielern investiert, ohne deren Eigenständigkeit zu killen, ist ein spannender Fall mit Trendpotenzial. Dass man Publisher zwar für den Spielvertrieb, aber nicht für die Entwicklung braucht, zeigt ein Erfolgsbeispiel aus dem PC/Xbox-Bereich. Valve Software nutzte die Gewinne von seinem Klassiker *Half-Life*, um sich viel Zeit dafür zu lassen, den Nachfolger völlig autark in Eigenregie zu produzieren. Ob unter der Entscheidungsknute einer quartalsgewinnorientierten Aktiengesellschaft ein ähnlich brillantes *Half-Life 2* herauskommen wäre, darf zumindest bezweifelt werden.

Breath of Fire III



ROLLENSPIEL Von Fischen und Fabelwesen

Eine Nachricht, die Rollenspieler verzücken wird: Capcom hat *Breath of Fire III* für die PSP neu aufgelegt und veröffentlicht den Titel Anfang nächsten Jahres auch in Deutschland!

Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines Jungen, der in der Lage ist, sich in verschiedene Drachenformen zu verwandeln. Gemeinsam mit zwei Freunden durchwandern Sie ein klassisches Fantasy-Reich, bestreiten Gruppenkämpfe und entschlüsseln eine mysteriöse Story. Während der Gefechte können sich die Helden Attacken von

ihren Gegner anschauen, um sie selbst zu erlernen. Auch das Angel-Minispiel aus dem PSone-Original ist wieder mit dabei – frische Fische dienen Ihren Charakteren nämlich nicht nur als Heil- oder Stärkungs-, sondern auch als Zahlungsmittel im Ausrüstungsladen. Die PSP-Fassung soll sogar einen erweiterten Angel-Modus mit WLAN-Unterstützung enthalten. (ses)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Februar 2006



PETRI HEIL! In fließendem Gewässer tummelt sich nahrhaftes Getier.



FEUER UND EIS Größeren Gegnern tritt man am besten selbst in Drachenform gegenüber.

Suikoden Tactics



TAKTIK-ROLLENSPIEL Die Vorgeschichte zu Suikoden IV

Der erste Taktik-Ableger der *Suikoden*-Rollenspielerreihe erschien in Japan unter dem Titel *Rhapsodia*. Bei uns erscheint das Spiel im Februar nächsten Jahres unter dem Titel *Suikoden Tactics*. Das Gameplay ist nicht so komplex wie bei Genre-Kollegen wie *Disgaea* oder *Phantom Braves* und bietet somit einen optimalen Einstieg für *Suikoden*-Fans, die bislang nicht viel mit Taktik-RPGs

am Hut hatten. Für ebenjene ist der Titel auch deshalb interessant, weil die Vorgeschichte zum vierten Teil erzählt wird und man dabei einiges über die Vergangenheit lieb gewonnener Charaktere erfährt. (cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: Februar 2006



ENTERN Schiffe spielten schon in Suikoden IV eine wichtige Rolle.



VORGESCHICHTE Serienfans dürften viele der Charaktere bekannt vorkommen.

NEWTICKER

dem Spielberg die *Medal-of-Honor*-Serie ins Leben rief. +++ **ZURÜCK AUF DIE STRASSE** Fürs kommende Frühjahr hat Electronic Arts *FIFA Street 2* angekündigt. Die 4-gegen-4-Matches sollen diesmal neben der PS2 auch für die PSP erscheinen. +++ **DOPPEL-RALLYE** Das lange verzögerte *Sega Rally 2006* wird als Bonus eine Umsetzung des ersten Arcade-Automaten der Reihe beinhalten. In Japan erscheint das Spiel im Januar, ein

Europa-Termin steht noch nicht fest. +++ **FILTERWECHSEL** Im Frühjahr erscheint in den USA ein neues *Syphon Filter* mit dem Untertitel *Dark Mirror*, diesmal für die PSP. Ein Europa-Termin steht auch hier noch aus. +++ **MUSIKLABEL VON EA** Über das neue Label EA Recordings wird Electronic Arts ab Ende des Jahres Musik aus seinen Videospielen digital vertreiben. Noch dieses Jahr sollen Stücke aus 35 Titeln verfügbar sein.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

SEI EIN PARASIT
ODER BEIDES

OKTOBER 2005

UltimateSpiderManGame.com

PC
DVD
ROM



PlayStation.2



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ACTIVISION

www.activision.de

Spider-Man und alle zugehörigen Charaktere sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

MARVEL



Neue Magazine braucht das Land!

Ab sofort sind in Deutschland zwei neue Multiformatmagazine im Handel. Die deutsche **EDGE** ist ein Ableger des renommierten UK-Kultmagazins, das jeden Monat interessante und oft auch exklusive Einblicke in die Welt der Videospiele bietet – und das für nur € 2,99 bei 100 Seiten Umfang. Noch preiswerter ist die **Computer- & Videogames (CVG)**, für sagenhafte € 1,99 das preisgünstigste Magazin für PC- und Videospiele in Deutschland. Vom Nokia N-Gage über PC bis hin zur Xbox 360 – hier finden Sie aktuelle Vorschauberichte und kompetente Tests zu allen wichtigen Spielen für diese Plattformen.



S-GT

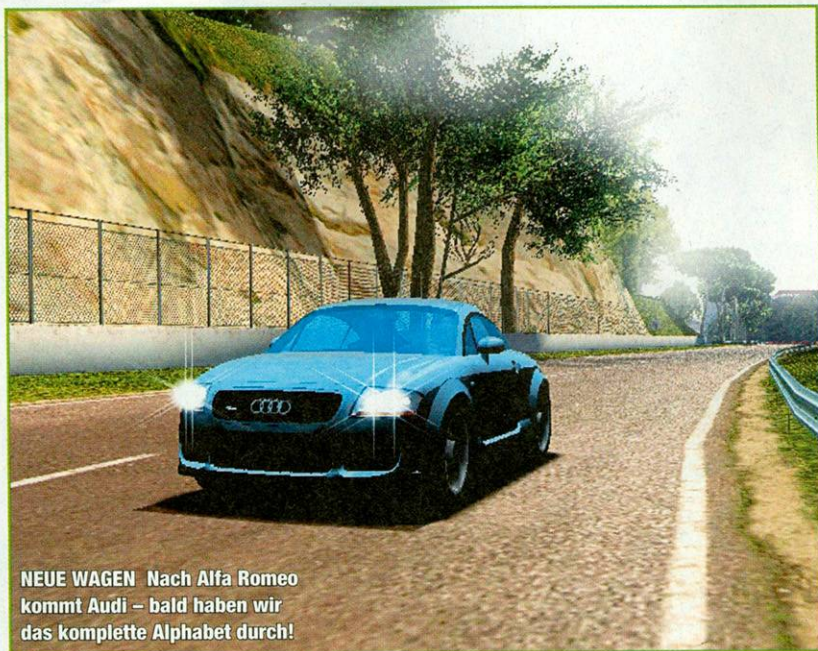
RENNSPIEL Realistischer als Gran Turismo?

Milestone, die Entwickler des Alfa-Romeo-Rennspiels *S.C.A.R.*, arbeiten an einer neuen Rennsimulation, die derzeit noch den Arbeitstitel „S-GT“ trägt. Anders als im Vorgänger wird es diesmal eine Vielzahl verschiedener Automarken geben, die sich auch alle unterschiedlich fahren. Hinzu kommen realistische Elemente wie ein Schadensmodell oder ein fieser Aquaplaning-Effekt, durch den Autos gnadenlos wegrutschen, wenn man sie unvorsichtig durch Pfützen steuert. Auf einem Event in Mailand durften wir bereits selbst ein paar Proberunden wagen. Grund genug für uns, Ihnen diesen viel versprechenden Titel im nächsten Heft etwas genauer vorzustellen. (cs)

Hersteller: Atari

Internet: www.milestone.it

Termin: März 2006



NEUE WAGEN Nach Alfa Romeo kommt Audi – bald haben wir das komplette Alphabet durch!

RTL Skispringen 2006 & Ski Alpin 2006

SPORT Jetzt geht's wieder bergab.

Realismus wird bei RTL groß geschrieben: Beim *Skispringen 2006* dürfen 41 originalgetreu nachgebildete Weltcup-Schanzen befahren werden. Vom Gleichgewicht bei der Anfahrt über einen gut getimten Absprung bis hin zur optimalen V-Stellung muss alles beachtet werden. Bei *Ski Alpin 2006* gilt es alle Tore möglichst zügig und ohne Schnitzer zu durchfahren. Allerdings ist

Ski Alpin sehr simulationslastig, wodurch sich der hohe Schwierigkeitsgrad erklärt. Auch ein umfangreicher Manager-Modus ist vorhanden. (mm)

Hersteller: RTL Enterprises

Internet: www.rtl-enterprises.de

Termin: Erhältlich



STARKE LIZENZ 41 originalgetreue Strecken können befahren werden.



ECHTE FAHRER Dank der Lizenz dürfen Sie die Piste mit den Originalfahrern hinuntersausen.

„DA KÖNNEN SICH SÄMTLICHE WWII-KONKURRENTEN WARM ANZIEHEN. EINSCHÄTZUNG: SUPER“ —PlayPlayStation 11/05

„BIG RED ONE STÜRMT GEN GENRESPITZE“ —VGA 07/05

CALL OF DUTY 2 ★★
BIG RED ONE

Schließen Sie sich der Big Red One an, Amerikas legendärer Infanteriedivision, und erleben Sie die Intensität und das Chaos des Krieges noch cineastischer als wohl jemals zuvor auf einer Konsole

WWW.CALLOFDUTY.COM



XBOX
LIVE
ONLINE GAMES



PlayStation 2



WITH NET PLAY



ACTIVISION

© Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung durch Treyarch. "Xbox", "PlayStation" und "PS2" sind Trademarks oder registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Für die Teilnahme an einem Online-Spiel sind eine Internetverbindung, ein Netzwerkkabel (für PlayStation 2) und eine MEMORY CARD (8 MB) (für PlayStation 2) erforderlich (separat erhältlich). Microsoft, Xbox, Xbox Live, die Live-Logos und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADE-MARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

PlayStation-Spot-Tour

Letzten Monat haben wir Ihnen an dieser Stelle Eindrücke von der Tokio Game Show geliefert. Dabei erwähnten wir die PlayStation-Spots, an denen Messebesucher nicht nur ihre PSP auf die neueste Firmware upgraden, sondern sich auch Demos auf den Memory Stick laden durften. Da aber nicht alle japanischen PSP-Besitzer zur TGS kommen konnten, hat sich Sony etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Derzeit tingelt ein knallgelber Bus mit einem riesigen Bild der PSP quer durch Tokio und Osaka. An diesem können sich Spieler, die es nicht auf die TGS schafften, Demos von *Metal Gear Acid 2*, *Ape Academy 2*, *Portable Resort* und *Mega Man* herunterladen. Die Download-Zeit beträgt gerade mal 30 bis 40 Sekunden. Wenn diese Strategie aufgeht, entscheidet sich Sony vielleicht sogar dazu, ab nächstem Jahr fest installierte Spots in japanischen Fachmärkten aufzustellen. So kann man die Spieler permanent mit den neuesten Demos auf dem Laufenden halten.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Shadow of the Colossus
- 2 Ultraman Fighting Evo. Rebirth
- 3 Eureka Seven TR1: New Wave
- 4 Pachinko Series Vol.1
- 5 Dragon Ball Z Sparking!
- 6 Memories Off #5
- 7 Pachinko Expert 9
- 8 The Story of Hero Yoshitsune
- 9 Burnout Revenge
- 10 Dynasty Warriors 5 Moushouden

SPIEGELVERKEHRT Die Yamanote-Line kann im und gegen den Uhrzeigersinn abgefahren werden.



ABGEFAHREN Eine Zugfahrer-Simulation können wirklich nur Japaner entwickeln.

Go by Train! Pocket: Yamanote Line

SIMULATION Gran Turismo? Dies hier ist der echte „Real Driving Simulator“!

In Japan ist die *Go by Train!* Serie ein echter Hit. Die PSP-Version basiert auf der letzten PS2-Fassung, hat aber einige neue Inhalte zu bieten. So darf man als Fahrer oder Schaffner die Yamanote-Linie abfahren, eine 35 km lange Strecke, die

um das Zentrum Tokios läuft und insgesamt 29 Stationen hat. Während man als Fahrer die angegebenen Fahrzeiten einhalten muss, ist der Schaffner für das Öffnen und Schließen der Türen sowie das Ansagen der nächsten Haltestelle

verantwortlich. Um die Yamanote-Linie einmal komplett abzufahren, benötigt man – egal in welcher Rolle – über eine geschlagene Stunde. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

Devil Summoner Raidou Kuzuh

ROLLENSPIEL Kein Ende in Sicht: Die Shin-Megami-Reihe wird fortgesetzt.

Jetzt wird's kompliziert. *Raidou Kuzuh* ist der dritte Teil der *Devil Summoner*-Serie, die ihrerseits wiederum Teil der *Shin Megami Tensei*-Reihe ist. Anders als im Vorgänger *Soul Hackers*, das noch in einem Sci-Fi-Szenario spielte, macht man im neuesten Ableger einen großen Sprung zurück ins Jahr 1932. In dieser

Zeit öffnete sich Japan der Außenwelt, wodurch viele kulturelle Einflüsse anderer Länder in das fernöstliche Land strömten. Um dieses historische Event herum wurde ein fiktives Japan entwickelt, das man in der Rolle des namensgebenden Raidou Kuzuh, seines Zeichens Abkömmling einer Devil-Summo-

ner-Familie, erforscht. Wie im auch hierzulande erschienenen Titel *Lucifer's Call* darf man jetzt nicht mehr nur mit seinen Monstern kämpfen, sondern durch diese auch mit anderen Kreaturen verhandeln. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: 23. Februar 2006 (Japan)



SCHNELL WEG Diese Verhandlung scheint fehlgeschlagen zu sein.



BLITZ UND DONNER Das rundenbasierte Kampfsystem wurde überarbeitet und ist jetzt etwas actionreicher.

ÜBERARBEITET Das Gameplay orientiert sich wieder mehr an den ersten Teilen.

Genso Suikoden V

ROLLENSPIEL **Back to the Roots**

Von wegen Gleichberechtigung! Obwohl der Held von *Suikoden V* in einer königlichen Familie aufgewachsen ist, darf er im Königinnen-Reich Falena keine wichtige politische Rolle einnehmen – solche Posten sind ausschließlich Frauen vorbehalten. Um wenigstens ein bisschen was zu erleben, macht sich der Held deswegen auf eine Reise. Diese wird dank der Runen, die schon immer wichtiger Bestandteil der Serie waren, allerdings mächtig

auf den Kopf gestellt. Fans der *Suikoden*-Serie haben dabei Grund zur Freude. Der fünfte Teil orientiert sich gameplay-technisch wieder mehr an den ersten Episoden. So darf man nun wieder mit sechs Recken in den Kampf ziehen und jederzeit die Formation ändern. So kann man auf die Taktiken der Feinde reagieren, die ihrerseits in bestimmten Formationen auftreten. (wh/cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: 23. Februar 2006 (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:



Beatmania IIDX 10th Style	Musikspiel	17. November
Girls Mahjong for Adult 2	Geschicklichkeit	23. November
Shadow of the Colossus	Action	27. Oktober
Langrisser 3	Taktik-Rollenspiel	27. Oktober
Soul Calibur III	Beat 'em Up	23. November



Talkman	Sprachtool	17. November
Harvest Moon Boy & Girl	Simulation	23. November

Erscheint demnächst:



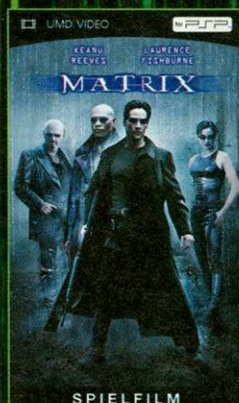
Castlevania: Curse of Darkness	Action	24. November
Gallop Racer 8	Simulation	8. Dezember
Ikusagami	Action	24. November
Kingdom Hearts 2	Action	22. Dezember
Metal Gear Solid 3: Substinance	Action	22. Dezember
Rogue Galaxy	Rollenspiel	8. Dezember
Shadow the Hedgehog	Jump and Run	15. Dezember
Taiko no Tatsujin: Wai Wai Happy Muyome	Musikspiel	8. Dezember



Ape Academy 2	Geschicklichkeit	15. Dezember
Metal Gear Acid 2	Strategie	8. Dezember
Jet de Go! Pocket	Simulation	15. Dezember
Katamari Damashii Portable	Geschicklichkeit	22. Dezember
Monster Hunter Portable	Action	1. Dezember
Puyo Puyo Fever 2	Geschicklichkeit	24. November
Rockman X: Irregular Hunter	Action	15. Dezember
Ys: The Ark of Napishtim	Rollenspiel	19. Januar

Kino zum Mitnehmen

Ab 25. November als  UMD VIDEO für PSP™.



SPIELFILM
MATRIX



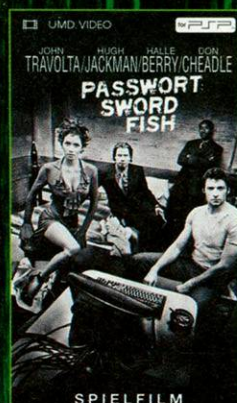
SPIELFILM
DER MANN MIT DER TODESKRALLE



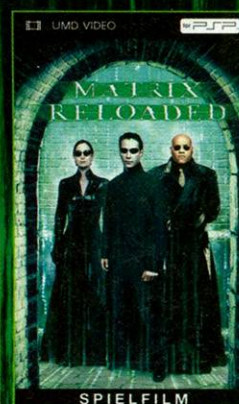
SPIELFILM
CONSTANTINE



SPIELFILM
ROMEO MUST DIE



SPIELFILM
PASSPORT: SWORDFISH



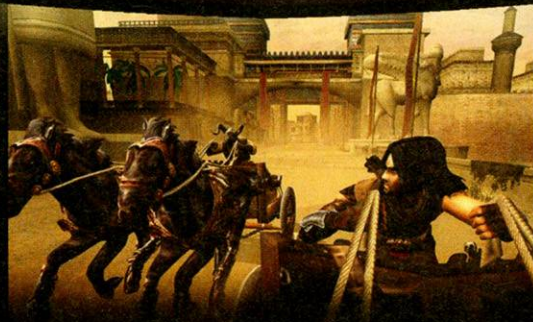
SPIELFILM
MATRIX RELOADED



DER EINE WILL SEIN VOLK BEFREIEN...



ENTWICKLE DEINEN EIGENEN KAMPFSTIL
MIT SPEED-KILLS UND DEM
FREE-FORM-KAMPFSYSTEM.



ERGREIFE DIE ZÜGEL EINES STREITWAGENS
UND KÄMPFE DICH DURCH BABYLON.



ENTFESSELE DIE TÖDLICHE
KLINGENKETTE ALS DUNKLER PRINZ.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...DER ANDERE WILL ES UNTERJOCHEN.



PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES™

EIN KRIEGER. ZWEI SEELEN.



PlayStation®2



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

Splinter Cell 4

Erleben Sie den Meisterschleicher
im kommenden Abenteuer von
seiner dunkelsten Seite.

Man könnte den Eindruck gewinnen, Ubisoft habe bei seiner Geschäftspolitik beim Branchenriesen EA abgeschaut: Etabliere so viele Serien wie möglich und versorge die Fans mit jährlichen Updates. Zwischendurch darf gerne ein hochkarätiger Lizenzdeal die Update-Suppe würzen. Nachdem der Prinz von Persien dieses Weihnachten zum dritten Mal in Folge um sein Überleben hüpft, dürfen sich die Videospielfans auf die vierte Inkarnation des Anschlag-Abenteuers *Splinter Cell* freuen, deren Vorgänger sich schon über 12,5 Millionen Mal weltweit verkaufen konnten. Allerdings veröffentlicht Ubi seine Toptitel nicht so geballt zur Vorweihnachtszeit: Voraussichtlich im März nächsten Jahres wird sich Sam Fisher durch sein nächstes Abenteuer kämpfen – und das hat es in sich.

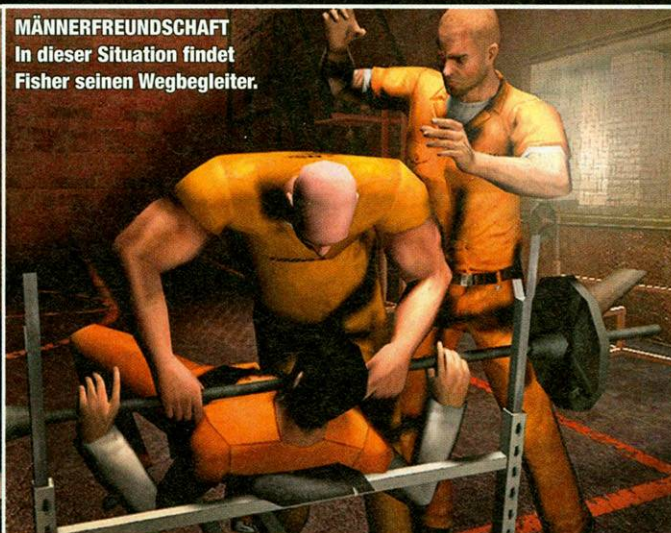
CHARAKTERLICHE ABGRÜNDE

Die Fans des Helden werden geschockt sein, denn Sam Fisher sitzt eingekerkert in einem Hochsicherheitsgefängnis. Sam wurde geschnappt, nachdem er das gesamte Land durch eine Reihe äußerst brutaler Raubüberfälle in Angst und Schrecken versetzt hat. Am Ende wurde er nach einem dreitägigen Geiseldrama, bei dem zwölf Zivilisten und drei Polizisten ihr Leben lassen mussten, festgenommen. Der ehemalige Top-Agent wurde daraufhin zu elfmal „lebenslänglich“ verurteilt. Auch wenn es keine definitiven Auskünfte über sein Verhältnis zu Third Echelon gibt, ist anzunehmen, dass er zuvor seinen Job gekündigt hat. Die einzige Verbindung zu seinem ehemaligen Arbeitgeber ist Irving Lambert, der seinen Schützling einige Male im Gefängnis besucht hat. Er

ABGEFÜHRT Das veränderte Charakterdesign von Sam irritiert zu Beginn etwas.



MÄNNERFREUNDSCHAFT In dieser Situation findet Fisher seinen Wegbegleiter.





TURBULENT Manchmal führt auch viel Chaos zum Erfolg einer unauffälligen Flucht.



kann sich nicht erklären, was Sam zu diesem Schritt getrieben hat.

GEFÄNGNISAUSBRUCH À LA SAM FISHER

Ob das schlechte Essen oder aufkommende Platzangst Sam Fisher zur Vorbereitung eines Gefängnisausbruchs motivieren, wissen wir aufgrund der bisher spärlichen Informationen nicht genau. Jedenfalls macht er sich seine umfangreichen Kenntnisse zunutze und plant seine Flucht. Seinen Zellengenossen, einen Typen namens Jamie Washington, nimmt er mit, weil dieser ihn während der Vorbereitungen überrascht hat. Dank Washingtons detaillierter Kenntnisse der Haftanstalt können die beiden fliehen. Während der Flucht erarbeiten sich die zwei Ausbrecher gegenseitigen Respekt und Sam kann zunächst bei Jamies „Arbeitgeber“ untertauchen.

DER REST LIEGT IM DUNKELN

Leider hält sich Ubisoft mit weiteren Informationen zu *Splinter Cell 4* vorerst relativ bedeckt. Wir gehen davon aus, dass der Gefängnisausbruch einen eher kleinen Teil des eigentlichen Gameplays ausmacht. Was es mit Sams plötzlichem Sinneswandel auf sich hat, werden wir erst später erfahren. Allerdings verspricht der Hersteller diverse Innovationen und tiefer gehende Einblicke in den Charakter des Serienhelden. Ob wir seine neuen Abenteuer neben den angekündigten PS2- und PSP-Versionen auch auf der PS3 erleben, hängt mit großer Sicherheit vom Erscheinungstermin der neuen Super-Konsole ab. Doch egal auf welcher Plattform, in Sachen Gameplay stellen wir uns auf das gewohnt hohe Niveau der Vorgänger ein.

ALEXANDER FUNKE

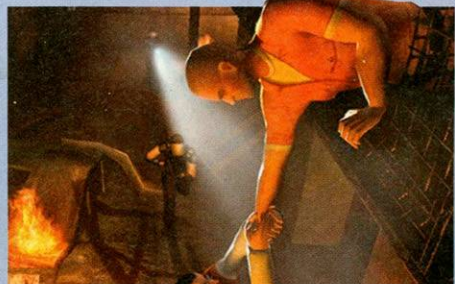
INFO CHARAKTERSTUDIE

Neue Männer braucht das Land

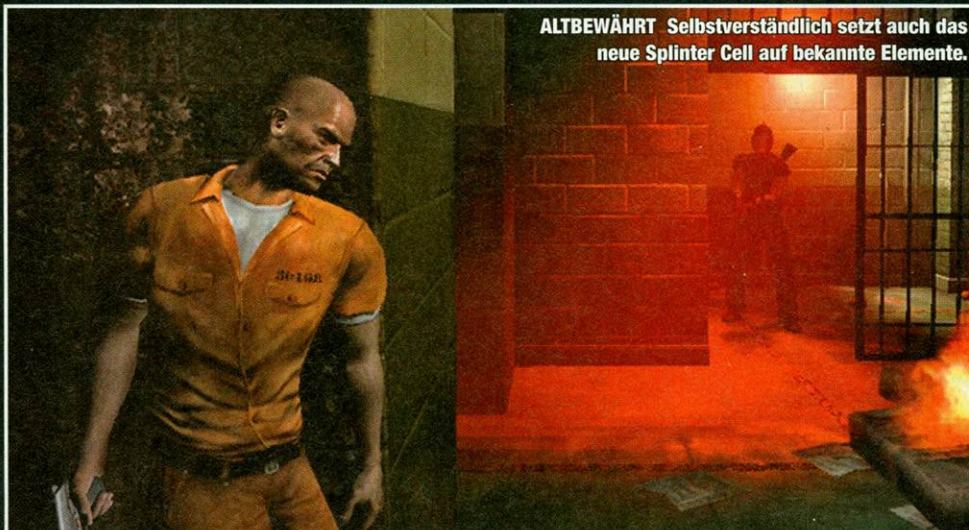
In *Splinter Cell 4* werden selbstverständlich neue gute und weniger gute Jungs in die Serie eingeführt. Wir werfen mal einen genaueren Blick auf Sams neuen Weggefährten.

Jamie Washington, Sams Zellengenosse, ist ein ebenfalls mehrfach zu lebenslänglicher Haft verurteilter Verbrecher und ein richtig böser Bube. Bevor er hinter schwedischen Gardinen landete, war er ein Mitglied der John Brown's Army, einer Verbrecherorganisation, die offiziell nicht als Bedrohung für die öffentliche Sicherheit gilt. Offensichtlich hat er aber mächtig was ausgefressen, denn auch er ist zu mehrfach „lebenslänglich“ verurteilt. Ob er sich als Freund oder Feind entpuppt, bleibt abzuwarten.

**FREUND
ODER FEIND?**
Jamie
Washington
scheint eine
größere
Rolle zu
spielen.



ALTBEWÄHRT Selbstverständlich setzt auch das neue *Splinter Cell* auf bekannte Elemente.



VORSCHAU

SPLINTER CELL 4

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.bewareofsamfisher.com

Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	März 2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

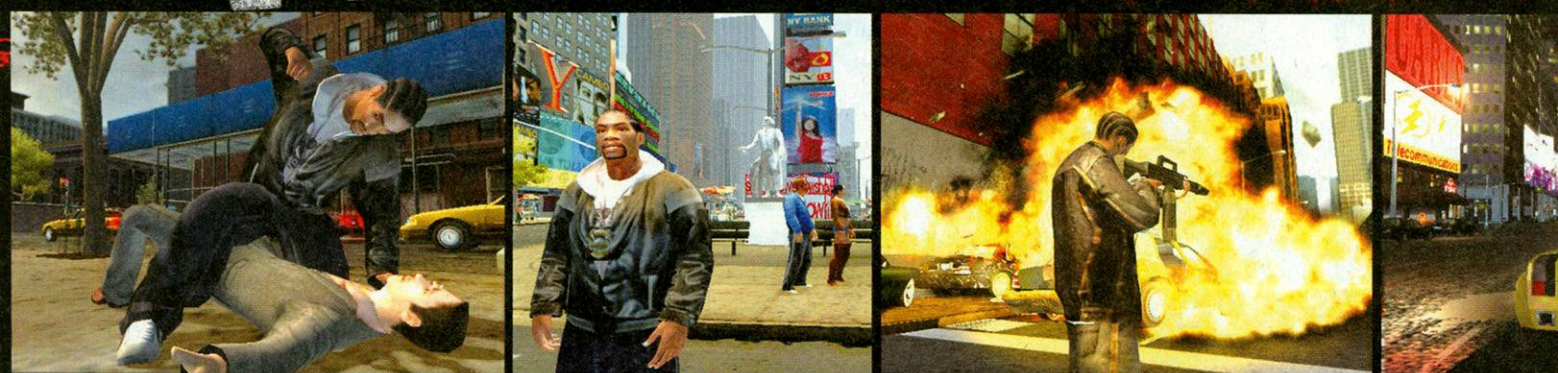
Mit mehr Tiefgang bei der Story und mehr Innovationen dürfte Sam Fisher erneut Hitqualitäten haben.

„ACTIONGELADENES COP-DRAMA MIT VIELEN, PACKENDEN MISSIONEN IN BEEINDRUCKENDER GROSSSTADTKULISSE.“ – OPM2 12/05

„DIE FETZIGEN BALLEREIEN MACHEN GENREGRÖSSEN KONKURRENZ UND LASSEN GTA GANZ SCHÖN ALT AUSSEHEN.“ – PlayZone 12/05

„KNALLHARTE ACTION, BOMBASTISCHE STORY UND GRANDIOSE GRAFIK – DER PS2-BLOCKBUSTER DER SPITZENKLASSE!“ – play 12/05

TRUE CRIME NEW YORK



TRUE CONFLICT.



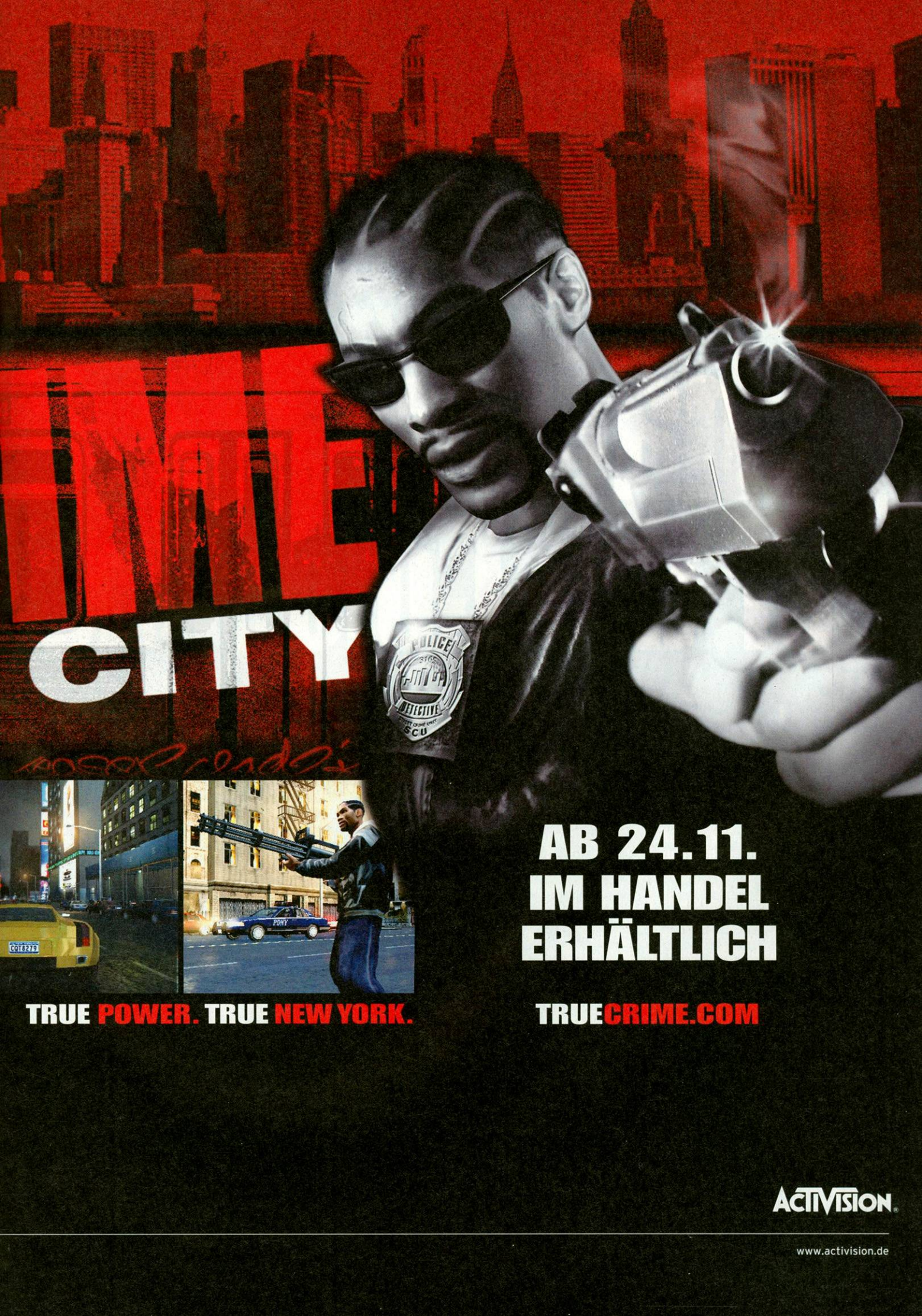
PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "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 United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



WALKER CITY

ROCKY ROAD



TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

**AB 24.11.
IM HANDEL
ERHÄLTlich**

TRUECRIME.COM

ACTIVISION

www.activision.de

Epische Kämpfe der
Marke **David gegen Goliath!**

Shadow of the Colossus

Langweilig, nervig, hässlich und vollkommen überbewertet finden es die Kritiker. Fans hingegen kommen bei Erwähnung des Action-Adventures *Ico* regelrecht ins Schwärmen und loben das geniale Setting, die intelligenten Rätsel und die stimmige Umsetzung. Auch in der Redaktion gehen die Meinungen zu diesem fast schon kontroversen Thema meilenweit auseinander. Objektiv betrachtet kann man je-

dem nur raten, sich das Spiel einmal in Ruhe anzuschauen und sich selbst ein Urteil zu bilden. Dies gilt auch für *Shadow of the Colossus*, das neue Spiel von Ico-Entwickler Fumito Ueda, das kürzlich in Japan und Amerika erschienen ist. Wir haben die fertige US-Version durchgespielt und verraten, ob es sich hier um einen Meilenstein der Videospielgeschichte handelt oder doch nur um einen hochgejubelten Langweiler, den man sich getrost sparen kann.

EIN SPIEL VOLLER BOSSKÄMPFE

Die Story könnte einfacher nicht sein: Ein Junge reist zu einem Tempel am Ende der Welt, um die Seele eines jungen Mädchens zu retten. Dort angekommen, befiehlt ihm ein gottähnliches Wesen, 16 gewaltige Kolosse zu töten – angeblich kann er nur so sein Ziel erreichen. Seine einzigen Waffen in diesem ungleichen Kampf David gegen Goliath sind Pfeil und Bogen und ein mächtiges, antikes Schwert.

So gerüstet macht er sich mit seinem treuen Ross Agro auf, die Gegend zu erkunden und die Kolosse zu erlegen.

Tja, aber wo haben sich die Riesenviecher versteckt? Die kryptischen Hinweise des göttlichen Auftraggebers alleine reichen nämlich nicht aus, die Widersacher zu lokalisieren. Hier kommt eine Bonusfunktion des Schwerts ins Spiel. Hält der junge Held es in die Sonne, zeigt es ihm durch einen fokussierten Strahl an, wo sich der nächste Feind auf-

GRUPPENBILD MIT LEICHE Die drei Protagonisten auf einem Fleck: der Held, sein Pferd und das tote Mädchen.



STURZFLUG Dieser geflügelte Koloss muss mit gezielten Pfeilen angelockt werden.



hält. Ein kurzer Ritt und dann geht's erst richtig los. Ein Koloss kann nämlich nur erlegt werden, wenn man seine Schwachstelle(n) mit gezielten Schwertstößen traktiert. Bevor man zu diesen neuralgischen Punkten gelangt, muss man aber erst mal eine Möglichkeit finden, den Riesen zu erklimmen. Hier empfiehlt es sich, den Gegner und die Umgebung genau zu studieren. Wie bewegt er sich, hat er offensichtliche Schwachpunkte oder bietet das Gelände eine Möglichkeit, ihn zu überlisten?

TÜCKE, LIST UND TAKTIK Im Detail sieht das beim ersten Koloss folgendermaßen aus: Hat man ihn gefunden, lässt sich mithilfe des Schwerts eine kleine Schwachstelle an seinem linken Bein ausmachen. Ein gezielter Stoß sorgt dafür, dass der Riese in die Knie geht und man an ihm hochklettern kann. Die wirklich entscheidende Schwachstelle, die durch ein Tattoo-ähnliches Leuchtsymbol gekennzeichnet ist, befindet sich (wie bei vielen Kolossen im Spiel) auf dem Schädel der Kreatur. Die Kletterpartie von der Hüfte des

Giganten bis hin zum Kopf ist ein echtes Erlebnis, vergleichbar mit dem Erklimmen einer Steilwand – einer, die sich ständig bewegt und schüttelt. Hier kommt der Ausdauerfaktor ins Spiel: Eine kreisrunde Anzeige am rechten unteren Bildschirmrand gibt Aufschluss darüber, wie viel Kraft der Held noch in seinen Knochen hat. Ist er zu erschöpft, kann er sich nicht mehr festhalten und muss den Angriff vom Boden aus aufs Neue beginnen. Glücklicherweise gibt es immer Möglichkeiten, sich zu erholen; meistens sind es balkonartige Aufbauten, bei denen es nicht notwendig ist, sich festzuklammern. Wie oben angedeutet, ist es vor allem bei späteren Gegnern oft schwieriger, sie zu überlisten, als sie schließlich zu erledigen. Ein gutes Beispiel hierfür ist Koloss Nummer neun. Dieses vierbeinige Ungetüm ist nicht nur riesig und praktisch überall schwer gepanzert, es verschießt auch noch tödliche Lichtstrahlen. Der Trick hier ist, die Umwelt zum eigenen Vorteil zu nutzen. Lotst man den Giganten auf einen der aktiven Geysire in der Umge-



DAS LICHT LÜGT NIE In diesem verfallenen Bauwerk versteckt sich einer der Gegner.

SCHIESS MICH TOT! Spätere Gegner traktieren den Helden mit fiesen Strahlenangriffen.



REINGELEGT Diesen riesigen Vierbeiner muss man mithilfe von Geysiren aus dem Gleichgewicht bringen.



SCHAU MIR IN DIE AUGEN! Ohne ein schnelles Pferd wäre es unmöglich, diesen Koloss zu erledigen.





GEDULD IST EINE TUGEND
Im Angesicht dieses Monsters ist es schwer, nicht die Ruhe zu verlieren.

bung, kann man ihn so kurzzeitig paralisieren. Danach noch zwei gezielte Pfeile auf seine Fußgelenke – und schon zappelt der Koloss auf dem Rücken. Jetzt gilt es, ihn schnell zu erklimmen, bevor er sich wieder aufrichtet. Der Rest ist einfach. Nach einer kurzen Hüpf-und-Spring-Einlage hat man den einzigen echten Schwachpunkt auf dem Kopf des Monsters erreicht und kann lustig darauf einhacken, bis das Ungetüm endlich fällt.

ZWEIFELHAFTE TECHNIK

Wie schon *Ico* ist auch *Shadow of the Colossus* nicht das schönste PS2-Spiel aller Zeiten. Vor allem die matschigen Texturen, die gewöhnungsbedürftige Kamera und die alles andere als flüssige Darstellung (die sich jedoch nicht allzu negativ auf das Gameplay auswirkt) sind echte Kritikpunkte, die man nicht übersehen kann – egal wie fantastisch der Rest des Spiels auch sein mag. Was jedoch die Atmosphäre im Spiel, den Grafikstil und die Inszenierung der atemberaubenden Kämpfe angeht, ist der Titel über jeden Zweifel erhaben. Jeder Boss und

damit auch jeder Bosskampf ist etwas ganz Besonderes und es macht einfach riesig viel Spaß herauszufinden, wie man jedes der 16 Ungetüme in die Knie zwingen kann. Und auch wenn die Grafik nicht die beste ist, die Animationen von Held, Pferd und vor allem der Kolosse sind schlichtweg phänomenal. Dies gilt in weiten Teilen auch für die stimmungsvolle, meist orchestrale Musikkuntermalung.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU	
S. O. T. COLOSSUS	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 8-10 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1	1. Quartal 2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Trotz technischer Mängel ein ganz besonderes Spielerlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte.



SCHLECHTE IDEE Unser Lichtstrahl hat das Untier so verärgert, dass es uns gleich mit einem Blitzstrahl brät.

INTERVIEW MIT FUMITO UEDA UND KENJI KAIDO

„Atmosphäre und die richtige Inszenierung sind uns unheimlich wichtig.“

Wir haben uns auf der malerischen Ronneburg in der Nähe von Frankfurt mit Game Designer Fumito Ueda und Producer Kenji Kaido, den beiden kreativen Köpfen hinter *Shadow of the Colossus* getroffen, um mit ihnen ein wenig über das außergewöhnliche Action-Spektakel zu philosophieren.

Kenji Kaido (links) und Fumito Ueda



PLAYZONE: Wenn man Game Designer nach ihrem Lieblingsspiel fragt, bekommt man oft *Ico* als Antwort. Was denken Sie darüber?

Fumito Ueda: Das ist natürlich eine riesige Ehre, so etwas von Kollegen zu hören – nicht zuletzt, weil *Ico* mein allererstes Projekt war. Ich muss aber auch zugeben, dass mir dabei etwas mulmig zumute ist, weil die Ansprüche an ein zweites Projekt dadurch sehr hoch sind.

PLAYZONE: Wieso ist die durchaus große Spielwelt von *SotC* so leer? Wieso gibt es nicht mehr zu erforschen?

Kenji Kaido: Uns war wichtig, dass das Hauptaugenmerk ganz klar auf den Kämpfen mit den Kolossen liegt und dass der Spieler nicht durch irgendetwas davon abgelenkt wird.

Fumito Ueda: Die große, zwar leere, aber wunderschöne Welt sollte auch im krassen Kontrast zu den riesigen Wesen, die sie bevölkern, stehen.

PLAYZONE: In vielerlei Hinsicht ähneln sich *Ico*

und *SotC* schon sehr, vor allem, was den Stil und die minimalistische Ausarbeitung von Charakteren und Story angeht. Steckt da eine gewisse Entwicklungsphilosophie dahinter?

Fumito Ueda: (lacht) Minimalistisch? Ganz so würde ich das nicht bezeichnen! Abgesehen davon stimmt es natürlich schon, dass wir bei unseren Spielen auf bestimmte Dinge sehr großen Wert legen. Besonders die Atmosphäre und die richtige Inszenierung des Geschehens sind uns unheimlich wichtig.

PLAYZONE: Handelt es sich bei der Sprache in *SotC* um eine echte Sprache oder habt ihr einfach eine erschaffen?

Kenji Kaido: Bei *Ico* haben wir zwei fiktive Sprachen erschaffen. Die Sprache des Jungen, die an Chinesisch angelehnt war, und die Sprache des Mädchens, die eher nach Französisch klingen sollte. Für *SotC* haben wir Letztere als Basis genommen und sie deutlich komplexer gestaltet. Ich finde, das Endergebnis hört sich richtig gut an und trägt enorm zur Stimmung bei.



Warum **DOPPEL-0-AGENTEN** den **Q-LAB ASTON MARTIN™** bevorzugen.

Internationale Top-Spione setzen ihr Vertrauen in die zusätzlichen Funktionen, die der von Q-Lab speziell angepasste 1963 ASTON MARTIN DB5 auf Knopfdruck bietet. Diejenigen, die mit einer Lizenz zum Töten ausgestattet sind, geben sich im Allgemeinen mit nicht weniger als dem Besten zufrieden. Ihr Leben sowie der Frieden und die Sicherheit der freien Welt hängen davon ab. Klassisches britisches Styling, leichte Aluminium-Karosserie, ein 6-Zylinder Motor und ein ständig voller Tank sind nur der Anfang. Sicherheitsfunktionen umfassen ausfahrbare Reifenmesser aus Titan, Doppel-Maschinengewehre und einschüchternde Raketenwerfer. Hübsche und exotische Passagiere sind optional. Bisher nur für Doppel-0-Agenten.

Jetzt exklusiv von Electronic Arts für Sie erhältlich. electronic-arts.de



UNIVERSAL EXPORTS
A TOP-SECRET SUBSIDIARY

FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (certain audiovisual components) © 2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC, James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Aston Martin, DB5 and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda. © 2005 Aston Martin Lagonda. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.



PlayStation 2



**LIEBESGRUSSE
AUS MOSKAU**
007



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ	VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	1	Final Fantasy XII	PS2 18
2	6	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	PS2 2
3	3	DTM Race Driver 3	PS2 2
4	7	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2 2
5	NEU	Alan Wake	PS3 1
6	WE	Tomb Raider: Legend	PS2 3
7	10	Der Pate	PS2/PSP 8
8	WE	Hitman: Blood Money	PS2 4
9	NEU	Dragon Quest VIII	PS2 1
10	WE	Kingdom Hearts II	PS2 6

Auch bereinigt um die unzähligen Spiele, die vor oder kurz nach diesem Heft erscheinen, finden sich in den Most-Wanted-Charts weiterhin viele alte Bekannte. Ob Dirge of Cerberus den Erwartungen gerecht wird?

Quelle: PZ-Onlineumfrage

DIE KOMMENDEN HITS

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



ALAN WAKE

MOST WANTED
5. PLATZ



Die Macher von *Max Payne* arbeiten an einem völlig neuen Abenteuerspiel, das stark inspiriert ist von diversen Stephen-King-Romanen und David Lynchs Serie *Twin Peaks*.

Hersteller:	Remedy
Termin:	Noch nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure



CASTLEVANIA: CURSE OF ...



... *Darkness* soll die Fans der Serie nach dem stark an *Devil May Cry* erinnernden Vorgänger mit erhöhtem Rollenspielanteil wieder versöhnen. Unser erster Eindruck war ordentlich.

Hersteller:	Konami
Termin:	Februar 2006
Genre:	Action

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die **Leser-Charts**: Schreiben Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn *Metal Gear Solid 3* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts**: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 09“ 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: 0900 700 800, € 0,50/SMS



Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 20. Dez. 05.

MOST WANTED

- Alan Wake
- Black
- Bully
- Castlevania: Curse of ...
- Der Pate
- Dirge of Cerberus: FF VII
- Dragon Quest VIII: Journey ...
- DTM Race Driver 3
- Final Fantasy XII
- GTA Liberty City Stories (PSP)
- Hitman: Blood Money
- Kingdom Hearts II
- Metal Gear Solid 3: Subsist.
- Metal Gear Solid 4
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Resident Evil 5
- Shadow of the Colossus
- SOCOM 3
- Splinter Cell 4
- Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- Brothers in Arms: Earned ...
- Burnout Revenge
- Call of Duty 2: Big Red One
- Devil May Cry 3
- Fahrenheit
- FIFA 06
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- Gran Turismo 4
- GTA Liberty City Stories (PSP)
- GTA San Andreas
- Killzone
- L.A. Rush
- Medal of Honor Eur. Assault
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Midnight Club 3: DUB Edition
- Mortal Kombat: Shaolin M.
- Need for Speed Most Wanted
- Peter Jackson's King Kong
- Prince of Persia: The Two ...
- Pro Evolution Soccer 5
- Resident Evil 4
- Splinter Cell Chaos Theory
- Star Wars Battlefront II
- Tekken 5
- The Suffering: Ties That Bind
- True Crime: New York City
- WWE SmackDown ... 2006
- Xenosaga Episode II

BLACK



Mit der Burnout-Serie etablierte sich Criterion als einer der technisch fähigsten Entwickler, was die PlayStation 2 angeht. Mit *Black* will man nun die Konkurrenz im Ego-Shooter-Bereich ebenso beschämen. Bislang wurden nur zwei Levels gezeigt, wobei der zweite mit einer spektakulär zerstörbaren Lagerhalle beeindruckte.

Hersteller: **Electronic Arts**

Termin: **1. Quartal 2006**

Genre: **Ego-Shooter**

DER PATE **MOST WANTED 7. PLATZ**



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

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

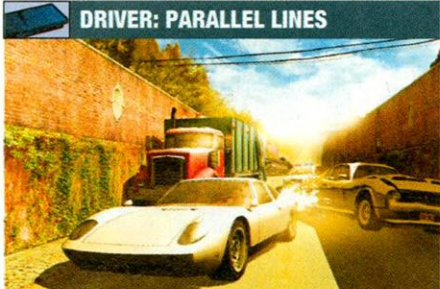
DRAGON QUEST VIII **MOST WANTED 9. PLATZ**




Nächstes Jahr soll der achte Teil als erstes Dragon Quest den Weg nach Deutschland finden. Kann Square Enix seine andere Megahit-Serie neben Final Fantasy auch bei uns zu einer festen Größe in den Charts machen? Ungeduldige Importfans sitzen natürlich schon an der seit Mitte November erhältlichen US-Fassung.

Hersteller:	Square Enix
Termin:	Erste Hälfte 2006
Genre:	Rollenspiel

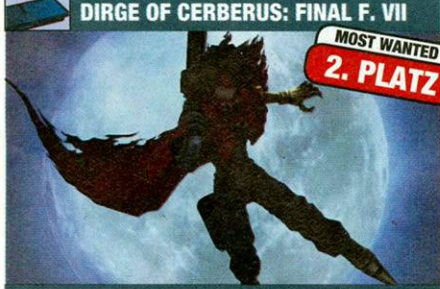
DRIVER: PARALLEL LINES



Mit einer komplett umgemodelten Engine und neuen Gameplay-Prioritäten will Reflections das *Driv3r*-Debakel vergessen machen. Die erste Präsentation war vielversprechend.

Hersteller:	Atari
Termin:	März 2006
Genre:	Action/Rennspiel

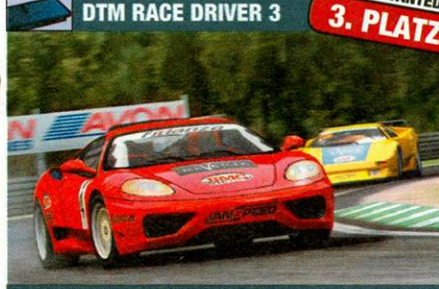
DIRGE OF CERBERUS: FINAL F. VII **MOST WANTED 2. PLATZ**



Das Actionspiel mit Vincent Valentine aus *Final Fantasy VII* in der Hauptrolle dürfte sich schon alleine wegen der Verbindung zum Rollenspiel-Klassiker großer Beliebtheit erfreuen.

Hersteller:	Square-Enix
Termin:	2006
Genre:	Action

DTM RACE DRIVER 3 **MOST WANTED 3. PLATZ**



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

Hersteller:	Codemasters
Termin:	Februar 2006
Genre:	Rennspiel

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



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

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

KINGDOM HEARTS II **MOST WANTED 10. PLATZ**



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:	Erste Hälfte 2006
Genre:	Rollenspiel

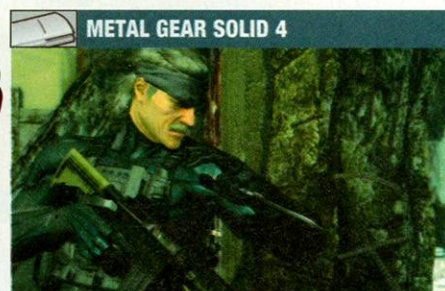
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE **MOST WANTED 4. PLATZ**



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

Hersteller:	Konami
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 4



Der erste Trailer und die Präsentation auf der Tokyo Game Show machten deutlich, dass *Metal Gear Solid 4* einer der wichtigsten Titel für die PlayStation 3 werden dürfte.

Hersteller:	Konami
Termin:	Noch nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure

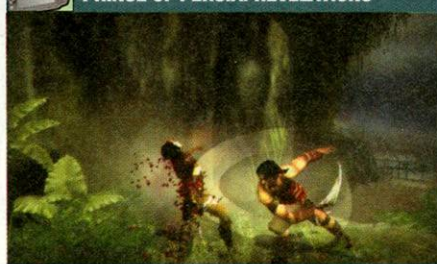
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



Dawn of Dreams soll als erstes *Onimusha* ganz ohne Filmstar in der Hauptrolle auskommen und auch die Zeitreisen des dritten Teils gehören der Vergangenheit an. Dafür setzt Capcom beim vierten Teil der Reihe konsequenter als bisher auf Action. Aufgrund des Teamwork-Spielablaufs erscheint ein Zwei-Spieler-Modus möglich.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **1. Quartal 2006**
Genre: **Action**

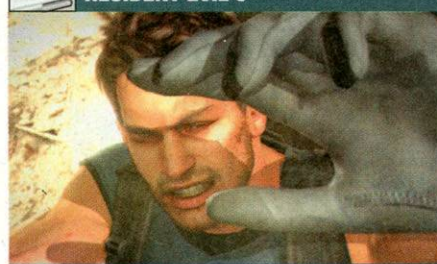
PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS



Wer letztes Jahr das zweite Prinzenabenteuer *Warrior Within* verpasst hat, der kriegt bei der erweiterten PSP-Fassung *Revelations* die Gelegenheit, dies stilvoll nachzuholen.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **15. Dezember**
Genre: **Action**

RESIDENT EVIL 5



Außer einem beeindruckenden Trailer gibt es derzeit noch nicht viel Konkretes zu *Resident Evil 5*. Die ersten Grafikstudien lassen die Rechenpower der PlayStation 3 erahnen.

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

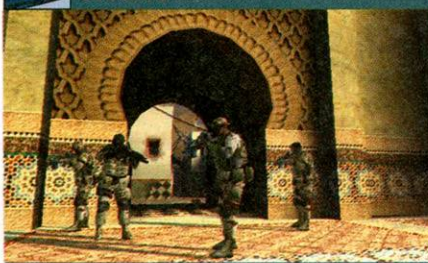
SHADOW OF THE COLOSSUS



Wer *Ico* geliebt hat, wird diesen erstaunlich anderen Quasi-Nachfolger ebenso verschlingen. Wer das Original noch nicht kennt, kann dies im Frühjahr günstig nachholen!

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

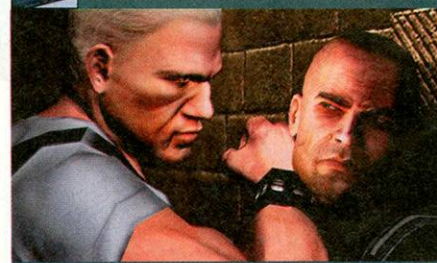
SOCOM 3



Lange war nicht sicher, ob *SOCOM 3* auch bei uns noch vor Weihnachten in die Läden kommt, wie dies in den USA geschehen ist. Nun steht fest: Erst im Frühjahr ist es soweit!

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2006**
Genre: **Taktik-Shooter**

SPLINTER CELL 4



Nach drei Episoden wird es Zeit für einen Neuanfang: Ubisoft verspricht fürs Frühjahr ein ganz anderes *Splinter Cell*, mehr dazu in unserer Vorschau auf den Seiten 18-19!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **März 2006**
Genre: **Action-Adventure**

SUIKODEN TACTICS



Gute Strategiespiele gibt es auf Konsolen nicht gerade im Überfluss, da kommt Konamis Taktik-Ableger der beliebten Rollenspielserie gerade recht. Mehr dazu in den News!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Februar 2006**
Genre: **Strategie**

TALES OF ETERNIA



Fast wäre das erste PSP-Rollenspiel von Namco noch im November erschienen. Auch dazu sowie zum direkten Konkurrenten *Breath of Fire III* finden Sie mehr in den News.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **1. Quartal 2006**
Genre: **Rollenspiel**

TOMB RAIDER: LEGEND



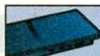
Tomb Raider: Legend wird ein grandioses Comeback für Lara Croft. Um ein unfertiges Spiel wie beim letzten Teil zu vermeiden, verschob Eidos den Titel aufs nächste Jahr.

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

MOST WANTED
6. PLATZ

TERMINE

PLAYSTATION 2



NOVEMBER

ATV Offroad Fury 3	11. Nov.
Armored Core: Silent Line	7. Nov.
Battlefield 2: Modern Combat	17. Nov.
BDFL Manager 2006	18. Nov.
Call of Duty 2: Big Red One	17. Nov.
Capcom Classics Collection	18. Nov.
Crash Tag Team Racing	4. Nov.
Crime Life: Gang Wars	10. Nov.
Dancing Stage Max	24. Nov.
Der SpongeBob Schwammkopf Film	18. Nov.
Die Sims 2	2. Nov.
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgr.	11. Nov.
EyeToy Play 3	9. Nov.
Franklin	14. Nov.
Gene Troopers	24. Nov.
Gun	10. Nov.
Harry Potter und der Feuerkelch	10. Nov.
Jak X	9. Nov.
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	17. Nov.
Kaido Racer	17. Nov.
Knights of the Temple II	24. Nov.
NBA 2K6	18. Nov.
Need for Speed Most Wanted	24. Nov.
NHL 2K6	18. Nov.
Peter Jackson's King Kong	17. Nov.
Psychonauts	25. Nov.
Ratchet: Gladiator	23. Nov.
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	7. Nov.
Resident Evil 4	4. Nov.
Shadow the Hedgehog	18. Nov.
Shaman King: Power of Spirit	24. Nov.
Shrek SuperSlam	17. Nov.
SingStar ,80s	2. Nov.
S.L.A.I. - Steel Lancer Arena International	10. Nov.
Sly 3	30. Nov.
Sniper Elite	24. Nov.
Soul Calibur III	23. Nov.
Space Invaders Evolution	3. Nov.
SpongeBob: Licht, Kamera, Film ab!	18. Nov.
The Matrix: Path of Neo	11. Nov.
True Crime: New York City	24. Nov.
Wild Water Adrenaline	7. Nov.
World Poker Tour 2K6	18. Nov.
World Racing 2	24. Nov.
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	11. Nov.
Xenosaga Episode II: Jenseits von ...	2. Nov.

DEZEMBER

50 Cent: Bulletproof	2. Dezember
Flow: Urban Dance Uprising	Dezember
Prince of Persia: The Two Thrones	8. Dezember

1. QUARTAL 2006

24: The Game	1. Quartal 2006
America's Army: Rise of a Soldier	1. Quartal 2006
And 1 Streetball	Februar 2006
Armored Core: Nexus	1. 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	Februar 2006
Dragon Quest VIII	1./2. Quartal 2006
Driver: Parallel Lines	März 2006
DTM Race Driver 3	Februar 2006
Final Fight Streetwise	1. Quartal 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers Ende	März 2006
Gauntlet: Seven Sorrows	1. Quartal 2006
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Februar 2006
Hitman: Blood Money	1. Quartal 2006
Kingdom Hearts II	1./2. Quartal 2006
Mark Ecco's Getting Up: Contents ...	Februar 2006
Onimusha: Dawn of Dreams	1. Quartal 2006
Pro Evolution Soccer Management	Februar 2006
Rampage: Total Destruction	1. Quartal 2006
Samurai Shodown V	1. Quartal 2006
Shadow of the Colossus	1. Quartal 2006
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS	1. Quartal 2006
Splinter Cell 4	März 2006
Suikoden Tactics	Februar 2006
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The King of Fighters 2003	1. Quartal 2006
The Regiment	Februar 2006
The Sword of Etheria	Februar 2006
Winx Club	Februar 2006
WWII: Battle over Europe	Januar 2006
WWII: Tank Battles	Januar 2006
Zathura	Januar 2006

SONTIGE 2006

Bully	2. Quartal 2006	Scarface	2006
Final Fantasy XII	2. Quartal 2006	Sensible Soccer	2. Quartal 2006
Football Generation	2006	Sonic Riders	2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006	StarCraft: Ghost	2006
Okami	2. Quartal 2006	The Movies	2006
Phantasy Star Universe	Sommer 2006	Tomb Raider: Legend	2. Quartal 2006

PLAYSTATION PORTABLE



NOVEMBER

ATV Offroad Fury Blazin' Trails	11. November
Der Herr der Ringe - Taktiken	17. November
Harry Potter und der Feuerkelch	10. November
Need for Speed Most Wanted	24. November
Pro Evolution Soccer 5	24. November
Pursuit Force	9. November
Star Wars Battlefront II	3. November
Twisted Metal: Head-On	2. November
World Poker Tour 2K6	18. November
World Rally Championship	23. November
X-Men Legends II	24. November

DEZEMBER

Die Sims 2	22. Dezember
Frantix	8. Dezember
Go! Sudoku	7. Dezember
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	2. Dezember
GripShift	8. Dezember
Madden NFL 06	8. Dezember
Namco Museum: Battle Collection	14. Dezember
Peter Jackson's King Kong	8. Dezember
Prince of Persia: Revelations	15. Dezember
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	16. Dezember

1. QUARTAL 2006

Ape Escape	1. Quartal 2006
Battlefield 2: Modern Combat	1. Quartal 2006
Breath of Fire	Februar 2006
Crash Tag Team Racing	20. Januar 2006
Death, Jr.	1. Quartal 2006
Der Pate	1. Quartal 2006
Football Manager 2006	1. Quartal 2006
Lemmings	1. Quartal 2006
Midway Arcade Treasures Ext. Play	1. Quartal 2006
Mortal Kombat Decpt. Unchained	1. Quartal 2006
Pocket Racers	1. Quartal 2006
Rengoku: The Tower of Purgatory	1. Quartal 2006
Space Invaders Evolution	Januar 2006
Splinter Cell	1. Quartal 2006
Tales of Eternia	1. Quartal 2006
Top Spin 2	Frühjahr 2006
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal 2006
Worms	März 2006
Ys: The Ark of Napishtim	1. Quartal 2006

SONSTIGE 2006

187: Ride or Die	2006
50 Cent: Bulletproof	2006
Frogger: Helmet Chaos	2. Quartal 2006
Gran Turismo 4 Mobile	2006
Juiced: Eliminator	2006
Metal Gear Acid 2	2006
Xyanide	2006



DIE BESTEN SPIELE

VERKAUFS-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 NEU Resident Evil 4	1
2 NEU Star Wars Battlefront II	1
3 4 FIFA 06	2
4 NEU Pro Evolution Soccer 5	1
5 NEU Tony Hawk's American Wasteland	1
6 NEU Die Sims 2	1
7 WE Need for Speed Underground 2	7
8 NEU Buzz! – Das Musik-Quiz	1
9 NEU L.A. Rush	1
10 1 Sega Superstars	2



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 NEU Star Wars Battlefront II	1
2 NEU FIFA 06	1
3 NEU Burnout Legends	1
4 NEU Need for Speed Underground Rivals	1
5 NEU Ridge Racer	1
6 NEU SSX On Tour	1
7 NEU Untold Legends: Brotherhood of the Blade	1
8 NEU Lumines	1
9 NEU Virtua Tennis World Tour	1
10 NEU Tiger Woods PGA Tour 06	1

Dass sich unter der riesigen Masse von Neueinsteigern Resident Evil 4 ganz nach vorne geschoben hat, wundert uns angesichts der brillanten Qualität des Spiels nicht im Geringsten!

Quelle: SATURN www.amazon.de

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT/TITEL/SYSTEM	MONAT
1 1 Gran Turismo 4 PS2 7	
2 2 GTA San Andreas PS2 12	
3 3 Final Fantasy X PS2 34	
4 4 Metal Gear Solid 3: Snake Eater PS2 11	
5 WE Tekken 5 PS2 2	
6 WE Need for Speed Underground 2 PS2 7	
7 6 Final Fantasy X-2 PS2 9	
8 7 Gran Turismo 3: A-spec PS2 31	
9 10 Burnout 3: Takedown PS2 8	
10 NEU FIFA 06 PS2 1	

Kaum erscheint Need for Speed Underground 2 als Platinum-Version, tummelt sich der Titel auch schon wieder in unseren Leser-Charts. Tja, günstige Top-Spiele sind immer sehr beliebt!

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

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%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	83%
Full Spectrum Warrior	THQ	83%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



BURNOUT REVENGE

Wahnsinn, was die Jungs von Criterion aus der guten, alten PS2 herauskitzeln!

RENNSPIELE

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

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



SINGSTAR '80S

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

MUSIKSPIELE

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

KAMPFSPORT



TEKKEN 5

Tekken 5 ist definitiv das brillianteste 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 erfrischendem 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



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Der König ist zurück und erobert den Spitzenplatz unter den Fußball-Spielen.

FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

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

SONSTIGE SPORTARTEN

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

ACTION



DEVIL MAY CRY 3
Capcoms Dämonenjäger hält sich nach wie vor wacker in unserer Bestenliste.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dt.)	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 generalüberholt: *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

MediEvil Resurrection	Sony	83%
Spider-Man 2	Activision	71%

ACTION

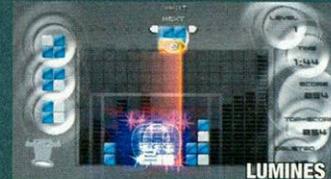
Twisted Metal Head-On	Sony	87%
Pursuit Force	Sony	81%
Coded Arms	Konami	79%
Fired Up	Sony	79%
Dynasty Warriors	THQ	68%



PURSUIT FORCE

DENKSPIEL

Lumines	Ubisoft	91%
---------	---------	-----



LUMINES

GESCHICKLICHKEIT

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

KAMPFSPORT

Darkstalkers Chronicles	Capcom	75%
-------------------------	--------	-----

RENNSPIEL

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



BURNOUT LEGENDS

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%



VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

STRATEGIE

Metal Gear Acid	Konami	78%
-----------------	--------	-----

SONSTIGE

Ape Academy	Sony	74%
-------------	------	-----



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Hira, 31

Sag mal, Hira, wer ist eigentlich „Tobias Zellerhoff“?

Gute Frage – hier im Haus kennen nur wenige meinen bürgerlichen Namen und fast alle Kollegen und Freunde sprechen mich mit meinem Spitznamen „Hira“ an. Als ich bei Computec Media anfang, habe ich mich jedem mit meinem Spitznamen vorgestellt. Ihr könnt euch denken, daß dies zu Beginn für viel Verwirrung und Stirnrunzeln gesorgt hat.

Was machst du als Bildbearbeiter eigentlich?

Bilder bearbeiten! Alle Bilder, die im Heft erscheinen, wurden vorher von mir für den Druck optimiert und ins CMYK-Druckformat umgewandelt. Wenn ein Bild beispielsweise zu dunkel ist, wird es von mir so weit aufgehellt, dass der Leser auch etwas darauf erkennt. Der eine oder andere Kollege behauptet, dass mein Job auch von einem „dressierten Affen“ erledigt werden könnte. Gut nur, dass sich noch keine Affen gefunden haben, die diese Arbeit für mein Gehalt machen würden.

Was macht ein „dressierter Affe“, wenn er nicht arbeiten muss?

Zocken, zocken und noch mehr zocken – am liebsten mit vielen anderen Menschen, zurzeit spiele ich *Spartan: Total Warrior* und *World of Warcraft* (PC) und bin dabei mehr oder minder erfolgreich. Ein besonderes Faible habe ich für den Retroklassiker *Streetsfighter II*, den ich in meiner Mittagspause öfters mit Kollegen spiele. Ansonsten treffe ich mich gerne mit Freunden (die meist auch Zocker sind) und anderen Menschen auf Internettreffen.



HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor

Spielt derzeit:
True Crime: New York City

... freut sich schon heute auf den traditionellen Weihnachtsurlaub – und fragt sich, welche der unzähligen Weihnachtstoptitel er denn da spielen will.



MICHAEL PRUCHNICKI
27, Leitender Redakteur

Spielt derzeit:
Brothers in Arms: Earned in Blood

... freut sich, dass bei den Umfängen der Tests in dieser PLAYZONE-Ausgabe trotz der November-Spieleflut praktisch keine Kompromisse gemacht werden mussten.



WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur

Spielt derzeit:
Shadow of the Colossus

... hat sich total in das neue Spiel der Ico-Macher verliebt und träumt nachts von seinem treuen Ross und den riesigen, unbesiegbaren scheinenden Kolossen.



MAIK BÜTEFÜR
28, Redakteur

Spielt derzeit:
GTA Liberty City Stories

Der Traum von 24 Stunden GTA am Tag ist endlich wahr geworden. Jetzt fehlt nur noch ein tragbarer Atomreaktor, um eine ständige Stromversorgung zu gewährleisten.



UWE HÖNIG
31, Redakteur

Spielt derzeit:
GTA Liberty City Stories

... ist einmal mehr gefangen im GTA-Universum – diesmal aber mobil auf seiner geliebten PSP und mit dem neuesten Abenteuer aus der Rockstar-Hitschmiede!



MICHAEL MEYER
24, Redakteur

Spielt derzeit:
GTA Liberty City Stories

... hat sich beim Importhändler wieder nicht beherrschen können und schlägt sich seitdem die Nächte mit dem genialen GTA Liberty City Stories um die Ohren.



THOMAS EDER
28, Redakteur

Spielt derzeit:
GUN

... stockt, von GUN inspiriert, seine DVD-Sammlung um einige Western-Klassiker auf und freut sich auf zahlreiche gemütliche Winterabende vor dem Fernseher.



STEFANIE SCHETTER
27, DVD-Redakteurin (Lt.)

Spielt derzeit:
Soul Calibur III

... freut sich auf ihre erste eigene Küche, die hoffentlich Anfang Dezember geliefert wird. Und natürlich auf die Köstlichkeiten, die ihr Freund darin brutzeln wird. ;)



HEINRICH LENHARDT
40, Nordamerika-Korrespondent

Spielt derzeit:
Resident Evil 4

... kann sich an keine Konsolengeneration erinnern, die den Gedanken an Abschied so schwer machte wie die jetzige – die aktuelle PS2-Spielewelt hat's in sich.



MATTHIAS SCHÖFFEL
40, Designer

Spielt derzeit:
Pro Evolution Soccer 5

... hat beim letzten Mal Pilzesuchen in der Saison 05 aus reiner Unkenntnis ungefähr 6 kg Speisepilze stehen lassen. Nie wieder ohne Pilzbestimmungsbuch in den Wald!



BRITTA RASP
26, Junior Designerin

Spielt derzeit:
SSX on Tour

... hat sich ein bisschen in Afrika verliebt und muss sich erstmal an den kalten, dunklen November gewöhnen – und an den Gedanken, dass bald Weihnachten ist.



DAVID MOLA
24, Junior Designer

Spielt derzeit:
Civilization IV (PC), PES 5

... ist der neuesten Inkarnation seiner alten Liebe Civilization hoffnungslos verfallen und verwendet jede freie Sekunde seiner Freizeit darauf, die Welt zu erobern.

DIE ICONS



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



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



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



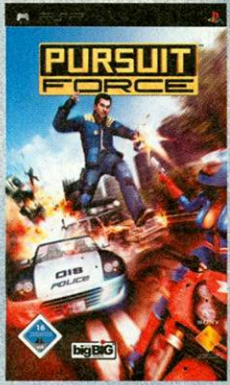
Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

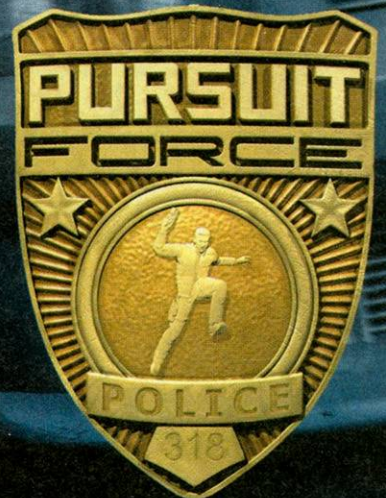
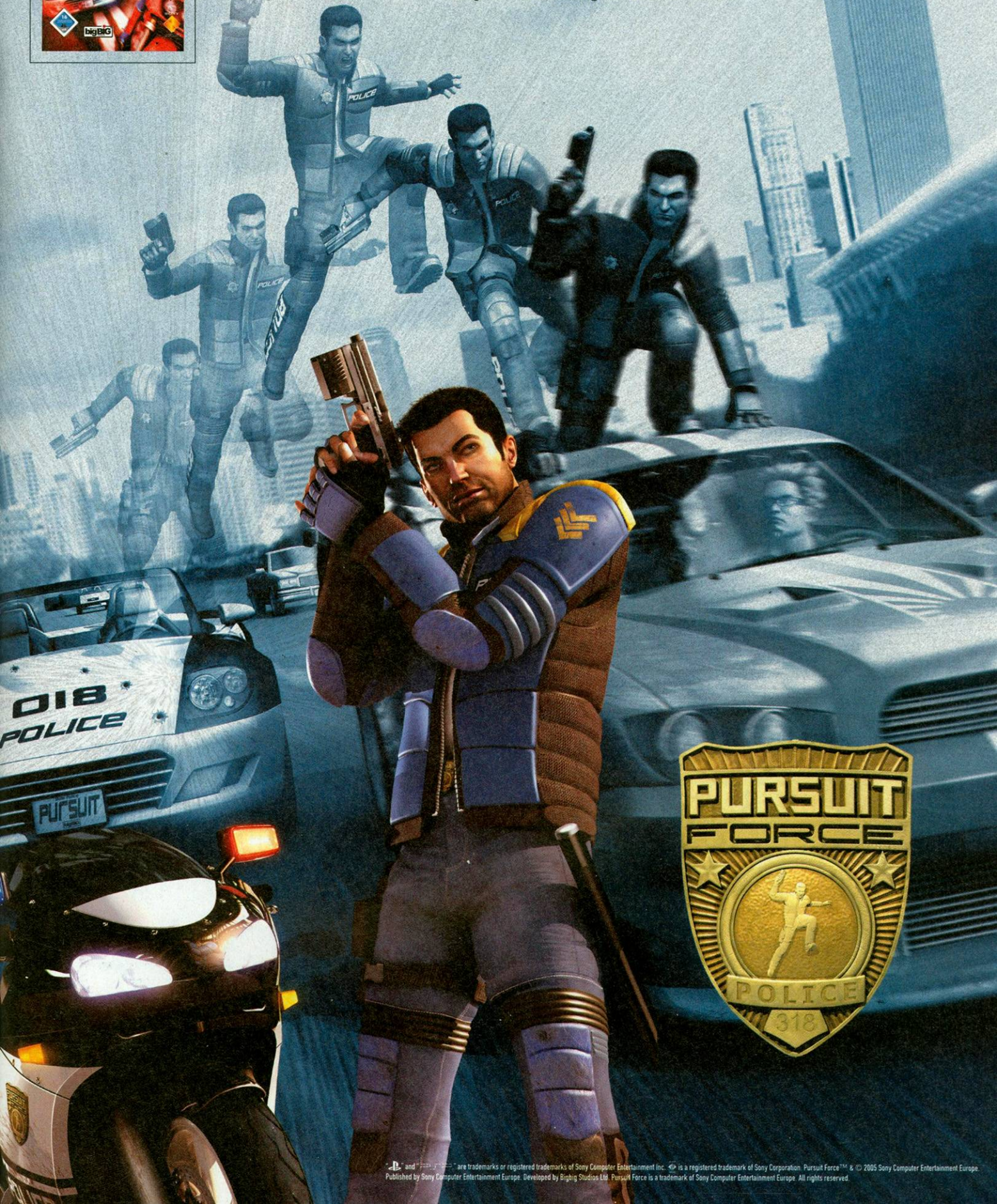


THE RIGHT SIDE OF THE LAW. JUST.



yourpsp.com/pursuitforce

Hast du das Zeug dazu Mitglied der Pursuit Force zu sein? Würdest du alles tun um Verbrechen zu stoppen ... auch mit Methoden, die in keinem Polizeihandbuch stehen? Dann stürz dich in deinen heftigsten Kampf. Hänge dich an rasende Fahrzeuge, weiche Kugeln aus und überwinde die Schwerkraft um auf fahrenden Autos hin und her zu springen. Alles für nur ein Ziel: die fünf gefährlichsten Gangs der Stadt zu richten.





TRUE CRIME
NEW YORK CITY

**„DIE FETZIGEN BALLEREIEN MACHEN GENREGRÖSSEN
KONKURRENZ UND LASSEN GTA GANZ SCHÖN ALT AUSSEHEN.“**

XBOX-ZONE 12/2005

ERSCHEINT AM
24.11.2005



TRUECRIME®

NEW YORK CITY

POLICE LINE DO NOT CROSS

Resident Evil 4

Der neueste Teil der Serie **begeistert durch frische Ideen** und stößt in ungeahnte Spielspaßdimensionen vor.

Resident Evil gehört definitiv zu den erfolgreichsten Spieleserien und kann mit Fug und Recht in einem Atemzug mit *Metal Gear Solid* und *Grand Theft Auto* genannt werden. Beim vierten Teil der Serie hat Capcom den Schritt in die Zukunft gewagt und das gesamte Gameplay vollständig in die dritte Dimension übertragen, gänzlich ohne vorgerenderte Hintergründe oder festgelegte Kamerawinkel. Dabei hat das japanische Traditionsunternehmen fantastische Arbeit geleistet, vor der wir nur den Hut ziehen können. Vor allem nachdem wir mit der fertigen PS2-Version eine perfekte Umsetzung des Game-Cube-Originals durchspielen durften, die sogar noch durch

exklusive Bonus-Missionen veredelt wurde.

INKLUSIVE GÄNSEHAUTGARANTIE

Die erste Änderung im Vergleich zu den Vorgängern gibt es bereits bei der Story. Kämpfte man in den bisherigen *Resident Evil*-Spielen vornehmlich gegen den Umbrella-Konzern, von dem der tödliche T-Virus stammt, der Menschen in Zombies verwandelt, so gibt es bei *Resident Evil 4* einen neuen, zunächst rätselhaften Feind: Eine unbekannte Gruppe hat die Tochter des US-Präsidenten entführt. Das Spiel beginnt in einem Dorf in Osteuropa. Sie übernehmen die Kontrolle über Leon S. Kennedy, den Helden des zweiten *Resident Evil*-Abenteuers, und machen sich auf die Suche nach dem entführten Mädel. Wer hinter der Entführung steckt, werden wir Ihnen nicht verraten, denn *Resident Evil 4* bezieht einen Teil seines Reizes aus der spannenden Story. Die Handlung wird in grandios präsentierten Zwischensequenzen weitergeführt, die in echtzeitberechneter Spielgrafik gehalten sind. Im Gegensatz zu den meisten der bislang erschienenen *Resident Evil*-Spiele hat Capcom für den vierten Teil





FEUERSPUCKER Diese wahnsinnigen Dorfbewohner versuchen mit Fackeln und ihrem fauligen Atem unseren Helden Leon in Brand zu stecken.



AKZEPTABLE RÄTSELKOST Die im Spiel enthaltenen Rätsel sind in der Regel einfach zu lösen und stellen keine Stolperfallen dar.



EINKAUFSPARADIES Beim freundlichen Waffenhändler um die Ecke dürfen Sie neue Ballermänner kaufen oder Ihr bestehendes Arsenal aufrüsten!



komplett auf vorgerenderte Hintergründe und Videosequenzen verzichtet. Dadurch wirkt das Spielgeschehen wesentlich dynamischer und es entsteht kein visueller Bruch beim Wechsel von Zwischensequenzen zur Spielgrafik. Wer sich jetzt Sorgen macht, dass *Resident Evil 4* dadurch nicht so gut aussieht wie die Vorgänger, den können wir aber beruhigen.

TECHNISCH BRILLANT

Grafisch ist *Resident Evil 4* auf allerhöchstem Niveau und begeistert mit feinen Texturen, grandiosen Lichteffekten, abwechslungsreichen Schauplätzen und Feinden sowie atemberau-

bend inszenierten Bosskämpfen. Mehr als einmal werden Sie angesichts der optischen Pracht des Titels staunend vor der betagten PS2 sitzen und den Mund nicht mehr schließen können. Ein Wermutstropfen bei der sensationellen Grafik ist das nicht abschaltbare Letterbox-Format, wodurch auf normalen 4:3-Fernsehern unschöne schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand zu erkennen sind. Immerhin wurde bei der PS2-Version ein zuschaltbarer anamorpher 16:9-Modus integriert, der bei der GameCube-Fassung noch nicht zu finden war. Auch akustisch kitzelt *Resident Evil 4* das Maximum

aus der Konsole heraus. Gespenstisches Windhauchen, das Aufstöhnen der Feinde vor einem Angriff, dumpfes Donnernrollen und Regenprasseln während eines Gewitters, authentische Nachlade- und Feuergeräusche der Waffen, angsteinflößendes Stampfen großer Gegner – jeder Soundeffekt trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei. Die hervorragende englische Sprachausgabe ist absolut lippensynchron und die stimmungsvolle, dynamische Musik passt sich sehr gut dem Spielgeschehen an. Natürlich unterstützt ein Titel, der

sich technisch auf so hohem Niveau befindet, auch Dolby Pro Logic II.

SCHOCKIEREND GUT

Komplett überarbeitet hat Capcom das Speicher- sowie das Inventarsystem. So gibt es die aus den Vorgängern bekannten Schreibmaschinen zwar immer noch, al-

GEFÄHRICHE SITUATION Wir wurden zusammen mit diesem Biest in einen kleinen Käfig gesperrt!

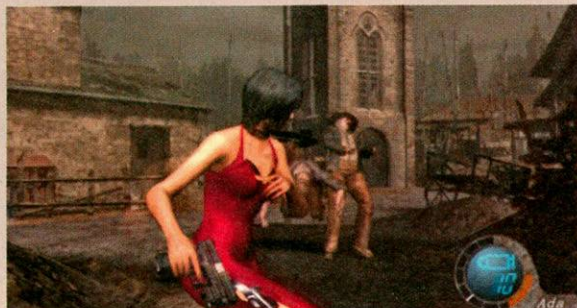


INFO DIE BONUS-MISSIONEN

Ein anderer Blickwinkel

Für die fantastische PS2-Version hat Capcom extra noch ein paar Levels dazuprogrammiert!

Nach dem Durchspielen steht im Extras-Menü ein Spielmodus mit dem Namen „Separate Ways“ zur Verfügung. In diesem Modus dürfen Sie in die Rolle der hübschen Ada Wong schlüpfen und fünf umfangreiche Bonus-Missionen überstehen. Dabei sehen Sie viele aus dem Hauptspiel bekannte Szenarios aus einem anderen Blickwinkel. Oftmals laufen Sie auch andere, völlig unbekannte Wege entlang und manchmal können Sie sogar Leon beobachten, wie er sich gerade seiner Haut wehrt. Durch die Bonus-Missionen werden übrigens auch einige ungeklärte Ereignisse aus dem Hauptspiel aufgelöst. Insgesamt also eine überragende Dreingabe für die ohnehin schon spektakuläre PS2-Version von *Resident Evil 4*.



FURCHTLOSE HELFERIN In der Rolle von Ada dürfen Sie unter anderem bekannte Schauplätze erneut besuchen.



ASIATISCHE KAMPFKUNST
Wie Leon kann auch Ada angeschlagene Gegner mit Fußtritten beharken.



GRAUENVOLL Leon bekommt es während des umfangreichen Abenteuers mit zahlreichen schrecklichen Wesen zu tun.



SCHUTZAUFTRAG Mitten im Spiel stoßen Sie auf die entführte Ashley, die Sie ein paar Abschnitte lang beschützen sollen.

dingen benötigen Sie nun zum Speichern keine Farbbänder mehr. Vielmehr können Sie jederzeit und so oft wie Sie wollen Ihren Spielfortschritt sichern. Clever gesetzte Rücksetzpunkte lassen zudem keinen Frust aufkommen, auch wenn mal keine Schreibmaschine in der Nähe ist. Neu ist auch, dass Sie deutlich mehr Gegenstände als früher mit sich herumtragen können. Zwar benötigt jeder Gegenstand Platz in Ihrem Koffer, allerdings können Sie schon von Anfang an genügend Waffen und Items mit sich führen und zudem im Spielverlauf größere Koffer beim Waffenhändler erstehen. Wichtige Items wie Schlüssel werden in einem separaten Inventar gelagert, sodass Sie diese nicht versehentlich wegschmeißen können. Vorratskisten suchen Sie im gesamten Spiel vergeblich, was im Vergleich zu den Vorgängern aber einen klaren Vorteil darstellt.

ACTIONFILM ZUM MITSPIELEN

Resident Evil 4 jagt von einem Höhepunkt zum nächsten.

Angefangen bei grandiosen Massenschlachten mit renitenten Dorfbewohnern über spektakuläre Bosskämpfe bis hin zu Bootsfahrten und Verbarrikadierungsabschnitten in einem Haus – das Spiel wird niemals langweilig! Besonders beeindruckend ist vor allem die Spielzeit, welche über 20 Stunden beträgt. Damit ist *Resident Evil 4* deutlich umfangreicher als seine Vorgänger. Wie bereits angedeutet, hat Capcom auch Waffenhändler in das Spiel integriert. Im Spielverlauf treffen Sie immer wieder auf die mysteriösen, verummten Männer, die Ihnen Waffen, Waffen-Upgrades, Schatzkarten sowie weitere nützliche Gegenstände verkaufen. Bezahlt wird in Peseten, die Sie von besiegten Feinden oder durch den Verkauf wertvoller Fundstücke erhalten, die in den Levels versteckt sind. Die PAL-Version von *Resident Evil 4* verfügt über eine exzellente englische Sprachausgabe und deutsche Untertitel, einen 60-Hertz-Modus sowie einen neuen, PS2-exklusiven Spielmodus, der nach dem Durchspielen freigeschaltet wird.

AB IN DIE VERLÄNGERUNG!

Hier übernehmen Sie dann die Rolle von Ada Wong und dür-



GIGANT IM LAVAKESSEL Dieses niedliche Monster müssen Sie möglichst elegant in den Lavastrom unterhalb des Käfigs locken.



SEPARATE WAYS Neben bekannten Abschnitten erwarten Sie bei den Bonusmissionen völlig neue Levels oder Laufrouen.

fen zahlreiche Passagen nochmals aus der Sicht der hübschen Amazone spielen. Die deutsche Übersetzung ist solide, wenn auch einige kleine Feinheiten und Wortwitze der englischen Sprache verloren gegangen sind. Dies ändert jedoch nichts an der Gesamtwertung. In der PS2-Version können Sie im Gegensatz zum GameCube-Original schon zu Beginn auswählen, ob Sie im leichten oder im normalen Schwierigkeitsgrad antreten wollen. Wenn Sie *Resident Evil 4* durchgespielt haben, erwartet Sie neben einem anwählbaren harten Schwierigkeitsgrad und dem vorher erwähnten Spielmodus noch ein Browser für alle Zwischensequenzen und zahlreiche Hintergrundinformatio-

nen unter dem Menüpunkt „Adas Bericht“. Am Ball bleiben lohnt sich also! Die deutsche Version von *Resident Evil 4* ist übrigens, was die Gewaltdarstellung angeht, ungeschnitten und inhaltlich mit der US-Fassung identisch. Einzig und allein die zwei Bonusspielchen Mercenaries und Assignment Ada mussten weichen, sind aber in der ebenfalls erhältlichen europäischen Version ohne USK-Stempel mit enthalten, die volljährige Spieler in spezialisierten Fachgeschäften erwerben können. *Resident Evil 4* ist insgesamt ein perfekt ausbalanciertes Meisterwerk, das bei keinem volljährigen Spieler in der Sammlung fehlen sollte.

UWE HÖNIG

INFO DIE ZWISCHENSEQUENZEN

Bombastische Präsentation

Resident Evil 4 bietet durch die regelmäßig eingestreuten Zwischensequenzen Kino-Feeling pur!

Die Zwischensequenzen in *Resident Evil 4* gehören derzeit konsolenübergreifend zum Besten, was der Spielemarkt zu bieten hat. Was die Qualität betrifft, können sie sogar mit den exzellenten Zwischensequenzen der *Metal Gear Solid*-Reihe mithalten. Neben spektakulären Kamerawinkeln beeindrucken vor allem der hohe Detailgrad sowie zahlreiche Spezialeffekte. Hier einige Ausschnitte aus den extrem atmosphärischen Zwischensequenzen:



EINFACH GENIAL In den Zwischensequenzen werden künstliche Unschärfen wie in einem Hollywood-Film eingesetzt.



MYSTERIÖSE STORYWENDUNGEN Wird die schöne Ada dem tapferen Leon bei seinem Abenteuer zur Seite stehen?

DIE KOMPLETTLÖSUNG

Um der Softwarewelle kurz vor Weihnachten Herr zu werden, mussten wir in diesem Heft auf eine Komplettlösung verzichten. Wer bei *Resident Evil 4* feststeckt, der muss aber nicht verzweifeln: Im ROM-Bereich dieser PLAYZONE-DVD finden Sie die zweiteilige Lösung unserer N-ZONE-Kollegen zur spielerisch weitgehend identischen GameCube-Fassung im PDF-Format. Viel Spaß!



Die Hölle kennt kein Erbarmen...

kuon

Der Horror Shocker exklusiv für
PlayStation 2

Kuon (c) 2005 FromSoftware, Inc. FromSoftware, the FromSoftware logo, Kuon and the Kuon logo are trademarks of FromSoftware, Inc. Published by Indie Games Productions.
 Indie Games Productions and its logo are registered trademarks of Indie Games Productions. All rights reserved. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DETAIL-CHECK RESIDENT EVIL 4

Definitiv das beste Resident Evil aller Zeiten!

Capcom hat tatsächlich das Kunststück geschafft und mit neuer Kameraansicht und stark actionhaltigem Gameplay einen Neubeginn der Serie ins Leben gerufen. Dabei wurde die typisch morbide Atmosphäre der erfolgreichen Reihe ebenfalls nicht vergessen.



RESIDENT EVIL 4

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Von der Tastenbelegung her sehr ähnlich wie bei den Vorgängern. Durch die neue Perspektive ist die Steuerung aber wesentlich eingängiger.

Umfang: Sehr gut. Man benötigt über 20 Stunden zum Durchspielen von *Resident Evil 4*.

Inventar: Kisten gibt es nicht mehr. Sie tragen eine begrenzte Anzahl Gegenstände immer mit sich. Sie haben aber mehr Platz als früher und können größere Koffer beim Händler kaufen. Wichtige Items werden in separaten Listen geführt und können nicht weggeworfen werden.

Charaktere: Zwei, man kann aber nicht wechseln. In einigen Abschnitten steuert man automatisch den zweiten Charakter. Im Bonusspiel „Separate“ Ways gibt es einen dritten Charakter namens Ada.

Speichern: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Man kann aber so oft speichern, wie man will, da es keine Farbbänder mehr gibt.



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

GAMEPLAY ★★★★★

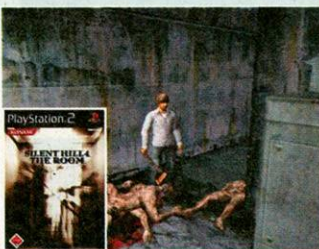
Steuerung: Obwohl alle Tasten belegt sind, wirkt die Steuerung nicht überladen. Besonders witzig: die Umschaltfunktion von Ego- auf Verfolger-Perspektive.

Umfang: Ordentlich. Es dauert rund 14 Stunden bis zum finalen Endgegner.

Inventar: Waffen können gesammelt werden und Sie tragen diese anschließend bei sich. Auf Kommando können Sie sich in ein bösartiges Monster verwandeln, dürfen dann aber nicht mehr auf die mitgeführten Ballerminen zurückgreifen – kein Problem dank mächtiger Klingen und übermenschlicher Kräfte.

Charaktere: Drei verschiedene Anfänge, die vom Endspielstand des ersten Teils abhängen. Das Moralsystem beeinflusst diesmal den Ausgang des Spiels und das endgültige Aussehen der aktivierbaren Wutkreatur.

Speichern: Viele intelligente Kontrollpunkte, an die man zurückgesetzt wird, wenn man einen Spielstand lädt oder stirbt.



SILENT HILL 4: THE ROOM

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Ausgezeichnete Spielbarkeit paart sich mit einem guten Lock-on-System in den Kämpfen. Knackige Rätsel erfordern darüber hinaus auch Fingerspitzengefühl.

Umfang: Schon auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad beansprucht das Spiel ca. 20 Stunden.

Inventar: Eine große Auswahl an Nahkampfwaffen wie z. B. Golfschläger lassen absolut keine Wünsche offen. Manche Gegner wie die Geister müssen allerdings mit speziellen Waffen bekämpft werden: In den Levels sammeln Sie nämlich Kerzen, mit denen Sie die Umgebung geisterfrei halten können.

Charaktere: Ob nun der seltsame Hausmeister oder ein wortkarker Junge, jeder der Akteure hat nicht mehr alle Tassen im Schrank. Gruseligeweise sterben die meisten einen grausamen Tod.

Speichern: In Henrys Wohnung dürfen Sie an dem roten Buch an der Schreibtischlampe jederzeit und problemlos speichern.



TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Geniale Zwischensequenzen in Spielgrafik erinnern an einen Hollywood-Film. Spannend und schockierend!

Grafik: Unglaublich detaillierte Grafik, die gerenderte Zwischensequenzen nicht im Geringsten vermissen lässt.

Sound: Fantastischer Pro-Logic-II-Surround-sound und atmosphärisch passende Musik, die genau im richtigen Moment einsetzt.

Ladezeiten: Kurze Ladezeiten, die sich nicht weiter störend auswirken.

60-Hz-Modus: Ja

Online-Modus: Nein



TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Die Straßen von Baltimore sind eine bedrückende Kulisse. Selbst harte Splatterfilme bieten weniger explizite Bilder.

Grafik: Neue Monster, gute grafische Effekte und stimmungsvolle Ausleuchtung. Ruckelt dezent bei hohem Gegnereufkommen.

Sound: Erstklassige Soundkulisse, tolle Effekte und eine bedrückende Musikkuntermalung lassen keine Wünsche offen.

Ladezeiten: Mittellange Ladezeiten, die aber nicht nerven.

60-Hz-Modus: Nein

Online-Modus: Nein



TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Entstellte Wesen trachten Henry nach dem Leben. Gepaart mit dem morbiden Szenario, bleibt einem im Minutentakt das Herz stehen.

Grafik: Perfekte Schattenwürfe, ausgezeichnete, eckige Texturen und die total irre wirkenden Animationen der Monster können punkten.

Sound: Kindergelächter und entfernte Todesschreie machen das eigene Wohnzimmer schnell zum Geisterhaus.

Ladezeiten: Die Ladezeiten sind kaum merklich und stören nicht.

60-Hz-Modus: Nein

Online-Modus: Nein



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

hat sich fesseln lassen!

Eigentlich kann ich über dieses Spiel gar nicht viel schreiben – außer: Kaufen Sie es! *Resident Evil 4* ist nicht nur technisch auf höchstem Niveau, auch in spielerischer Hinsicht haben die Entwickler alle Erwartungen übertroffen. Der große Umfang hält zudem lange bei Laune und auch nach dem ersten Durchspielen fängt man den Titel gerne noch mal von vorne an. Einfach klasse! Darüber hinaus gibt es mit „Separate Ways“ einen fantastischen Bonus-Modus mit der sexy Ada Wong in der Hauptrolle. Hier dürfen Sie einen parallelen Handlungsstrang zu Leons Abenteuer spielen und ihm manchmal sogar aus der Patsche helfen. *Resident Evil 4* ist eines der besten Spiele, die ich je in die Finger bekommen habe!



TEST RESIDENT EVIL 4

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	20+ Stunden
Internet: www.capcom.com	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 60,-

- Geniale Grafik
- Fantastische Atmosphäre
- Großer Umfang
- Nonstop-Action

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Messer	R1: Waffe zücken	: Nachladen
L2: -	R2: Befehl erteilen	Δ: Karte
Start: Inventar	X: Aktionstaste	
Select: Optionen	O: Rennen	
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kameraschwenk

Eigentlich im Vergleich zu den Vorgängern kaum verändert, funktioniert in 3D aber wesentlich besser.

STEUERUNG
88%

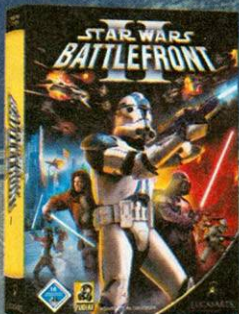
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
93%	93%	—%	95%

Ein technisches und spielerisches Meisterwerk – *Resident Evil 4* lässt keine Langeweile aufkommen!

DER KAMPF GEHT WEITER!



STAR WARS BATTLEFRONT II



STAR WARS BATTLEFRONT II, DER NACHFOLGER DES MEISTVERKAUFTEN **STAR WARS**-SPIELS ALLER ZEITEN, LÄSST DICH NEUE EPISCHE SCHLACHTEN ERLEBEN - AUF DEINE ART! KÄMPFE AUF NEUEN PLANETEN, ALS JEDI UND DIESMAL AUCH IM WELTALL!



LUCASARTS

AM 31. OKTOBER GEHT ES ZURÜCK AN DIE FRONT!

ERHÄLTICH FÜR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP® (PLAYSTATION PORTABLE) SYSTEM, XBOX® UND PC.

www.swbattlefront2.com



"PSP" und "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind Markenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Memory Stick Duo (TM) könnte für die PSP(TM) erforderlich sein (separat erhältlich). Breitbandanschluss und Memory Card (für PlayStation 2) für Onlinespiele erforderlich. Microsoft, Xbox, Xbox Live und die zugehörigen Logos sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Ein Breitbandanschluss wird für Onlinespiele benötigt. Es fallen zusätzliche Gebühren bei Xbox Live an. Es wird ein Xbox Live account benötigt. Bedingungen zum Onlinespiel können unter www.swbattlefront2.com eingesehen werden. LucasArts behält sich das Recht vor, jederzeit den Online-Support für dieses Produkt einzustellen. LucasArts, LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic und das Pandemic-Logo sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von Pandemic Studios, LLC in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

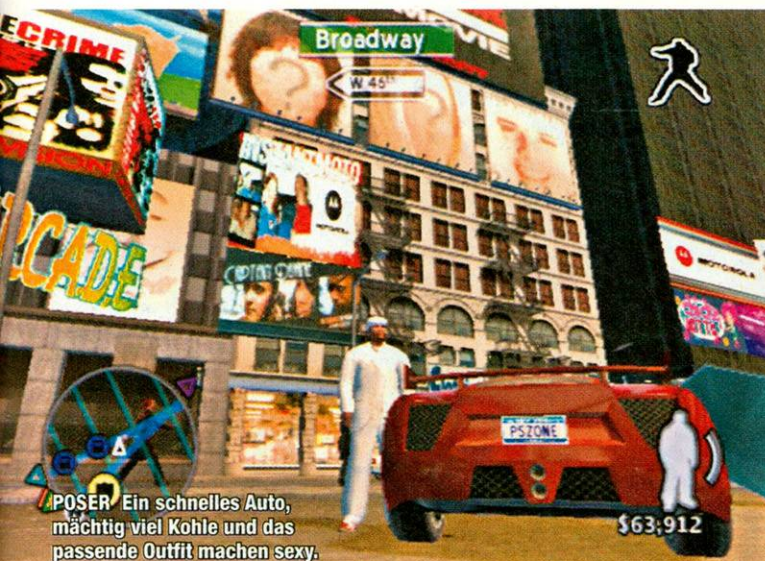
True Crime
New York City

VIDEO

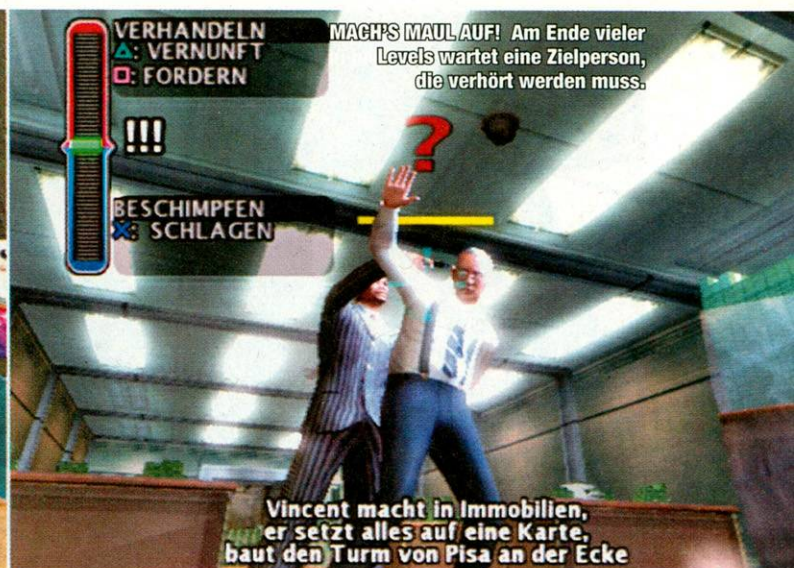
HIT
PLAYZONE

18+

Der härteste Konkurrent, den Grand Theft Auto jemals hatte!



POSER Ein schnelles Auto, mächtig viel Kohle und das passende Outfit machen sexy.



Vincent macht in Immobilien, er setzt alles auf eine Karte, baut den Turm von Pisa an der Ecke

Die Spannung war greifbar, als die Redaktion endlich die DVD mit der Aufschrift „True Crime: New York City – Review-Version“ entgegennahm. Zwei lange Jahre des Wartens, viel versprechende Vorschauversionen und die übermächtige Konkurrenz aus dem Hause Rockstar Games machten jeden in der Redaktion neugierig. Sie auch? Das können wir verstehen. Und um Sie nicht ewig auf die Folter zu spannen, wollen wir nur kurz umreißen, worum es bei *True Crime: New York City* überhaupt geht. Hauptdarsteller Marcus Reed wurde von seiner eigenen Gang verraten und nimmt blutige Rache. Doch anstatt in den Knast zu wandern, schickt ihn sein Mentor und ein guter Freund seines Vaters Terrence Higgins auf die Polizeischule. Fünf Jahre später soll Marcus als Under-

cover-Cop die Polizeieinheit gegen das organisierte Verbrechen (OCU) unterstützen. Kaum tritt er den neuen Job an, tritt sein Mentor ab – bei einer Bombenexplosion verliert Marcus seinen besten Freund. Erneut ist der Hitzkopf auf Rache aus und begibt sich auf die Suche nach dem Maulwurf in der OCU.

ACTIONKINO

Wer den Vorgänger gespielt hat, erinnert sich vermutlich noch an die witzigen und klasse inszenierten Zwischensequenzen. Im Nachfolger herrscht ein etwas rauherer Ton, doch die Qualität der Inszenierung ist abermals hervorragend. Besonders die detaillierten Charaktermodelle mitsamt toller Mimik und klasse Animationen haben uns begeistert. Dank Starbesetzung klingen die Darsteller zudem auch sehr glaubwürdig. Schauspiel-

ler wie Mickey Rourke, Christopher Walken und Lawrence Fishburne machen ihre Sache sehr ordentlich und sorgen für Hollywood-Atmosphäre.

GROSSSTADTFLAIR

Nach einem kurzen Tutorial kann's endlich losgehen und Sie dürfen in der Gestalt von Marcus Reed frei durch den New Yorker Stadtteil Manhattan cruisen. Und was Luxoflux hier leistet, verdient Respekt. Die Stadt sieht schlicht und ergreifend fantastisch aus, glänzt im wahrsten Sinne des Wortes mit Lichteffekten, voll gestopften Straßen und Bürgersteigen, Müll fliegt durch die Gegend, edle Texturen verzieren die Gebäude, Pop-ups und zu spät eingblendete Texturen sind nicht zu erspähen. Während *Grand Theft Auto* durch den Comic-Look stets allzu deftiger Kritik an der Optik entgeht, zeigt *True Crime: New*

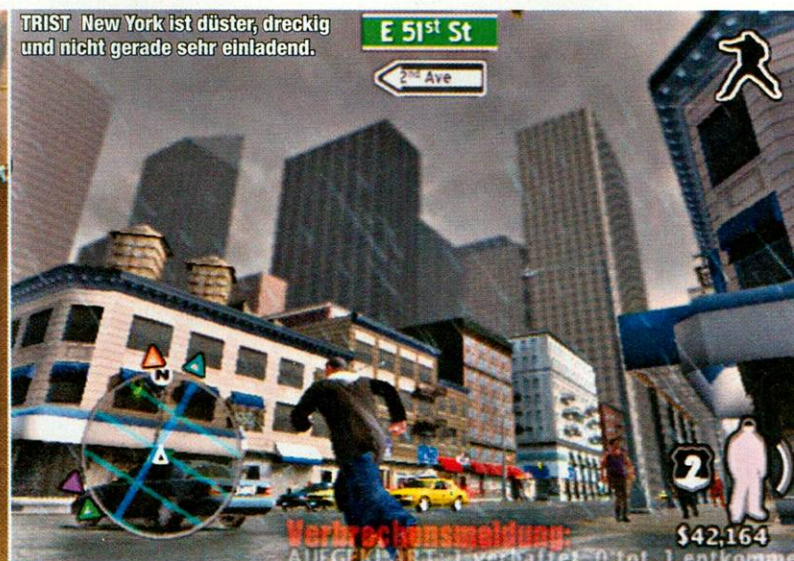
York City, wie realistisch man eine Metropole auf den Bildschirm zaubern kann. Leider hat die Sache einen Haken, denn während *GTA* stets etwas rucklig dargestellt wird, ist die Performance von *True Crime* noch eine Spur schlechter. Zwar hat dies nur selten Auswirkungen auf die Spielbarkeit, doch ständig hat man das Gefühl, dass die PlayStation 2 auf dem letzten Loch pfeift und jeden Moment stöhnend mit den Worten „Ich kann nicht mehr!“ aufgibt und auseinander fällt. Doch wie bei der Konkurrenz gewöhnt man sich auch hier nach einer Weile daran und bekommt ein Spiel präsentiert, das sich gegenüber dem Vorgänger in einigen Punkten deutlich verbessert zeigt.

GENREMIX

Drei Spiele in einem sollte *True Crime: Streets of L.A.* sein und

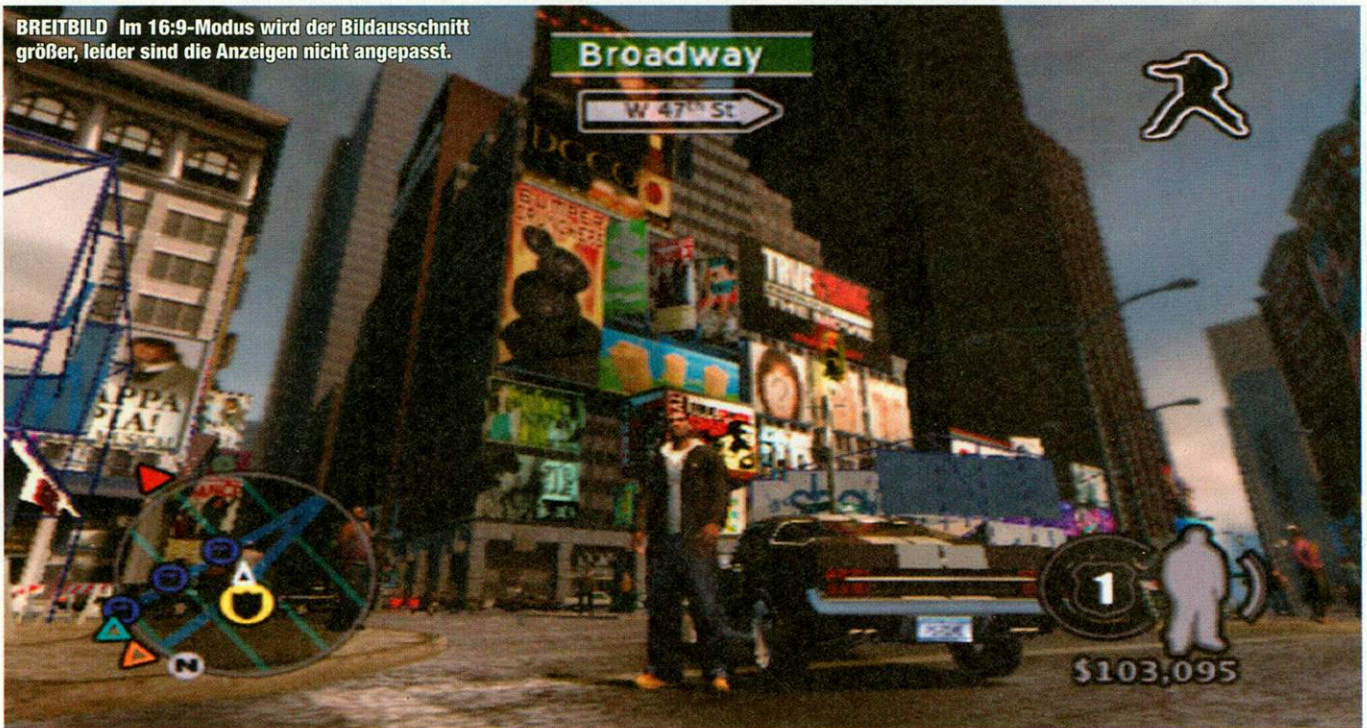


HALB SO WILD Unser GT40-Verschnitt geht in Flammen auf, wir bestellen einfach einen neuen.



TRIST New York ist düster, dreckig und nicht gerade sehr einladend.

BREITBILD Im 16:9-Modus wird der Bildausschnitt größer, leider sind die Anzeigen nicht angepasst.



letztlich war dem ja auch so. Allerdings hatten alle Gameplay-Elemente mit einigen Macken zu kämpfen. Autofahrten krankten an der öden Stadt und der hektischen Fahrphysik, Ballereien litten unter einer etwas hakeligen Steuerung und in Prügeleien nervte die Kameraführung. All diese Punkte wurden von Luxoflux in Angriff genommen und optimiert. Die Fahrphysik macht jetzt erheblich mehr Spaß, erlaubt fette Drifts und eine bessere Kontrolle über das Fahrzeug. Zwar spielt sich *GTA* nach wie vor etwas entspannter, doch *True Crime* macht seine Sache sehr gut. Lediglich die neu hinzugekommenen Motorräder können da nicht ganz

mithalten: Sie steuern sich nämlich äußerst schwammig. Noch stärker profitiert haben die Ballerlevels. Ein komfortables Zielsystem ermöglicht die perfekte Kontrolle, präzises Zielen ist aber immer noch möglich und ebenfalls besser kontrollierbar. In diesem Punkt ist *True Crime* der Konkurrenz sogar haushoch überlegen. Dank hübsch ausgestatteter Levels mit zerstörbarem Interieur fliegen stets die Fetzen – eine wahre Augenweide. Zu guter Letzt blieben noch die Prügeleien und auch hier haben die Entwickler am Spielerlebnis geschraubt. Die Kamera wuselt nicht mehr so hektisch durch die Gegend, die Animationen sehen teil-

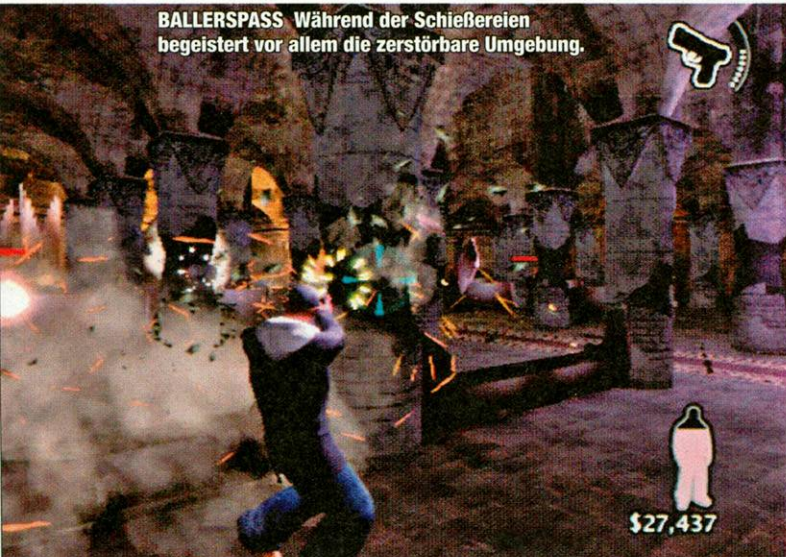
weise sauffert aus und das Kampfsystem bietet mehr Vielfalt und Tiefgang als im Vorgänger. Während Nick Kang im Verlauf des Spiels harte Trainingseinheiten hinter sich bringen musste, kommt Marcus Reed erheblich leichter an neue Waffen und Fähigkeiten. Mit steigendem Cop-Level schaltet man neue Manöver und Kampftechniken frei, die man anschließend nur noch kaufen muss.

ERSCHLAGENDE VIELFALT

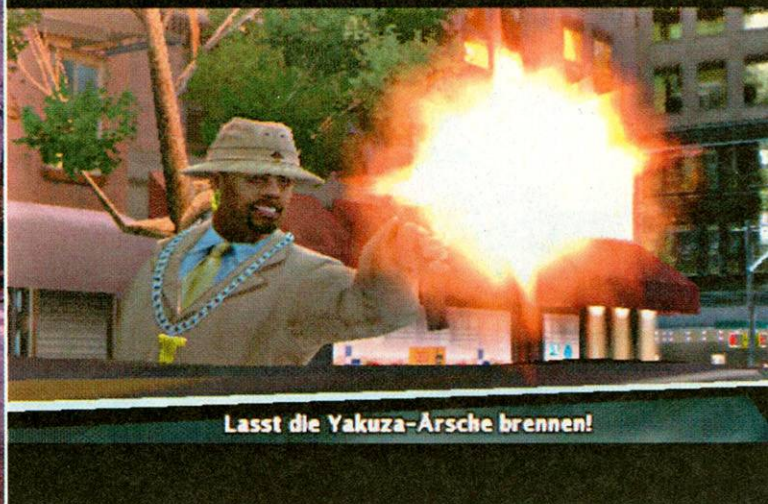
Eines der großen Mankos des Erstlings war die zwar unglaublich große, aber ziemlich langweilige Stadt. Es gab kaum etwas zu entdecken und letzt-

lich diente Los Angeles nur als Hintergrund für die zahlreichen Missionen. Manhattan hat hier erheblich mehr zu bieten. Jedes, und zwar wirklich absolut jedes Gebäude ist begehbar. Zahlreiche Shops, Friseurläden, Fressbuden und so weiter sind über die gesamte Stadt verteilt. Wer also Klamotten kaufen möchte oder heilende Arznei benötigt, hält einfach irgendwo an, geht zum nächsten Gebäude und klappert die Schaufenster ab. Hat man das gewünschte Geschäft gefunden, so geht man hinein und steht nach wenigen Sekunden auch schon an der Kasse oder Theke. Besondere Geschäfte wie Autohändler oder Waffenläden sind sel-

BALLERSPASS Während der Schießereien begeistert vor allem die zerstörbare Umgebung.



DRIVE-BY-SHOOTING Freundliches Ausdiskutieren ist in New York offenbar nicht drin.



Lasst die Yakuza-Arsche brennen!

tener, dafür aber in der jederzeit aufrufbaren Karte verzeichnet. Keine Sorge wegen der Autohändler, natürlich dürfen Sie auch in *True Crime: New York City* jedes Auto von der Straße weg beschlagnahmen (sogar Polizeistreifen halten bereitwillig an und geben ihre stark motorisierten Schüsseln her), doch wer dauerhaft ein besonderes Vehikel in der Polizeigarage parken möchte, muss bares Geld auf den Tisch legen. Was für ein Glück, dass Sie als Polizist in New York City offenbar eine Menge Geld verdienen, das Sie sich regelmäßig im Hauptquartier oder an über die Stadt verteilten Polizeibüchsen abholen können. Diese Büchsen können aber noch mehr. So dürfen Sie dort eingesammelte Beweise abgeben und sich eines Ihrer Fahrzeuge frei Haus vor die Füße liefern lassen. Das mag nicht gerade realistisch sein, ist aber enorm praktisch. Damit aber nicht genug, im Kofferraum Ihrer Autos finden Sie stets Ihr gesamtes Waffenarsenal. So kommen Sie niemals schlecht ausgerüstet am Einsatzort an.

EY MANN, WO IS' MEIN AUTO?

Grand Theft Auto ist klasse, doch wenn es etwas gibt, das bei jedem Teil immer wieder stört, dann sind es die „verschwindenden“ Autos. Einmal um die Ecke gelaufen und schon ist der geliebte Blechhaufen nicht mehr dort, wo man ihn gerade noch abgestellt hat. Diese Macke ist offenbar auch den Entwicklern von Luxoflux aufgefallen und erfreulicherweise kam uns während des gesamten Tests kein einziges Fahrzeug abhanden. Ebenfalls eine wahre Wohltat: Wer keine Lust hat, durch halb Manhattan zu gucken, um zum nächsten Einsatzort zu gelangen, betritt die U-Bahn oder schnappt sich ein Taxi. Beide Varianten klapfen hervorragend, sparen Zeit und kosten nicht die Welt. Wer lieber mit dem eigenen Wagen durch die Straßen rasen will, wird sich über den nun auf der Karte setzbaren Wegpunkt freuen, der die Navigation erleichtert – ein Feature, das Genrefans schon in *GTA San Andreas* schätzen gelernt haben. Dies ist jedoch

INFO AUFGABENSTELLUNG

Einsätze in Manhattan

Neben der Suche nach dem Maulwurf in der OCU hat Marcus noch jede Menge andere Aufgaben zu erledigen – zumindest wenn am Ende die magischen 100 Prozent in der Statistik erreicht werden sollen.

Man sollte niemals den Sammel- und Komplettierungstrieb eines Videospieles unterschätzen. Viele Zocker spielen *Grand Theft Auto* so lange, bis auch wirklich das letzte Geheimnis des Spiels gelüftet und jedes versteckte Päckchen gefunden ist. Auch in *True Crime* darf man sich dieser Leidenschaft hingeben und bekommt von den Entwicklern neben der Hauptstory noch zahlreiche Nebenjobs angeboten. Sind alle Bereiche zu 100 Prozent abgeschlossen, wartet ein Bonusspiel auf eifrige Zocker.

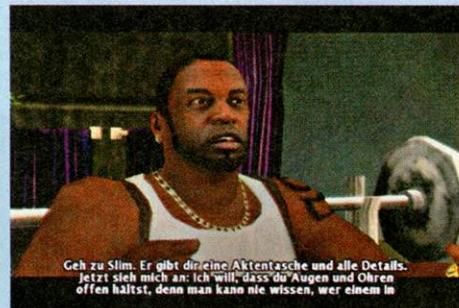
Verbrechensbekämpfung

Manhattan ist ein heißes Pflaster und alle paar Minuten erhält Marcus einen Funkspruch, der über ein gerade stattfindendes Verbrechen informiert. Jeder Teil der Stadt muss komplett von Verbrechen gesäubert werden.



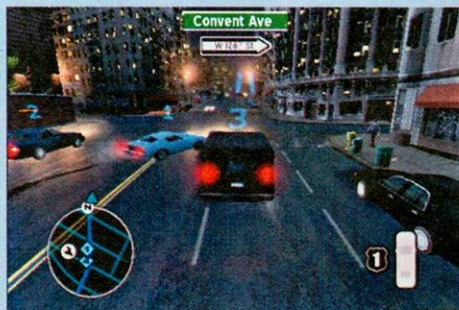
Informanten

Marcus' Vater Isaiah Reed, die Zuhälterin Cassandra Hartz und der schräge Taxifahrer Freddie Salaam bieten Marcus Hilfe an, wollen dafür aber auch den einen oder anderen Auftrag erledigt sehen.



Rennen und Kämpfe

Illegale Autorennen durch die Straßen von Manhattan gilt es ebenso abzuschaffen wie die geheimen und ebenfalls verbotenen Kämpfe in Hinterhöfen oder verlassenen Fabriken. Marcus muss teilnehmen und natürlich gewinnen.



nicht die einzige von der Konkurrenz inspirierte Neuerung. Endlich gibt es in der Stadt mehr Nebenbeschäftigungen. Wer nur dem Hauptstorystrang folgt, hat nach zehn bis zwölf Stunden zwar die wichtigsten Missionen gesehen, doch noch eine Menge zu tun. Drei Informanten halten wei-

tere Jobs bereit, illegale Autorennen und Prügeleien sind zu absolvieren und dank der Kooperation mit Sportartikel-Hersteller Puma darf man sich auf die Suche nach zehn versteckten Paar Sneakers machen. Um die magischen 100 Prozent zu erreichen, gilt es zudem, ganz Manhattan von Verbrechen zu

befreien. Dazu wurde die Halbinsel von den Entwicklern in kleine Bereiche aufgeteilt, die grün eingefärbt werden, sobald man eine ausreichende Anzahl an zufällig auftretenden Verbrechen aufgeklärt hat. Es gibt also eine ganze Menge zu tun, bis man wirklich alles gesehen hat.

INFO DER SOUNDTRACK

Soundcheck

Knapp 80 Songs stark ist der Soundtrack von *True Crime: New York City* – da fällt die Übersicht schwer. Kein Problem, dank des komfortablen Playlist-Editors.

Geschmäcker sind verschieden und dementsprechend gibt es natürlich auch auf dem Soundtrack von *True Crime: New York City* Musik, die nicht jedem zusagt. Alles kein Problem, denn im Optionsmenü wartet ein praktischer Editor auf seinen Einsatz. Hier wählen Sie aus den Kategorien Metal/Punk, Alternative, Hip-Hop, Rock und Club. Jeden Song können Sie Probe hören und anschließend mit einer Sternchenbewertung von null bis fünf versehen. Dadurch weiß das Spiel, ob Sie einen Song am liebsten überhaupt nicht (null) oder besonders gerne (fünf) hören möchten. Natürlich können Sie dennoch während der Fahrt mit einem simplen Tastenbefehl zum nächsten Song springen, doch die grundsätzliche Wahrscheinlichkeit, der gewünschten Musikutermalung zu lauschen, ist dank des Editors sehr hoch.



DIE ABRECHNUNG

Klingt doch eigentlich alles nach dem erhofften *GTA*-Killer – doch ganz so einfach ist die Sache nicht. Ein Spiel ist eben mehr als die Summe seiner Teile und auch wenn *True Crime: New York City* viele starke Pluspunkte verbuchen kann, sind einige Kritikpunkte nicht wegzudiskutieren. Bei-

spielsweise ist die ruckelige Darstellung hart an der Grenze des Erträglichen und einige Detailmängel trüben den ansonsten sehr guten Gesamteindruck. Sei es die fehlende freie Kamera bei Autofahrten, die etwas träge Steuerung oder die zahlreichen kleineren Bugs: Unterm Strich schafft es auch das zweite *True Crime*

nicht, dem großen Konkurrenten gefährlich zu werden. Daran ist nicht zuletzt der geringere Umfang schuld, denn wenn in *New York City* der Showdown beginnt, hat man in *San Andreas* noch nicht einmal die zweite Stadt zu Gesicht bekommen. Dies ändert aber nichts am Spaß, den die Missionen machen. Wem *San An-*

dreas zu groß und zu unübersichtlich war, der sollte schon mal das Ticket nach New York buchen und sich auf spannende Action einstellen. Die deutsche Version wurde übrigens hinsichtlich der Gewaltdarstellung etwas entschärft, dennoch ist das Spiel nichts für jüngere Zocker!

MAIK BÜTEFÜR



SIMPEL, ABER SPASSIG Zwei Mal dürfen Sie im Spiel Verfolger von einer Limo aus unter Feuer nehmen.



PRAKTISCH In der Motorhaubensicht spielt sich *True Crime* etwas leichter und präziser.



DETAIL-CHECK TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Westküste gegen Ostküste!

Grand Theft Auto San Andreas bleibt die unangefochtene und übermächtige Referenz, doch True Crime: New York City sichert sich souverän den zweiten Platz!



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

GAMEPLAY ★★★★★

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

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

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

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

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

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

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

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

Langzeitmotivation: Die Hauptstory ist nach 10-12 Stunden abgeschlossen, anschließend warten weitere Auftraggeber, Bonusaufgaben und versteckte Puma-Schuhe.

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

Ladezeiten: Vor Missionen wird einige Sekunden nachgeladen, beim Betreten von Gebäuden lediglich einen kurzen Augenblick.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

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

Darstellung: Leider noch ruckeliger als beim großen Konkurrenten *GTA*.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja, größeres Bild, Anzeigen wurden nicht angepasst.

Sound: Motoren Sounds sind leider immer noch recht dünn, die Akustik der Stadt dagegen ist schlicht grandios.

Synchronisation: Christopher Walken stiehlt mal wieder allen die Show, die anderen machen ihren Job aber auch hervorragend. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es nicht, Untertitel auf Deutsch sind vorhanden.

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



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

GAMEPLAY ★★★★★

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

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

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

Fahrphysik: Gegenüber dem Vorgänger wurde das Handling der Fahrzeuge etwas anspruchsvoller gestaltet, erhebt aber nicht den Anspruch, Simulation zu sein.

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

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

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

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

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

Speichermanagement: Noch immer gibt es keine Checkpoints innerhalb der Missionen und nicht selten quälen lange Wege von und zu den Missionen die Nerven.

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

GRAFIK & SOUND ★★★★★

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

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

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja, größeres Bild, Anzeigen wurden nicht angepasst.

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

Synchronisation: Erneut fährt Rockstar North ein wahres Staraufgebot auf und leistet sich bei der englischen Synchronisation keinerlei Schwächen. Untertitel auf Deutsch sind vorhanden.

Musik: Die Stücke sind weniger populär als in *Vice City*, aber von erlesener Qualität.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

GAMEPLAY ★★★★★

True Crime ist Rennspiel, Shooter und Beat 'em Up in einem. Zwar ist keines der Genre herausragend implementiert, insgesamt wirkt das Gameplay aber solide und stimmig.

Steuerung: Nach etwas Eingewöhnungszeit gehen sämtliche Manöver leicht von der Hand. Schießereien spielen sich etwas hakelig, in Prügeleien hat die Kamera Aussetzer.

Missionsdesign: Profis vermissen mehr Spiel-tiefe und spielerischen Anspruch. *True Crime* ist ganz auf schnelle und leicht zugängliche Action ausgelegt – und das funktioniert sehr gut.

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge ist recht hektisch und erinnert etwas an *Crazy Taxi*. Gut steuerbar, richtiger Fahrspaß kommt dennoch nicht auf.

Schwierigkeitsgrad: Bis auf wenige Ausnahmen ausgewogen. Das Training zerrt bisweilen an den Nerven.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Drei verschiedene Lösungswege und Story-Zweige erhöhen zwar die Spielzeit, Gründe für mehrfache Durchläufe sind dagegen kaum vorhanden.

Städte: Los Angeles ist riesig und authentisch nachgebildet. Allzu viel zu entdecken gibt es in der Metropole aber nicht.

Langzeitmotivation: Versteckte Extras sind rar gesät, Los Angeles bietet kaum etwas zu entdecken und nicht viele Missionen machen beim zweiten Durchlauf wirklich mehr Spaß.

Speichermanagement: Nach jeder Mission darf gespeichert werden, innerhalb der Missionen sind ausreichend fair gesetzte Checkpoints vorhanden.

Ladezeiten: Die Stadt ist relativ schnell geladen und nur beim Betreten von Gebäuden treten kurze Pausen auf.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Im direkten Vergleich hinkt der Titel etwas hinterher. L.A. ist recht detailliert, Innenlevels dafür hübsch ausgestattet. Die Charaktermodelle sind dagegen klasse.

Darstellung: Recht flüssige Darstellung, absolut konstant. Die Sichtweite ist hoch.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja, größeres Bild, Anzeigen wurden nicht angepasst.

Sound: Die Fahrzeuge klingen etwas dünn. Zu Fuß macht der Sound einiges wett. Die Waffen klingen schön satt.

Synchronisation: Professionelle Hollywood-Schauspieler wie Christopher Walken und witzige Dialoge veredeln die gelungene englische Sprachausgabe. Untertitel auf Deutsch sind vorhanden.

Musik: Hip-hop und Rap dominieren den passenden und gelungenen Soundtrack.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Malik Bütetür

ballert alles zu Klump!

Nein, ein *GTA*-Killer ist auch der zweite Teil von Activations *True Crime*-Serie nicht geworden. Das macht aber nichts, trotzdem macht der abwechslungsreiche Action-Reiher eine Menge Spaß. Hat man sich erst einmal an die rucklige Darstellung gewöhnt, packt einen sofort der Sammel- und Forschertrieb. Endlich bietet die Stadt genügend Nebenbeschäftigungen und auch wenn man mal gerade keine Lust auf eine Mission hat, wird's nicht langweilig. Die Möglichkeit, mit dem Taxi oder der U-Bahn zum nächsten Auftrag zu fahren, ist brillant und viele Missionen spielt man auch gerne ein zweites Mal. Schade, dass sich so viele kleinere Bugs und Detailmacken eingeschlichen haben, anderenfalls wäre noch eine höhere Wertung drin gewesen.

TEST TRUE CRIME: NYC

Hersteller: Activision

Entwickler: Luxoflux

Genre: Action

Sprache: Dt. Texte

Video: 4:3, 16:9

Audio: Stereo, Pro Logic II

Umfang: 12+ Stunden

Internet: www.truecrime.com

Spieler: 1 **Termin:** 24. November

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

- ➔ Abwechslungsreiches Gameplay
- ➔ Spannend inszenierte Story
- ➔ Hübsche Nachbildung von Manhattan, ...
- ➔ ... die die PS2 ganz schön (über-)fordert.

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielerfassung	R1: Schießen	☐ : Schwerer Angriff/bremsen
L2: Benutzen/ein-/aussteigen	R2: Nachladen/Handbremse	☐ : Springen
Start: Pause/Karte		☒ : Leichter Angriff/beschleunigen
Select: Marke zeigen/Sirene		☐ : Greifen/Handbremse
Steuerkreuz: Waffenauswahl/Radio	Analogstick L: Bewegen/ducken	Analogstick R: Umschalten/Präzisionsschuss

Voll belegt, aber sehr gut spielbar. Die Belegung ist vorgegeben, lediglich die Achsen dürfen invertiert werden.

STEUERUNG
85%

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**
80% | 86% | —% **86%**

Sinnvoll verbesserte Fortsetzung mit enorm viel Abwechslung, die an Technik- und Detailmacken leidet.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

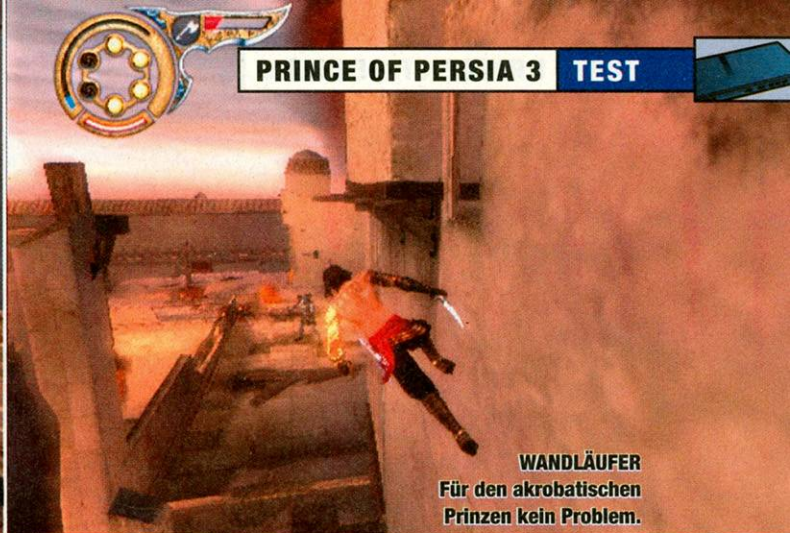


Prince of Persia The Two Thrones

**Ein (un)rühmlicher
Abschluss** der
Prinzensaga?



BITTE STILLHALTEN! Das wird jetzt etwas weh tun.



WANDLÄUFER
Für den akrobatischen
Prinzen kein Problem.

Sieben verflixte Jahre war der Prinz unterwegs, und während dieser ereignisreichen Zeit musste er viele Abenteuer bestehen. Im dritten und letzten Teil der Serie kehrt er nun endlich heim nach Babylon, um dort Ruhe und Frieden zu finden – an seiner Seite Kaileena, die Herrscherin der Zeit, mit der er im Vorgängerspiel *Warrior Within* noch die Klingen kreuzte. Doch der Empfang in Persien ist keineswegs herzlich: Bevor die beiden begreifen, dass in der Heimatstadt des Prinzen Krieg herrscht, ist ihr Boot auch schon versenkt. Als der Prinz am Ufer erwacht, sieht er gerade noch, wie Kaileena in Richtung Palast verschleppt wird. Ohne zu überlegen macht er sich auf, um sie zu retten – koste es, was es wolle.

NEUE MOVES BRAUCHT DER PRINZ

Der Weg zum Palast ist angelegt wie ein einziges großes Tutorial, in dem Grundlagen und Feinheiten der Akrobatik, aber auch Kampftechniken vermittelt werden. Ein geradezu unverzichtbares Feature für Neulinge, da der Prinz über ein enormes Bewegungsrepertoire und noch mehr wir-

kungsvolle Kampfkombinationen verfügt. Aber auch erfahrene *Prince of Persia*-Spieler sollten beim Gedanken an ein umfangreiches, zeitraubendes und in die Story eingebettetes Tutorial nicht die Nase rümpfen. Zum einen macht die Auffrischung durchaus Sinn und erleichtert die anstehenden Aufgaben, zum anderen gibt es auch wieder zahlreiche neue Moves, die erst erlernt werden wollen. Alles in allem sind die anstehenden Geschicklichkeitsprüfungen zwar oft recht herausfordernd, die Anwendung der Prinzenfähigkeiten geht aber wie bei den anderen Teilen der Serie einfach von der Hand. Damit man die unzähligen Kampf-Combos nicht alle auswendig lernen muss, kann man jederzeit über das Pausemenü eine Combo-Liste aufrufen, in der man in Ruhe nach besonders wirkungsvollen Attacken suchen kann. Die Ausführung der Angriffs-Moves mithilfe des im Vergleich zum Vorgänger überarbeiteten Free-Form-Fighting-Systems ist ebenfalls leicht zugänglich und recht einfach.

DER TOD KOMMT VON OBEN ODER VON HINTEN
Eine Sache, an die man sich definitiv erst gewöhnen muss,

INFO SAND DER ZEIT

Dem Tod ein Schnippchen schlagen

Wie bereits in den Vorgängerspielen kann sich der Prinz mithilfe des Zeitsands einen entscheidenden Vorteil verschaffen.

Den Sand der Zeit bekommt man entweder, indem man Gegner beseitigt, oder indem man diverse herumstehende Objekte wie Kisten oder Vasen zerstört. Während des Abenteuers lernt man vier Spezialfähigkeiten, die im späteren Verlauf des Abenteuers unentbehrlich sind. Die zwei wichtigsten Features stellen wir Ihnen hier im Detail vor, dazu kommen die mächtigen Attacken „Sandwinde“ und „Sandsturm“.



ZURÜCKRUFEN Durch Drücken der L1-Taste wird die Zeit um ein paar Sekunden zurückgespult. Hervorragend geeignet, um tödliche Abstürze oder eingesteckte Treffer bei Kämpfen wieder wettzumachen. Damit hält sich auch bei schwierigen Passagen und Fights der Frust in Grenzen.



AUGE DES STURMS Tippt man die L1 nur kurz an, läuft alles für ein paar Sekunden in Zeitlupe ab. Allerdings kann sich der Prinz mit normaler Geschwindigkeit weiterbewegen. Vor allem in Kämpfen mit mehreren Gegnern ist das ein hervorragendes Mittel, um richtig auszuteilen.



SPEED KILL Der Prinz wartet geduldig auf den richtigen Moment ... und erledigt seinen Widersacher dann mit ein paar gezielten Schlägen.





KNIFFLIG Die zweite Streitwagensequenz hat es in sich!



BOCKSPRINGEN Der Prinz setzt zu einem Speed Kill an.

sind die neuen Speed Kills. Der Prinz hat nämlich jetzt die Fähigkeit, sich an Gegner anzuschleichen, um sie je nach Situation mit einem oder mehreren gezielten Angriffen aus dem Hinterhalt kurz und schmerzhaft auszuschalten. Die Alternative dazu sind nicht selten zermürbende Kämpfe mit mehreren Gegnern, die sich im Normalfall schlecht auf die Gesundheit des Helden auswirken.

Die Ausführung der Speed Kills ist prinzipiell ganz einfach und erfordert lediglich das blitzschnelle Drücken der Viereckstaste zum richtigen Zeitpunkt. Wann dieser gekommen ist, verrät ihnen das Spiel durch eine kurze Slow-Motion-Sequenz. Versaut man das Timing, muss man sich auf einen nervenaufreibenden Kampf einstellen. Alternativ besteht noch die Möglichkeit, einen Zeitsandbehälter zu opfern, um die Zeit zurückzudrehen und den Speed Kill nochmal von vorne zu beginnen.

ZWEI PRINZEN, EINE STORY

Wie Fans durch diverse Vorschauberichte in PLAYZONE wissen dürften, kontrolliert man in *The Two Thrones* zwei

Charaktere: den „guten“ hellen und den rücksichtslosen dunklen Prinzen. Letzterer hat seinen ersten Auftritt, nachdem der Prinz Kaileenas Entführer im Palast gestellt hat und durch den Sand der Zeit entscheidend verändert wurde. An vorgegebenen Stellen im Spiel verwandelt sich der Held dann selbst in ein fieses Sandmonster, das Gegner mit einer messerscharfen Kette in Einzelteile zerlegt. Diese übermenschliche Stärke hat aber auch ihren Preis: der dunkle Prinz ist auf die ständige Zufuhr von Zeitsand angewiesen, um zu überleben. Glücklicherweise findet man diesen praktisch an jeder Ecke – bei erledigten Gegnern, in Kisten oder auch anderen zerstörbaren Objekten. Die oben erwähnte Kette hat aber nicht nur destruktive Eigenschaften, sie ermöglicht es dem dunklen Prinzen auch, ausgefallene akrobatische Tricks auszuführen. Auch die Speed Kills funktionieren etwas anders: Hier ist ist schnelles Hämmern auf die Dreieckstaste gefragt.

Die Rückverwandlung in den hellen Prinzen erfolgt dann durch den Kontakt mit Wasser – natürlich keinesfalls zufällig, sondern ebenfalls an festgeleg-

ten Stellen im Laufe des sehr linearen Abenteuers.

AUF SAND GEBAUT?

Natürlich spielt der vielseitige Sand der Zeit auch im dritten und vorerst letzten Teil der Serie eine wichtige Rolle. Im Laufe des Abenteuers lernt der Prinz neben dem oben angesprochenen Zurückdrehen der Zeit weitere wertvolle Tricks, um die immer anspruchsvoller werdenden Herausforderungen bestehen zu können. Extrem nützlich beim Umgehen von Fallen ist der Zeitlupenmodus (siehe Extrakasten „Der Sand der Zeit“), ohne den viele spätere Aufgaben praktisch unlösbar sind. Nur in Kämpfen finden die Sandwinde und der Sandsturm Anwendung, mit denen mehrere Gegner auf einmal lahm gelegt werden können. Wie oft man den Zeitsand verwenden kann, hängt von der Anzahl der verfügbaren Sandbehälter ab, die man sich ebenfalls erst im Verlauf des Spiels erspielen muss.

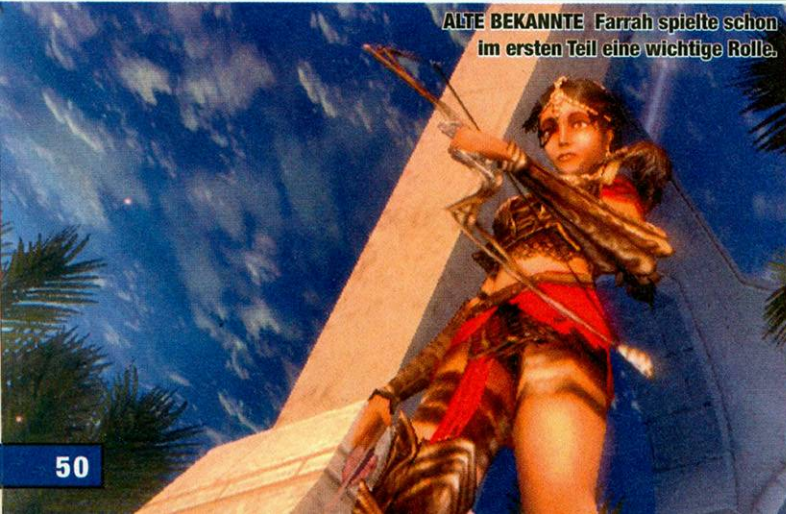
Wie schon erwähnt, empfiehlt es sich, die Sandtanks immer gut gefüllt zu halten. Man weiß ja nie, wann die nächste ausufernde Geschicklichkeitspassage oder der nächste

Bosskampf kommt. Prinzipiell lassen sich Frustramente so weitestgehend vermeiden, zumal Speicher- und Rücksetzpunkte in der Regel gut gesetzt sind und es nur recht wenig nervige Trial&Error-Passagen gibt. Lediglich der eine oder andere Bosskampf wird selbst bei erfahrenen Spielern schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad für ein paar graue Haare sorgen.

GUTE TECHNIK MIT KLEINEN FEHLERN

Auch diesmal haben es die Entwickler nicht ganz geschafft, für eine durchgehend flüssige Darstellung der wiederum hervorragend inszenierten Action-Orgie zu sorgen. Die Slowdowns wirken sich aber glücklicherweise nicht negativ auf die Gameplay-Gesamterfahrung aus. Ein Lob haben sich Level-Designer und -Gestalter verdient. Das sagenhafte Babylon mitsamt Turm und Hängenden Gärten sieht so aus, wie man es sich vorstellen würde. Etwas Feinschliff hätten hingegen die Charaktermodelle noch verdient. Das Niveau des ersten Teils wird wie schon bei *Warrior Within* nicht ganz erreicht. Dafür sind die Animation,

ALTE BEKANNTHE Farrah spielte schon im ersten Teil eine wichtige Rolle.



UNFAIRER BOSSKAMPF Dieser Fight verlangt selbst guten Spielern alles ab.



vor allem die des Prinzen, richtig gut und flüssig. Die Effekte (z. B. bei Anwendung der Zeitkräfte) sehen ebenfalls durchweg gelungen aus. Gab es im Vorgänger noch

guten, harten Metal als Untermalung, ist die Musik in T2T nun wieder ein wenig traditioneller, orchestraler und nicht mehr ganz so aggressiv. Eine durchgehende

Musikbegleitung gibt es übrigens nicht, lediglich in Kämpfen gibt's ordentlich was auf die Ohren. Was die Sprachausgabe angeht, wurde wiederum David Nathan (die

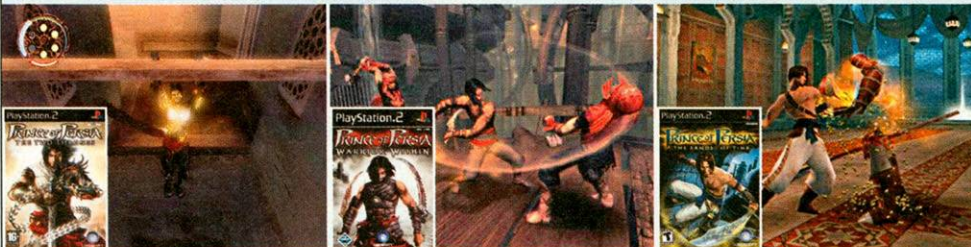
deutsche Stimme von Johnny Depp) für die Rolle des Prinzen verpflichtet, der unablässig Selbstgespräche mit seinem anderen Ich führt.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Ein würdiger Abschluss der Trilogie!

The Two Thrones kombiniert geschickt die besten Elemente aus den Vorgängerspielen zu einem erstklassigen Action-Adventure. Wir haben für Sie alle drei Prinzenabenteuer im Detail verglichen!



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

STEUERUNG ★★★★★

Die Steuerung ist ebenso gelungen wie in den Vorgängern. Geschicklichkeitsübungen und Kämpfe gehen leicht von der Hand

Zugänglichkeit: Wer die Vorgänger kennt, kommt sofort zurecht. Neulinge freuen sich über das gute Tutorial.

Klettern: Akrobatik- und Geschicklichkeitsaufgaben lassen sich problemlos ausführen.

Kämpfen: Das Kampfsystem baut auf des Free-Form-Fighting-Systems des Vorgängers auf. Die Zahl an verfügbaren Moves ist enorm. Vor allem als Dark Prince macht das Kämpfen viel Spaß.

Rätsel: Etwas mehr Denkaufgaben als beim Vorgänger Warrior Within. Herausfordernd, mit etwas Nachdenken aber leicht zu lösen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Teil 3 der Prinzensaga macht viel Spaß und wird auch Könner mindestens 10 Stunden beschäftigen. Höhere Schwierigkeitsgrade schrauben die Spielzeit nach oben.

Wiederspielwert: Gering. Wie bei Teil 2 gibt es lediglich freischaltbare Boni (Artworks, Videos etc.) und andere Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Sehr gute Animationen, erstklassig designte Levels, perfekt inszenierte Action- und Akrobatiksequenzen und gelungene Animationen. Wie die Vorgänger leider nicht immer ganz ruckelfrei.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Progressive Scan: Ja

Soundeffekte: Sehr gut. Wie beim Vorgänger wird der Prinz von David Nathan (dt. Stimme von Johnny Depp) gesprochen.

Musik: Sehr guter Soundtrack, der nur bei den Kämpfen läuft.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

STEUERUNG ★★★★★

Auch im zweiten Teil ist die Steuerung fantastisch. Zudem ist sie beim Kämpfen umfangreicher.

Zugänglichkeit: Wer den ersten Teil kennt, fühlt sich bei Warrior Within nach wenigen Minuten wie zu Hause.

Klettern: Dank der genialen Steuerung lassen sich alle Bewegungen kinderleicht ausführen.

Kämpfen: Deutlich überarbeitete Angriffsmöglichkeiten. Durch wesentlich mehr Moves sind die Kämpfe fairer und es macht noch mehr Spaß, die Feinde zu vernichten.

Rätsel: Beim zweiten Teil gibt es etwas weniger Rätsel als beim ersten. Man legt mehr Wert auf Action und Klettern.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Spielspaß beim ersten Durchspielen ist enorm. Für den zweiten Teil sollten Sie schon ca. 15 Stunden (je nach Können und Schwierigkeitsgrad) einplanen.

Wiederspielwert: Gering. Es gibt zwar drei Schwierigkeitsgrade und einige freischaltbare Goodies (Artworks), das reicht aber nicht aus.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Fantastisch. Das wesentlich düstere Setting wird grandios dargestellt. Neben den tollen Lichteffekten sind es vor allem die wunderschönen Animationen und die kunstvoll gestalteten Levels, die begeistern.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Progressive Scan: Ja

Soundeffekte: Die deutschen Synchronstimmen von Johnny Depp und Monica Bellucci liefern astreine Arbeit ab und passen perfekt.

Musik: Coole Rockmusik, die absolut perfekt zum Geschehen passt.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

STEUERUNG ★★★★★

Die intuitiven Kontrollen sind schnell erlernt und narrensicher einsetzbar. Besser geht's kaum.

Zugänglichkeit: Sehr gut, nicht zuletzt, weil neue Moves erklärt werden und schnell in Fleisch und Blut übergehen.

Klettern: Die Steuerung ist präzise und alle Kletterpassagen sind perfekt zu meistern.

Kämpfen: Das Kampfsystem hat Schwächen, wenn mehrere Feinde angreifen. Gelegentlich verliert man aufgrund der hektischen Kamera die Übersicht.

Rätsel: Die Rätsel sind logisch aufgebaut, zur Not auch durch Ausprobieren lösbar und lockern das Geschehen angenehm auf.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Auch wenn jede Minute ein Genuss ist, hätten es noch ein paar Levels mehr sein dürfen. Knapp zehn Stunden Spielzeit ist bei diesem Meisterwerk fast zu wenig.

Wiederspielwert: Nach dem ersten Durchspielen ist die Luft raus. Wenigstens kann man den ersten Teil der Serie freispielen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Klasse! Die Darstellung der Kulissen ist schlichtweg ein Traum aus 1001 Nacht, die Lichteffekte sehr hübsch und die Animationen wunderbar. Außerdem läuft das Spiel ziemlich ruckelfrei!

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Progressive Scan: Ja

Soundeffekte: Generell ist die Soundkulisse etwas blass. Die englischen Sprecher machen ihren Job dagegen sehr gut.

Musik: Die hübschen Kompositionen kommen leider nur selten zum Einsatz.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer

hat keine Zeit zum Sandburgbau.

Respekt! *The Two Thrones* ist ein gelungener, stimmiger Abschluss für eine Action-Adventure-Trilogie, die wirklich in keiner Sammlung fehlen sollte. Sowohl Fans der Vorgänger als auch Neulinge werden sich der tollen Mischung aus Rätseln, Geschicklichkeitsaufgaben und spannenden Kämpfen nicht entziehen können. Daran ändern auch kleinere technische Defizite und ein paar unfaire Stellen nichts.

TEST PRINCE OF PERSIA 3

Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft Montreal

Genre: Action-Adventure

Sprache: Deutsch

Video: 4:3, Progressive Scan

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: Ca. 10-15 Stunden

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1 **Termin:** 8. Dezember

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

- Geniale Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Aufgaben
- zwei unterschiedliche Spielfiguren
- Stellenweise rucklige Darstellung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zurückdrehen/Verlangsamen	R1: Mauerlauflöcher/Schwächen	[]: Dolch-Attacke
L2: Weitwinkel-Kamera	R2: Ich-Perspektive	[Δ]: Speedkill/Zweitattacke
Start: Pause/Combo-Liste		[X]: Rollen/Springen/Aktion
Select:		[O]: Waffe aufheben/werfen
Steuerkreuz:	Analogstick L: Figur bewegen	Analogstick R: Kamera bewegen

Intelligente Steuerung, mit der alle anstehenden Geschicklichkeitseinlagen und Kämpfe gut zu meistern sind.

STEUERUNG
90%

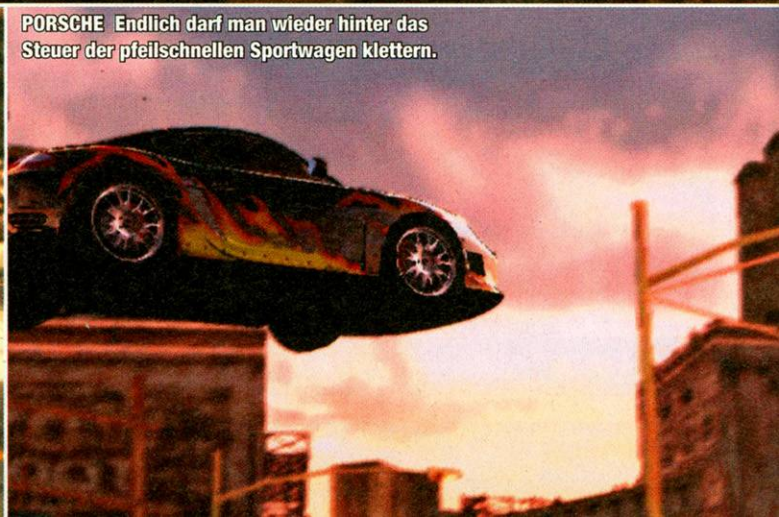
INZELSPIELER

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI** | **90%**

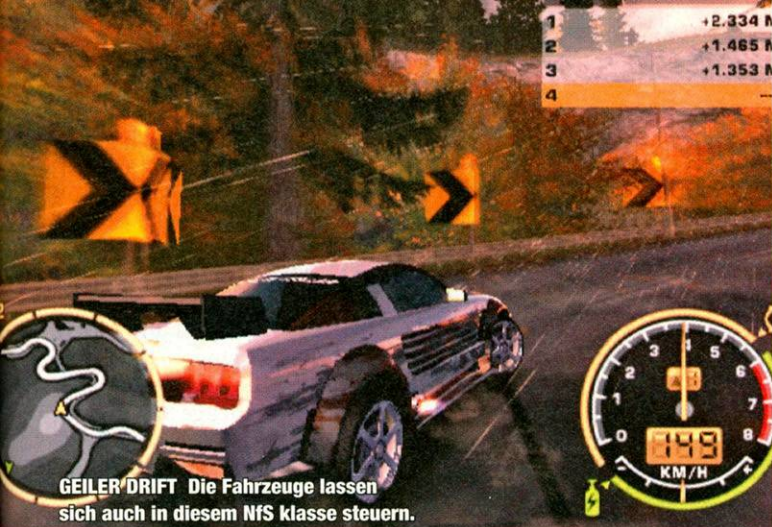
Der Prinz kann's immer noch – auch das dritte Spiel der Serie ist wieder ein echtes Highlight!



FAIRE KI Trotz eines Crashes holen wir die anderen Fahrer ein.



PORSCHE Endlich darf man wieder hinter das Steuer der pfeilschnellen Sportwagen klettern.



GEILER DRIFT Die Fahrzeuge lassen sich auch in diesem NFS-Klasse steuern.



VORSPRUNG Mit einem Nitro-Boost holen wir diesen Rennfahrer noch vor der Ziellinie ein.

Need for Speed Most Wanted

Gelungenes Rennspiel mit technischen Schwächen



Mit den Wünschen der zahlreichen NFS-Fans nach Verbesserungen und Innovationen im Hinterkopf haben die Entwickler von EA Canada das neue *Need for Speed* gestaltet. Die Rennen finden jetzt ausschließlich tagsüber statt, wodurch sich das Spiel deutlich von der *Underground*-Serie abgrenzt. Zudem überwachen Polizisten, wie schon in den *Hot Pursuit*-Vorgängern, wieder die Straßen und machen rücksichtslosen Rasern das Leben schwer.

ENDLICH EINE FREI BEFAHRBARE STADT

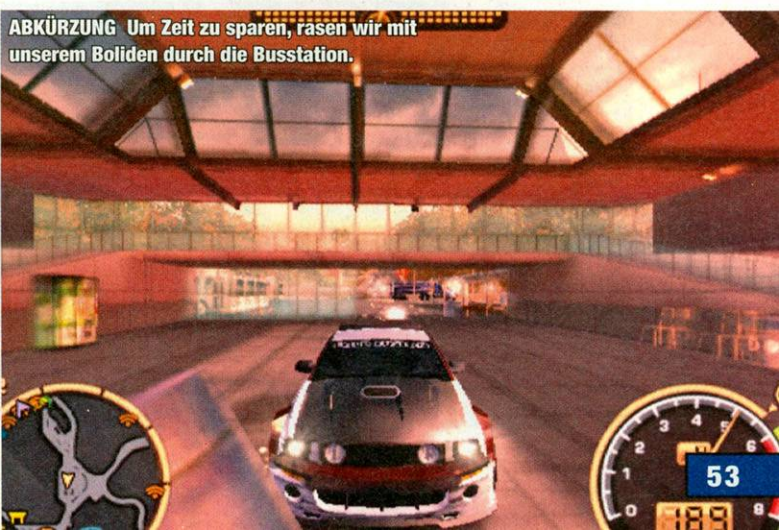
Beim neuen *Need for Speed* steht dem Spieler erstmals eine frei befahrbare Stadt samt Highway zur Verfügung. Die Spielwelt ist in drei Abschnitte unterteilt, die man im Karriere-Modus freischaltet. Auf den Straßen selbst ist es jedoch erschreckend leer: Passanten sind weder bei normalen Fahrten noch bei irgendwelchen Rennen zu finden. Auch das Verkehrsaufkommen ist sehr gering, andere Autos sieht man nur

vereinzelt durch die Straßen fahren. So schlimm ist das aber gar nicht, schließlich hat man genug mit den gegnerischen Fahrern zu tun, die sich genauso intelligent wie in den anderen NFS-Titeln verhalten. Außerdem passen sich die Gegner nach dem Gummiband-Prinzip den Fähigkeiten des Spielers an. Daher ist es im Normalfall ein Leichtes, das Feld nach einem Unfall noch einmal einzuholen. Allerdings darf man diese Auholooption auf Wunsch auch deaktivieren.

Zu Beginn der Karriere findet man sich in seiner Garage wieder, wo man seinen Fortschritt speichern kann und die Fahrzeuge unterstellt. In der näheren Umgebung warten Autohändler und Tuningshops. Mithilfe der Übersichtskarte und des kleinen Radars am unteren Bildschirmrand findet man diese Geschäfte und Rennevents auf Anhieb. Man darf auch eigene Markierungen auf der Karte setzen – ein GPS-System lotst einen zum gewünschten Ziel. Wer jedoch keine Lust dazu hat,



ORDNUNGSHÜTER Bei einem hohen Fahndungslevel werden wir von besonders schnellen Polizeifahrzeugen gejagt.



ABKÜRZUNG Um Zeit zu sparen, rasen wir mit unserem Boliden durch die Busstation.

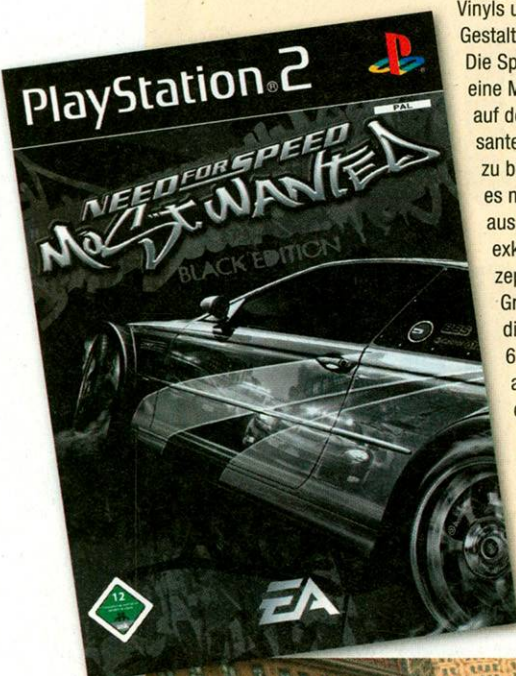
INFO SPECIAL EDITION

Die Black Edition

Zur Feier des 10. Jubiläums der *Need for Speed*-Serie bringt Electronic Arts noch diesen Monat eine Sonderedition von *Most Wanted* auf den Markt. Die Käufer der *Black Edition* bekommen noch mehr Strecken und zusätzliche Fahrzeuge geboten.

Die Sonderedition wird noch einmal ein ganzes Stück umfangreicher als die normale Fassung des Spiels. Acht individuell getunte Sportwagen dürfen freigespielt und eingesetzt werden. Der Fuhrpark der Polizei dagegen wird mit einigen Turbo-SUVs bereichert. Drei exklusive Rennstrecken sind schon zu Beginn des Spiels verfügbar. Freunde des optischen Tunings dürfen sich dagegen über zusätzliche

Vinyls und noch mehr abgefahrte Gestaltungsmöglichkeiten freuen. Die Spielepackung wird zudem eine Making-of-DVD enthalten, auf der eine Vielzahl von interessanten Fahrzeugpräsentationen zu bestaunen sind. Dazu gibt es noch zehn weitere Videos aus dem Spiel sowie eine exklusive Galerie, die Konzeptzeichnungen und weitere Grafiken beinhaltet. Nur in dieser Variante darf man den 67er Camaro, dem einzigen amerikanischen Klassiker, durch die Spielwelt steuern. Als besondere Dreingabe kommt man in den Genuss eines überarbeiteten BMW M3 GTR, der die meisten Sportwagen deutlich in den Schatten stellt.



SCHADENSMODELL Wer zu riskant fährt, hat nach kurzer Zeit riesige Kratzer im Lack.

AUGEN ZU UND DURCH Solche Polizeisperren durchbricht man am besten mit dem Zeitlupen-Modus.



ständig durch die Gegend zu fahren, der darf sich per Menüoption zur Garage teleportieren lassen. Dort können alle anstehenden Rennen dann direkt gestartet werden.

DER KARRIERE-MODUS STEHT IM MITTELPUNKT

Natürlich dreht sich die Story wieder um illegale Autorennen. Der Held des Spiels tritt gleich zu Beginn gegen den besten Fahrer der Stadt an, wird betrogen und verliert dadurch seinen BMW M3 GTR. Die Aufgabe des Spielers ist danach klar: Der BMW muss zu seinem rechtmäßigen Besitzer zurück! Dazu muss man sich allerdings Respekt in der Szene verschaffen und den ersten Platz in der schwarzen Liste der illegalen Rennfahrer erreichen. Damit man von den bekannten Fahrern anerkannt und herausgefordert wird, müssen eine Reihe von Rennen gefahren und etliche Aufgaben erledigt werden. Dabei handelt es sich um die bekannten Rennvarianten wie Rundstrecken, Sprints, Checkpoint-Rennen, Drag-Duelle und Knockout-Runden. Um seine Glaubwürdigkeit zu untermauern, muss man sich zudem mit dem Gesetz anlegen. Beispielsweise wird es einem zur Aufgabe gemacht, Polizeiautos zu rammen oder Straßensperren zu durchbrechen. Ein anderes Mal muss man Fahrzeuge und Objekte beschädigen und dem Staat somit möglichst hohe Kosten verursachen. Obendrein sind Blitzkästen auf der Karte eingezeichnet, die zur Jagd nach neuen Geschwindigkeitsrekorden einladen. Sobald man bei einer Verkehrswidrigkeit erwischt wird, beginnt eine spannende Verfolgungsjagd. Alle paar Minuten erhalten die Ordnungshüter Verstärkung und versuchen eine Box um das Fahrzeug des Spielers zu bilden, um ihn so zum Anhalten zu zwingen. Mit ein wenig Taktik kann man die Polizisten allerdings ohne größere Schwierigkeiten loswerden, dabei helfen auch die zahlreichen „Chasebreaker“. Während einer Verfolgungsjagd erscheinen rote Markierungen auf dem Radar, an dieser Stelle kann man ein Objekt manipulieren, um eines der Polizeifahrzeuge aus dem Ver-

kehr zu ziehen. So fährt man gegen die Stützen eines Turms und bringt die Konstruktion zum Einsturz. An der Tankstelle rammt man die Zapfsäulen und sprengt den ganzen Laden in die Luft. Zudem darf man einen Zeitlupen-Modus (Speedbreaker) aktivieren, um brenzlige Situationen zu meistern. Hat man die Ordnungshüter in die Irre geführt, beginnt ein kurzer Countdown, der das Ende der Jagd zur Folge hat. Wichtig ist nur, dass man sich in diesem Zeitraum nicht mehr blicken lässt – besondere Versteckpunkte erleichtern dieses Vorhaben. Durch solche Spielchen wird man in den Revieren allerdings schnell bekannt und jeder Polizist kennt das Fahrzeug des Helden bis ins letzte Detail – dies wird durch den Heat-Level eines Fahrzeugs dargestellt. Erreicht man die dritte Stufe, hat man im Handumdrehen Ärger mit dem Gesetz. Abhilfe schaffen eine neue Lackierung und andere Vinyls. Wer mehrere gute Autos in der Garage stehen hat, ist gut beraten, das gesuchte Fahrzeug für die nächste Zeit komplett von der Bildfläche verschwinden zu lassen.

SCHWACHE TECHNIK

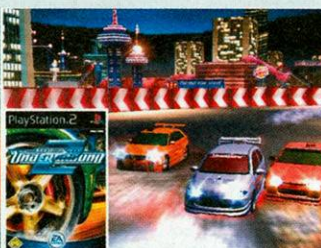
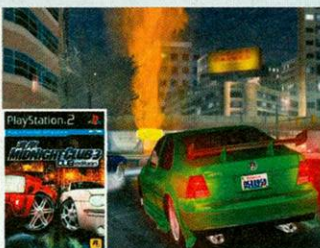
Die mangelhafte Technik wirft leider einen Schatten auf das an und für sich gute Spiel. Das Geschehen läuft nicht mal mit 30 Bildern pro Sekunde ab, wobei die eh schon recht unstete Bildwiederholfrequenz stellenweise noch weiter absackt. Hat man eine ganze Armada von Polizeiwagen im Schlepptau, geht die Framerate extrem in die Knie. Auch ein Geschwindigkeitsgefühl will nicht so recht aufkommen, was auch an den häufig auftretenden Ruckeleinlagen liegt. Die Weitsicht ist zwar sehr gut, dafür ist die Umgebungsgrafik ziemlich pixelig. Alles wirkt verschwommen und unscharf. Dafür hat es der Sound in sich: die Motoren klingen gewaltig und es macht einfach Laune, mit hohen Drehzahlen durch die Straßen zu düsen. Der von EA gewohnte Soundtrack lässt wie immer keine Wünsche offen. Trotz der mangelhaften Grafik-Performance werden *NFS*-Fans viel Spaß an diesem Rennspiel haben.

MICHAEL MEYER

DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED MOST WANTED

Im Windschatten der Genrekönige

Die sinnvollen Neuerungen des jüngsten *NFS*-Titels reichen einfach nicht aus, um die Konkurrenz zu überholen. Mit welchem Spiel Sie am besten fahren, entnehmen Sie unserem umfangreichen Detail-Check.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Herausforderungen, Quick-Race, 2-Spieler-Splitscreen, Xbox-Live, Tuning, Profil-Manager

Strecken: 28 Rundkurse, 44 Sprintstrecken, 11 Drag-Abschnitte, 20 Knockout-Rennen, 31 Blitzerstrecken

Fahrzeuge: 32

Splitscreen-Modus: Maximal zwei Spieler

MIDNIGHT CLUB 3

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Autocross, Track, Capture the Flag, Paint, Cruise, Rocket, Fix-Strecke, Rundenrennen, Tag, variable Strecken

Strecken: Drei umfangreiche Städte, dank des eingebauten Editors mit unendlich vielen Rennveranstaltungen.

Fahrzeuge: 66

Splitscreen-Modus: Maximal zwei Spieler

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, 2-Spieler-Splitscreen, Tunen, Profil-Manager, Optionen

Strecken: 100 abwechslungsreiche Strecken, wovon 83 auch rückwärts gefahren werden können.

Fahrzeuge: 29

Splitscreen-Modus: Maximal zwei Spieler

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten der Rennschlüssel ist tadellos.

Streckendesign: Die drei Stadtteile sind völlig unterschiedlich gestaltet und bieten somit genügend Abwechslung.

Schwierigkeitsstufen: Das Verhalten der Computergegner lässt sich einstellen.

Künstliche Intelligenz: Sowohl Gegner als auch Fahrzeuge werden an den Stand des Spielers angepasst.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Fantastische Steuerung mit exzellentem Fahrzeughandling.

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

Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Teils herausfordernde Rennen.

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

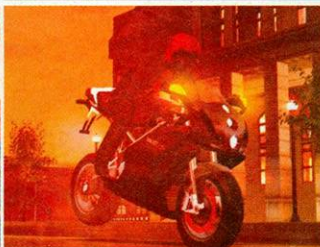
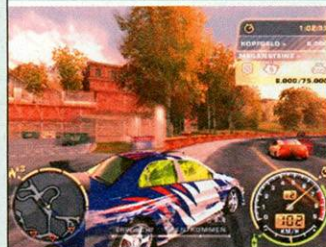
GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr gut. Das Fahrverhalten wurde simulationslastiger gestaltet.

Streckendesign: Abwechslungsreiche und teilweise sehr anspruchsvolle Kurse bieten für jeden Geschmack genau das Richtige.

Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, die jederzeit gewechselt werden dürfen

Künstliche Intelligenz: Ebenfalls sehr gut! Die Gegner sind dem eigenen Stand stets perfekt angepasst, fair und machen auch Fehler.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Nicht einmal 30 Bilder pro Sekunde, noch dazu heftige Ruckeleinlagen. Zwar bietet das Spiel eine gute Weitsicht, dafür sieht die Umgebung extrem pixelig aus. Das Geschwindigkeitsgefühl fehlt, selbst in den schnellsten Autos fühlt man sich wie auf einer Spazierfahrt.

Sound: Der gewaltige Motorsound lässt Freude aufkommen. In engen Gassen oder in Tunnels fährt man besonders gerne mit hohen Drehzahlen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: 30 Bilder pro Sekunde sind völlig ausreichend, da bei Midnight Club 3 viel mit Verwisch-Effekten gearbeitet wird. Dadurch wird ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl erzeugt. Ruckeleinlagen gibt es nur dann, wenn wirklich alle Gegner vor einem fahren. An der Grafik gibt es nichts zu bemängeln.

Sound: Die Motoren klingen absolut überragend, vor allem in Dolby Pro Logic II. Die umfangreiche Auswahl an Musik sorgt für noch mehr Spaß beim Rase.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Läuft über weite Strecken mit 30 Bildern pro Sekunde, die dieses Mal nicht unterschritten werden. Geschickt verwendete Licht- und Verwisch-Effekte lassen den Titel trotz alledem beeindrucken. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht zu kurz und es macht einfach Laune, durch die Straßen zu heizen.

Sound: Die Motoren klingen satt und kräftig. Die hervorragende Auswahl an Musikstücken passt perfekt und heizt das Renngeschehen sehr gut an.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Michael Meyer

durchbricht jede Straßensperre.

Wenn ich ehrlich bin, war ich nach den ersten Rennen wegen der schwachen Grafik-Performance schon ziemlich enttäuscht. Das ungenügende Geschwindigkeitsgefühl und die häufig auftretenden Ruckler stören den Spielspaß schon gewaltig. Abgesehen davon hat der Titel jedoch alles, was ein gutes Rennspiel ausmacht.



TEST

RESIDENT EVIL

Hersteller: EA
Entwickler: EA Canada
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 3 Stadtteile

Internet: www.eagames.de

Spieler: 1-2 **Termin:** 24. November

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren **Preis:** Ca. € 60,-

- Frei befahrbare Stadt
- Gutes Fahrverhalten
- Spannende Verfolgungsjagden
- Miese Grafik-Performance

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Nitro	R1: Handbremse	☐ Bremsen
L2: Runterschalten	R2: Hochschalten	☐ nach hinten schauen
Start: Pause / Menü	X: Gas	☐ Speedbreaker
Select: Fahrzeug reseten	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremsen
Steuerkreuz: Übersichtskarte		

Die Steuerung erfüllt ihren Zweck tadellos. Einsteiger und Profis finden sich sofort zurecht.

STEUERUNG
88%

EINZELSPIELER:

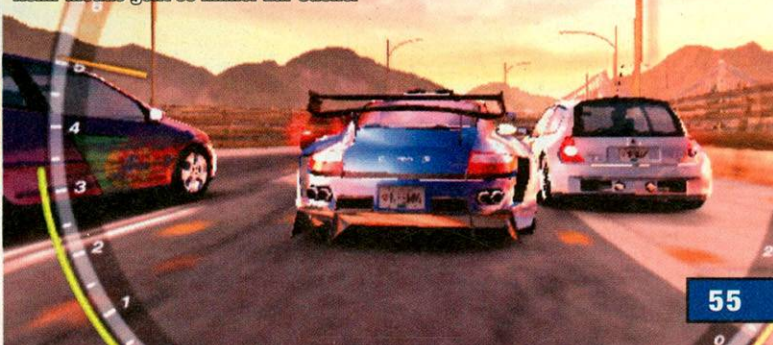
GRAFIK | SOUND | MULTI | 80%
 76% | 84% | 72% | 80%

Wer über die technischen Mängel hinwegsehen kann, dürfte mit diesem guten Racer viel Spaß haben.

SPEKTAKULÄR Mit einem waghalsigen Sprung überwinden wir dieses Hindernis.



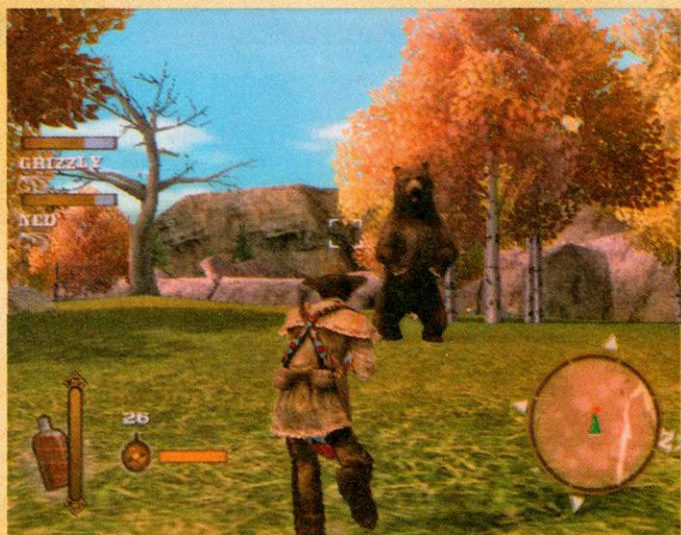
DRAG-RENNEN Bei diesem beliebten Renn-Modus geht es immer zur Sache.





Gun

GTA mit Gäulen und Revolvern – **Neversoft** begeistert auch ohne Skateboard.



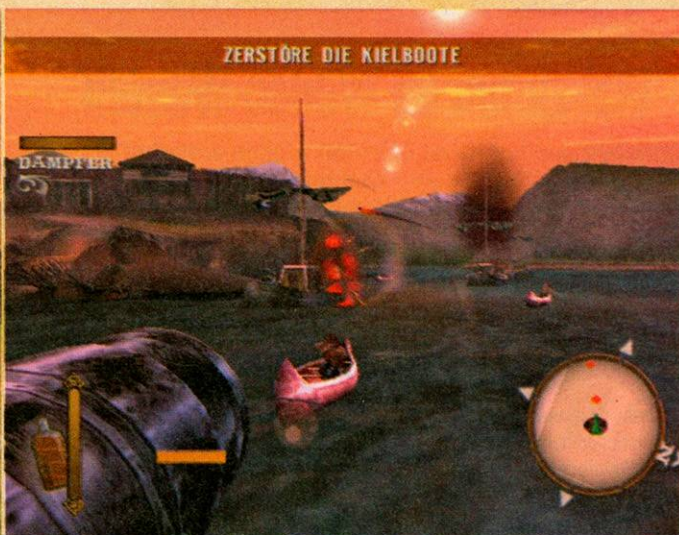
GEFÄHRLICH Nicht nur vor Schurken müssen Sie sich in Acht nehmen.

Bekannt ist die Software-Schmiede Nevsoft mit Hauptsitz in Kalifornien vor allem für den Urvater aller Trendsport-Titel: die *Tony Hawk*-Reihe. Neben dem alljährlichen Update dieses Zugpferds betreten die Jungs dieses Jahr mit *GUN* absolutes Neuland und bringen den Wilden Westen ins heimische Wohnzimmer.

STARKER TOBAK

Die filmreife Story handelt vom jungen Colton White, dessen Vater ihm kurz vor seinem plötzlichen Ableben eröffnet, nicht sein leiblicher Vater zu sein. Das unzählbare Verlangen, den Tod seines Ziehvaters zu rächen und Licht ins Dunkel seiner plötzlich ungewissen Vergangenheit zu bringen, treiben Colton in sein episches Abenteuer mit filmreifer Story. Für diese

war kein Geringerer als der durch seine Mitarbeit an Filmen wie *The Doors* oder *Die Maske des Zorro* bekannte Drehbuchautor Randall Johnson zuständig. Zart besaitete Gemüter seien hiermit gewarnt: Auch wenn die malerische Grafik und die wunderbare Atmosphäre den Eindruck einer Wildwest-Idylle erwecken, geht's doch heftig zur Sache. Dies gilt sowohl für die Story als auch für das Gameplay. Deutsche Spieler erhalten eine entschärfte Fassung von *GUN*, in der es zum Beispiel nicht möglich ist, verheerende Kopfschüsse zu verteilen. Auch auf Blutfontänen, die aus getroffenen Gegnern spritzen, wurde dabei verzichtet – ein leicht verschmerzbarer Verlust, da es in *GUN* nicht um übertriebene Gewaltdarstellung geht, sondern darum, ein Wildwest-Abenteuer auf spielerisch hohem Niveau zu



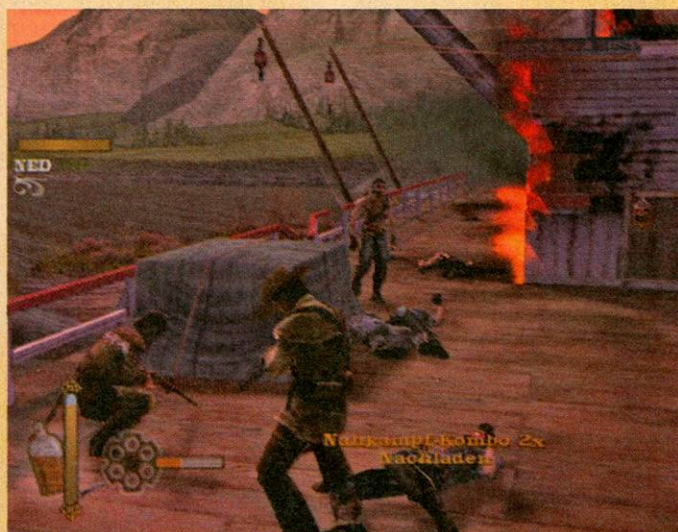
GEWALTIG Mithilfe stationärer Waffen richten Sie großen Schaden an.

erleben. Wer dennoch nicht auf die volle Ladung an Blut und Gewalt verzichten will, sollte eine Importversion erwerben.

ABWECHSLUNGSREICHES MISSIONSDSIGN

Das Abenteuer beginnt mit einem Jagdausflug, der zugleich als Tutorial fungiert. Nachdem Sie von Coltons Vater Ned in die grundlegenden Elemente der Steuerung und den Umgang mit Waffen eingewiesen wurden, muss Colton diese Kenntnisse bei einem Überfall auf ein Dampfschiff auch gleich zum Einsatz bringen. Anschließend erlernt er von Banditen das Reiten und macht sich auf dem Rücken eines Pferdes auf dem Weg nach Dodge City. Dort kann Ihr Held bereits erste Nebenmissionen erfüllen und dadurch seine Finanzen und Statuswerte aufbessern. Das

Geld investieren Sie bei Händlern in Ihre Schießseisen, andere Gegenstände wie eine Spitzhacke zum Goldabbau oder mehr Lebensenergie. Letztere haben Sie auch bitter nötig, denn im weiteren Spielverlauf erwartet Sie eine Vielzahl abwechslungsreicher Missionen, die es zum Teil ganz schön in sich haben. Um den Weg nach Empire City zu öffnen, müssen Sie beispielsweise chinesische Arbeiter beim Brückenbau vor angreifenden Indianern beschützen und im Anschluss eine Kutsche durch Indianerland eskortieren. Dabei müssen Sie Felsen aus dem Weg sprengen, während einer Reparatur der Kutsche die Stellung verteidigen und auf dem Dach der Kutsche stehend in voller Fahrt Indianer abwehren. Aus der Gefangenschaft im Knast von Empire City oder einem feindlichen Fort entkommen



TEAMWORK Oft kämpfen Sie an der Seite von Verbündeten.



MALERISCH Die Umgebungen sehen größtenteils blendend aus.

Viel zu tun im Wilden Westen

Neben den normalen Story-Missionen erwarten Colton White in seinem Abenteuer eine Menge motivierender Nebenaufgaben.

In besiedelten Gebieten haben Sie oft die Gelegenheit, Nebenmissionen zu erfüllen. Diese sind für das Vorankommen im Spiel zwar nicht grundlegend, sollten aber dennoch zumindest teilweise erledigt werden, um Coltons Status-Werte zu verbessern. Wir haben die verschiedenen Minispiele und Nebenmissionen für Sie aufgelistet:

Pony Express:

Hier erledigen Sie Botenjobs wie einem hungrigen Bürger etwas zu füttern zu besorgen, bevor dieser den Hungertod erleidet.

Rancharbeit:

Auf den Ranches erleben Sie den Arbeitsalltag eines Cowboys, der hauptsächlich vom Viehtreiben geprägt ist.

Kopfgeld:

Zahlreiche Schurken treiben im Wilden Westen ihr Unwesen. Colton kann sich ein paar Dollar extra verdienen, wenn er diese zur Strecke bringt.

Gold schürfen:

Überall in der gigantischen Spielwelt ist Gold versteckt. Mit der Spitzhacke ausgerüstet, kann Colton damit sein Budget aufbessern.

Poker:

In den Saloons lungern die zwielichtigsten Gestalten an den Spielischen, die nur darauf warten, von Colton ausgenommen zu werden.

Frieden wahren:

Als Hilffsheriff greifen Sie den örtlichen Gesetzeshütern unter die Arme und erfüllen sehr abwechslungsreiche Aufgaben.

Jagd:

Für Pelze seltener Tiere findet Colton immer zahlungswillige Abnehmer. Zersiebte Pelze bringen ihm aber nur wenig Bares ein, da auch der Zustand der Beute zählt.

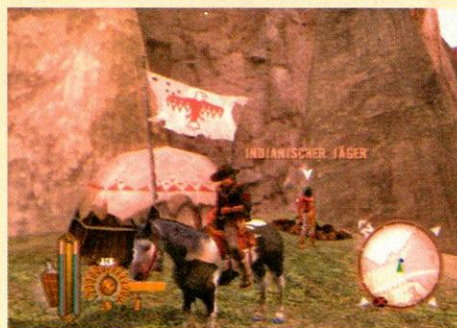
Rettung: In diesen Nebenmissionen kümmert sich Colton um Geiselnahmen, Überfälle und andere Verbrechen.



POKER In den Saloons können Sie sich bei den Kartenlegern auf eine Runde Poker einlassen.



RANCHARBEIT Hier machen Sie den typischen Job eines Cowboys: Rinder durch die Gegend scheuchen.



JAGD Beim Indianer können Sie Jagdmissionen annehmen.

Sie nicht mit Waffeneinsatz, sondern durch Schleichen. Zwischengegner wie der Indianer Tötet-Schnell, der irre General Hollister oder Hoodoo Browns fiese Deputys fordern Ihnen zwischendurch immer wieder Ihr ganzes Können im Umgang mit Waffen ab. In vielen Missionen benutzen Sie stationäre Geschütze wie Kanonen oder

Gatlings, um effektiv Gegner ohne großen Munitionsverbrauch ins Jenseits zu schicken oder feindliche Bunker oder Munitionsdepots in Schutt und Asche zu legen.

TREUER WEGBEGLEITER

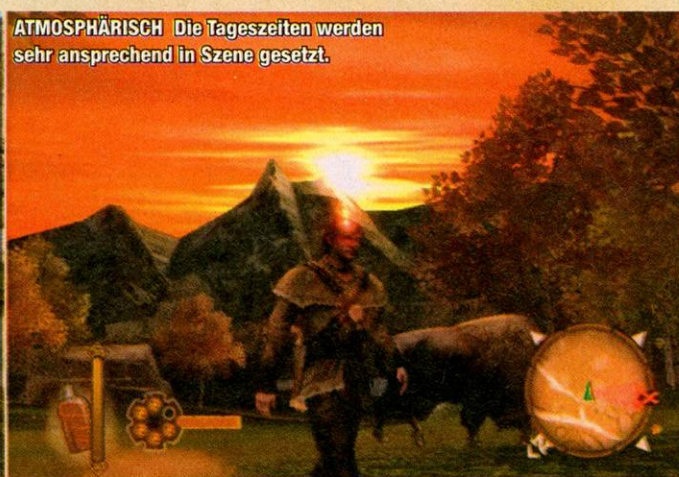
Das Pferd ist neben seinen Waffen Coltons treuster Gefährte, da es zur Fortbewegung durch die weitläufigen Areale unver-

zichtbar ist. Außerdem kann es im Kampf eingesetzt werden, um auf feindlich gesinnte Pistolereros einzutrameln. Über Hindernisse wie Bäche oder umgeknickte Baumstämme springt es locker hinweg. Auf dem Rücken Ihres Kleppers können Sie die Waffen wie gewohnt mit allen Funktionen inklusive des Schnellziehen-Modus benutzen, wobei die

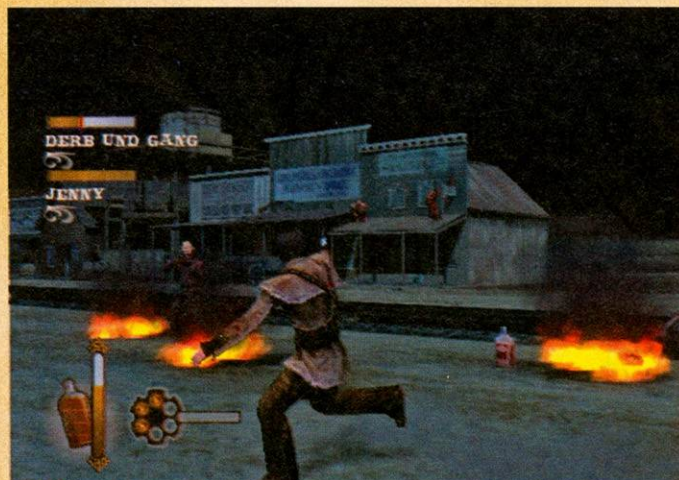
Zielsicherheit stark von der Geschwindigkeit des Pferdes abhängt. Diese können Sie erhöhen, indem Sie dem Gaul die Sporen geben, was bei übertriebenem Einsatz allerdings zum frühzeitigen Ableben des Pferdes führen kann. Die Steuerung ist dabei wunderbar durchdacht, sodass der Spieler bereits nach kurzer Zeit die absolute Kontrolle über sein Pferd hat und



REITSTUNDE Der etwas verwahrloste Tom bringt Colton das Reiten bei.



ATMOSPÄRISCH Die Tageszeiten werden sehr ansprechend in Szene gesetzt.



DUELL Im Spielverlauf bekommen Sie es ständig mit skrupellosen Gangs und blutrünstigen Banditen zu tun.



ORIENTIERUNGSHILFE Händler-, Haupt- und Nebenmissionen sind durch hilfreiche Texteinblendungen markiert.



EXPLOSIV Um den Bau einer Brücke fertig zu stellen, müssen Sie TNT-Fässer vor Indianern beschützen und im Fluss entsorgen.



BAUAUFSICHT Wenn Sie die chinesischen Arbeiter nicht beschützen, wird die Brücke zum nächsten Gebiet nie fertig.

voller Freude durch die Prärie galoppiert. Besonders spektakulär sind die Feuergefechte zwischen mehreren Reitern, in denen es äußerst actionreich zur Sache geht.

GENIALE ATMOSPHÄRE

In technischer Hinsicht merkt man der Grafik bei genauem Hinsehen ihre Verwandtschaft mit den *Tony Hawk*-

Spiele an. Die größtenteils traumhaften Umgebungen gäben besonders bei Reitausflügen in die Prärie wunderbare Fotomotive ab, einige Pässe durch Gebirge wirken hingegen aufgrund schlichter Texturen etwas leb- und lieblos. Ansonsten präsentiert sich *GUN* hervorragend und gibt keinerlei Grund zu Beanstandungen. Nicht nur optisch,

sondern auch akustisch wird der Spieler verwöhnt: Für die musikalische Untermalung war der bekannte Soundtrack-Komponist Christopher Lennertz zuständig, dessen Werk vom bekannten Northwest Symphonia Orchester sehr eindrucksvoll vertont wird. Die Stimmen der Spielfiguren sind die mehr oder weniger prominenter Hollywood-Dar-

steller wie „Rubber Duck“ Kris Kristofferson, bekannt aus *Convoy*, *Blade* oder *Payback*, oder Thomas Jane, der unter anderem in den Streifen *The Punisher* und *Deep Blue Sea* mitwirkte. Auf eine Synchronisation in deutscher Sprache wurde zwar verzichtet, dank Untertiteln verpassen aber auch Spieler ohne Englischkenntnisse nichts vom Ge-

ADLERAUGE Wenn es um Sekunden und Millimeter geht, hilft der Schnellzieh-Modus.



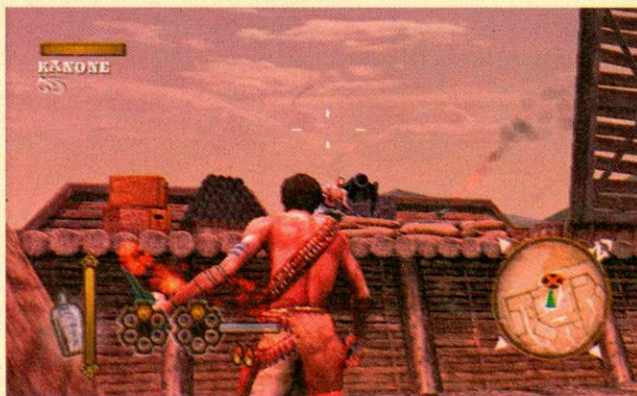
HEISSE NUMMER In dieser Mission müssen Sie einen Saloon vor Brandstiftern schützen.



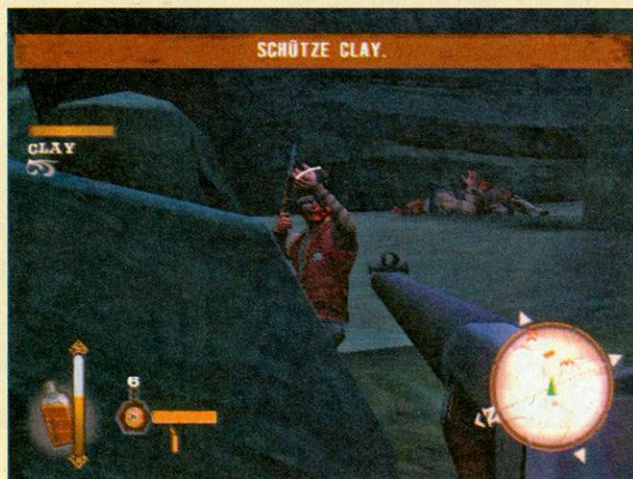
Bleierne Argumente

Was wäre ein Cowboy ohne coole Knarren? Natürlich ist auch der Held in *GUN* bestens für sein Abenteuer ausgestattet.

Colton verfügt über eine Primär-, eine Sekundär-, eine Wurf- und eine Nahkampfwaffe. Die Primärwaffen sind Revolver, die sich im Spielverlauf stets verbessern. Die Sekundärwaffe ist entweder eine Schrotflinte, ein Gewehr oder Pfeil und Bogen. Mit diesen Waffen kann Colton dank Zoom sehr genau zielen, während er mit den Pistolen à la Max Payne in einen Zeitlupen-Modus wechselt und Gegnergruppen im Nu unschädlich macht. Besondere Treffer wie Waffenschüsse, bei denen man seinem Gegenüber das Schießbeisen aus den Händen ballert, oder eine Combo mit mehreren Treffern am Stück laden die Energieleiste für den Schnellziehen-Modus wieder auf. Kommt ein Gegner Colton zu nahe, genügt ein Griff zum Messer, um sich des Störenfriedes zu entledigen. Auch auf Wurfgeschosse greift Colton zurück: Whiskey-Bomben eignen sich hervorragend dazu, Gegnern einzuheizen, während Dynamit zum Weg-Freisprengen oder für Sabotageeinsätze geeignet ist. Das Waffenarsenal des Helden besteht aus zahlreichen, historisch weitgehend authentischen Waffen, wobei die Entwickler sich extra in die Wüste Nevadas begaben, um Waffenklänge aufzunehmen und ins Spiel zu integrieren.



HOCHPROZENTIG Mit Whiskey-Bomben, die Sie durch die Gegend werfen, heizen Sie Ihren Gegnern mächtig ein.



GUTES AUGE Bei weiter entfernten Gegnern greifen Sie zum Gewehr und zoomen sich nahe an die Widersacher heran.



FLINKE FINGER Im Schnellziehen-Modus wechseln Sie in die Ego-Perspektive und lassen die Zeit langsamer verstreichen.

schehen. Die Mischung aus gelungener Grafik und perfekter Akustik schafft eine sehr authentische Wildwest-Atmosphäre, die den Spieler schnell in ihren Bann zieht und stundenlang vor den Bildschirm fesselt.

ENDLOSES VERGNÜGEN?

In Sachen Langzeitmotivation muss *GUN* leider passen. Zwar bietet es dem Durchschnittsspieler Spaß für mindestens zehn Stunden, wozu die Nebenmissionen auch ihren Teil beitragen, aber dennoch wer-

den geübte Zocker bereits nach acht bis zehn Stunden in den Genuss des Abspanns kommen. Aber auch wenn *GUN* sich nicht mit dem bombastischen Umfang eines *GTA* messen kann, sollten auch überzeugte *GTA*-Jünger dem

Spiel eine Chance geben: Die packende Story, das Szenario im Wilden Westen und die saubere Technik bringen Abwechslung ins Genre und machen Nevadsofts Ausflug zum Hit.

THOMAS EDER

SPANNEND Die Zwischensequenzen werden in Spielgrafik dargestellt.



SCHWERE REISE Der Weg nach Empire City birgt zahlreiche Gefahren.



DETAIL-CHECK GUN

Von Gangstern und Cowboys

Armes GUN: Gegen Konkurrenz wie GTA San Andreas kann man eigentlich nur den Kürzeren ziehen. Trotzdem schlägt sich Neversoft hervorragend und schickt zumindest Rockstars Wildwest-Titel in die Prarie.



GUN

GAMEPLAY

★★★★★

Sehr abwechslungsreich mit verschiedenen Missionsarten. Der Fokus liegt auf actionreichen Schießereien.

Steuerung: Sehr gute Steuerung und gute Kameraführung. Viele Befehle, aber kein überladenes Controller-Layout.

Missionsdesign: Schieß-, Eskort-, Boten-, Schleich- und Nebenmissionen bieten enorme Abwechslung.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verhalten sich meistens klug, suchen Deckung und verharren auch für längere Zeit dahinter.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

In der gigantischen, frei begehbaren Western-Welt verliert der Spieler schnell das Zeitgefühl. Die Story- und Nebenmissionen bieten Spaß für zahlreiche Stunden.

Abwechslung: Abwechslung wird groß geschrieben. Die Missionen und Umgebungen sind sehr unterschiedlich und abwechslungsreich.

Speichermanagement: Der Spieler kann jederzeit speichern. Die Checkpoints in den Missionen sind ein wahrer Segen!

Langzeitmotivation: Obwohl der Story-Modus relativ schnell durchgespielt werden kann, zieht es den Spieler dank Nebenzielen immer wieder ans Pad.



TECHNIK

★★★★★

In der gigantischen, frei begehbaren Western-Welt verliert der Spieler schnell das Zeitgefühl. Die Story- und Nebenmissionen bieten Spaß für zahlreiche Stunden.

Darstellung: Umgebungen und Charaktere sehen super aus. Ruckler oder Pop-ups treten nur sehr selten auf.

Präsentation: Absolut geniales Western-Flair, das sehr authentisch und überzeugend wirkt.

Soundeffekte: Die Sounds sind – egal ob Sprachausgabe oder Effekte – allesamt sehr gut. Besonders die Synchronisation ist dank prominenter Sprecher einzigartig.

Musik: Sehr packende Western-Themen, die von einem Orchester gespielt werden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



RED DEAD REVOLVER

GAMEPLAY

★★★★★

Der Umgang mit dem Schießprügel steht im Vordergrund, dennoch ist Rockstars Western-Titel abwechslungsreich.

Steuerung: Die Steuerung ist durchdacht, einfach und praktisch. Die Kameraführung ist meistens gut.

Missionsdesign: Der Spieler schießt sich linear durch unzählige Banditen – Frust kommt dabei nur selten auf.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verhalten sich nicht wirklich klug. Ihre Kontrahenten sind in erster Linie Kanonenfutter.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

In der gigantischen, frei begehbaren Western-Welt verliert der Spieler schnell das Zeitgefühl. Die Story- und Nebenmissionen bieten Spaß für zahlreiche Stunden.

Abwechslung: Kein Level gleicht dem anderen. Eine Prügel-Mission im Saloon ist ebenso dabei wie eine Schleichmission mit einem Indianer.

Speichermanagement: Nach jedem Level wird gespeichert, innerhalb der Missionen gibt es Checkpoints.

Langzeitmotivation: Das eigentliche Spiel ist etwas zu kurz geraten, aber neue Spiel-Modi und der Mehrspieler-Modus bieten Spaß für zusätzliche Stunden.



TECHNIK

★★★★★

Trotz Playmobil-Look und relativ schwacher Umgebungstexturen sieht Red Dead Revolver dank cooler Filter und Effekte immer noch relativ gut aus.

Darstellung: Flüssig und ruckelfrei ziehen die Westernumgebungen am Spielerauge vorbei. Insgesamt sehr ordentlich.

Präsentation: Stilvolles Western-Ambiente, edle Musik und kernige Sprüche überzeugen.

Soundeffekte: Ordentliche Effekte versetzen den Spieler regelrecht in den Wilden Westen und tragen viel zur guten Atmosphäre des Spiels bei.

Musik: Bekannte Western-Themen untermauern die Stimmung und den Spielablauf perfekt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



GTA SAN ANDREAS

GAMEPLAY

★★★★★

Noch abwechslungsreicher als die exzellenten Vorgänger. Zahlreiche Verbesserungen im Detail machen San Andreas zum Überflieger.

Steuerung: Das verbesserte Zielsystem macht Rockstars San Andreas noch besser spielbar als die Vorgänger.

Missionsdesign: Keine Mission gleicht der anderen. In längeren Aufgaben vermisst man Checkpoints.

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

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

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

Abwechslung: Zahlreiche neue Missionstypen und altbewährte Aufgaben geben dem Spieler das Gefühl, keine Situation zweimal zu erleben.

Speichermanagement: Es gibt keine Checkpoints in den Missionen und nicht selten beanspruchen lange Wege die Nerven.

Langzeitmotivation: Für dieses Spiel braucht man Urlaub. 40 Stunden sind das absolute Minimum, aber selbst dann hat man nur einen Bruchteil gesehen.



TECHNIK

★★★★★

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

Darstellung: Recht ruckelig, aber konstant. Leider ist die Sichtweite geringer als in den Vorgängern.

Präsentation: Perfekt eingefangenes Gangster-Flair – Rockstar eben.

Soundeffekte: Die Waffen klingen teilweise etwas übertrieben, dafür stimmt die restliche Soundkulisse. Die Synchronisation ist wie gewohnt erstklassig.

Musik: Die Stücke sind weniger bekannt als in Vice City (dt.), aber von erlesener Qualität.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT

SUPER



Thomas Eder

tauscht sein Auto gegen einen Gaul.

Endlich mal was anderes! GUN spielt sich zwar ähnlich wie Rockstars Referenztitel, besticht aber durch das coole Western-Szenario und die packende Story. Wer genug von virtuellen Großstädten und Gangstern mit aufgemotzten Autos und vollautomatischen Waffen hat, findet in GUN seine Erfüllung. In puncto Spieldauer ist der Titel sicher nicht unterdurchschnittlich, kann sich mit seinen 10 bis 15 Stunden aber nicht mit dem Umfang von GTA messen. Die interessante Story, die maleurischen Umgebungen, die coolen Sprecher, die geniale Musik und die realistischen Sounds von GUN könnten allesamt einem guten Italo-Western entsprungen sein. Der bedeutendste Unterschied zu den Kino-streifen ist, dass Sie in GUN selbst den Finger am Abzug haben.



TEST

GUN

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Genre:	Action
Sprache:	Englisch, dt. Untertitel
Video:	4:3/16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	Etwa 15 Stunden

Internet: www.gunthegame.com

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Packende Story
- Viele Nebenmissionen
- Gelungene Atmosphäre
- Technisch einwandfrei

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Wurf-Waffe	R1: Feuern	□: Nahkampf
L2: Ducken	R2: Schnelldrehen	△: Aktion / greifen
Start: Pause-Menü		X: Springen
Select: -		O: Waffe wechseln
Steuerkreuz: Lehnen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umsehen

Ihre Spielfigur lässt sich sowohl auf dem Rücken eines Pferdes als auch zu Fuß hervorragend steuern.

STEUERUNG
86%

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
82%	86%	—%	87%

Dank genialer Atmosphäre und abwechslungsreichen Gameplays landet Neversoft mit GUN einen Hit.

Peter Jackson's King Kong



**Das Drehbuch ist schon
geschrieben:** Michel Ancels
Jurassic Park öffnet seine Gatter!



SAG AAAH! Des Zahnarztes liebster Patient lässt Jacks Finger am Abzug zittern.



AU WEIA! Ann gerät ausgerechnet dann in Not, wenn Kong einen XXL-Dino an der Backe hat.

Ein Filmriss ist bei dieser Regiebesetzung beinahe ausgeschlossen: 72 Jahre nach dem Debüt des XXL-Primaten in *King Kong* und *die weiße Frau* hüllt Peter Jackson die Romanze der Schönen und des Biests endlich in ein zeitgemäßes Gewand. Noch bevor sich Kong und Ann am 14. Dezember im Kino lieblosen, dürfen Videospieler die Handlung des Films auf ihrer Konsole nacherleben. Klappe und Action zur vielleicht atmosphärischsten Filmumsetzung aller Zeiten!

INSEL MIT AUSBLICK

Das Abenteuer der vierköpfigen Kameracrew beginnt, noch bevor Filmemacher Jack Driscoll und seine Kollegen auf Skull Island angekommen sind. Ein Bötchen, das eher an eine Nusschale denn an ein sicheres Transportmittel erinnert, schaukelt die Sippe quer über die tosenden Wellen des Pazifiks und treibt sie völlig entkräftet an einen scheinbar idyllischen Strand. Einer der Matrosen musste bei der Überfahrt sein Leben lassen, aber den selbstsüchtigen Kameramann Carl

Denham kümmert das kaum. Der kurbelt fleißig an seiner Filmrolle und prahlt euphorisch, wie stolz seine Jungs doch darauf sein müssten, in einem seiner Streifen mitzuwirken. Die Begeisterung hält selbst dann noch an, als eine Meute Riesenkrebe auf die Filmer zumarschiert und sich Jack mit einem gewaltigen Knochen gegen die Angriffe der hungrigen Viecher wehren muss. Leben möglicherweise noch gigantischere Urtiere auf der Insel?

DINODRAMA

Und ob! Im Verlauf der 40 hintereinander zu absolvierenden Missionen gerät der Spieler schon bald vom Regen in die Traufe. In der Rolle von Jack stehen Sie bereits nach wenigen Kapiteln gigantischen Dinosauriern gegenüber, die vom plötzlichen Besuch der Winzlinge alles andere als erfreut sind. Doch die Clique hatte sich natürlich auf das Schlimmste vorbereitet und einen Versorgungstrupp angeheuert, der von einem Flugzeug aus regelmäßig Waffen und die lebensrettenden blauen Bohnen über der Insel abwirft. Häufig landen die Vor-

ratskisten allerdings auf Baumwipfeln und müssen zunächst durch einen Schlag mit der Faust nach unten befördert werden. Tragen Sie ein Gewehr mit sich herum, legen Sie sich dieses mit der L2-Taste an, bevor Sie mittels R2 ballern dürfen. Ist der Lauf leer und hängt Ihnen die Saurierbrut direkt an der Backe, darf der Waffengriff sogar als Schlagstock missbraucht werden. Auch herumliegende Speere, mit denen sich die Eingeborenen der Insel sonst nur gegen Touristen wehren, können aufgesammelt werden. Sogar die Knochen erlegter Raptoren lassen sich auflesen und dürfen dann einmalig als Wurfgeschoss verwendet werden.

DAS SCHWÄCHSTE GLIED

Die Interaktionsvielfalt auf dem tropischen Eiland nimmt kein Ende: Es ist ja nichts Neues, dass der Große den Kleinen frisst, und genau diese Hackordnung wird auch in *King Kong* angewandt: Libellen lassen sich leicht zum eigenen Vorteil ausnutzen, indem man sie aufspielt und höherrangigen Gegnern zum Fraß vorwirft. Durch das Erlegen von Kleinlebewesen

lenkt man Gegner auf ein bestimmtes Ziel, um sie anschließend hinterrücks angreifen zu können. Doch bis auf äußerst wenige Stellen, an denen man beispielsweise ein Flugsaurier-Geschwader zu einem T-Rex lotst, wird von diesem spielerisch interessantem Schmankerl leider viel zu selten Gebrauch gemacht. Trotz der scheinbar hohen Komplexität bestätigt die Testversion von *Peter Jackson's King Kong*, was die Preview-Fassung ansatzweise vermuten ließ: Auf Dauer mangelt es den Ego-Shooter-Passagen, die den Gorillaanteil des Spiels ausmachen, eindeutig an Abwechslung. Wenn Jack etliche Kapitel hintereinander auf dieselbe Art und Weise Buschfeuer legen muss, um unpassierbare Büsche niederzubrennen, kommt mit der Zeit doch ein wenig Monotonie auf. Ein weiteres Merkmal, das bereits vielen Spielen zum Verhängnis wurde, entpuppt sich dagegen als wirkungsvolles Stilmittel: Der Pfad, den Jack und sein Team abwandern dürfen, ist meist strikt vorgegeben. Diese Linearität ermöglichte den Entwicklern exakt platzierte Script-

ÜBERDOSIS BALDRIAN? Nerven wie Drahtseile: Selbst im wildesten Dino-Getümmel platziert Carl sein Kamerastativ.



SPIDEY, BIST DU'S?

Als Riesenaffe Kong kraxeln Sie Häuserfassaden mit Leichtigkeit empor.



INFO KLEINES SURVIVAL-GLOSSAR

Tipps für Urwald-Touristen

Mit zahlreichen Kniffen sichern Sie sich im Dschungel das Weiterkommen – und darauf kommt es in *King Kong* schließlich an. Wir verraten Ihnen, wie Sie sich mit trickreichen Kniffen aus der Misere helfen. Pauschalreisende können weiterblättern!



ZUTRITT VERSCHAFFEN Grob, aber wirkungsvoll: Mit einem Gewehr lassen sich sogar verbarrikadierte Gatter öffnen.



KÖDER LEGEN Diese Fledermaus freut sich bestimmt auf einen niederrangigen Artgenossen als Leckerli.



BÜSCHE ANKOKELN Sie begeben sich ungern in Stachelgestrüpp? Es genügt, mit einem gezielten Schuss Feuer zu legen.



SPEERE ENTLAMMEN Ach so, ganz wichtig: Speer vorher anzünden natürlich nicht vergessen!



MUNITION ABGREIFEN Wenn's mal wieder auf jede Hülse ankommt: An Bäumen hängende Kisten beinhalten Munition.

STREET FIGHTER Mit den Polizeiwägelchen macht Kong kurzen Prozess.

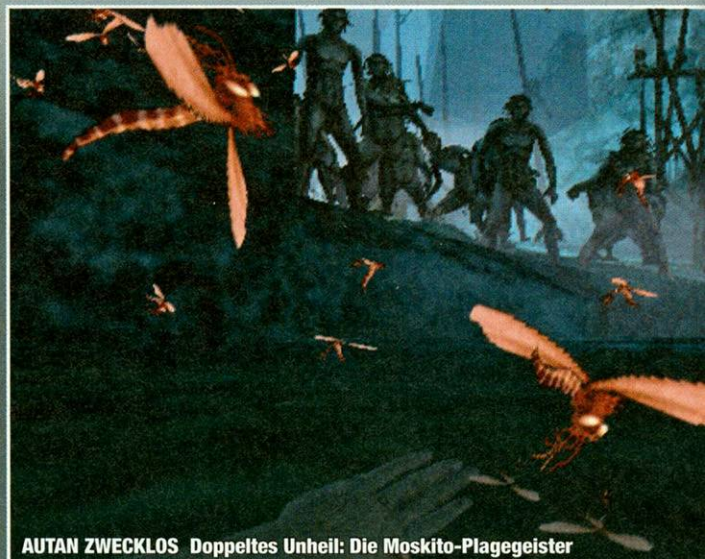


Events. So waten Sie im Lauf des Abenteuers beispielsweise durch einen Tümpel, während Ann am Ufer mitläuft und anrückende Sumpfbießer abwehrt. Am Ende der Szene geben Sie der Grazie Ihre Hand, um von ihr aus dem Wasser gezogen zu werden, und erleben diesen Moment äußerst atmosphärisch aus der Ego-Perspektive mit. Für Authentizität sorgen auch die stimmungsvollen (deutschen) Sprach-Samples Ihrer virtuellen Kollegen, die situationsbedingt eingestreut werden. Wenn Sie sich beispielsweise während eines Gefechts mit einem T-Rex von Kameramann Carl anschauen lassen müssen, weil Sie ihm gerade die Linse versperren, kommt echtes „Mit-tendrin“-Ambiente auf! Auch die fließenden Übergänge zwischen den Ego-Levels als Jack Driscoll und den Passagen, in denen Sie King Kong in der

Third-Person-Ansicht steuern, tragen maßgeblich zum flüssigen Gameplay bei.

DER KONG IST TOT, ES LEBE DER KONG

Auf einem Floß haben Sie sich etwa gerade mit Ihrer Pistole zwei T-Rex-Exemplare vom Leib gehalten und sind von der Strömung in eine Sackgasse getrieben worden. Im nächsten Augenblick ringen Sie schon in der haarigen Affenhaut gegen die überdimensionalen Biester und strecken Jacks Verfolger in simplen, aber spaßigen Tastenduellen nieder. Das Gameplay profitiert dabei besonders von der unterschiedlichen Spielmechanik der beiden Sequenzen. Im finalen New-York-Abschnitt bietet *King Kong* schließlich noch einmal brachiale Dauer-Action. Dank eines Punktesystems, das jedes Kapitel anhand verschiedener Faktoren wie der



AUTAN ZWECKLOS Doppeltes Unheil: Die Moskito-Plagegeister beeinträchtigen die Sicht auf die Höhlenmenschen.

DETAIL-CHECK PETER JACKSON'S KING KONG

Buschfeuer mit den Filmgiganten

Womit kann man King Kong vergleichen? Neben dem fast vergessenen Turok Evolution fiel uns ein anderer Ego-Shooter mit Filmlizenz, kleinen Rätseln und auflockernden Actioneinlagen abseits vom Ego-Geballer ein.



PETER JACKSON'S KING KONG

UMFANG ★★★★★

Story: Auf der Suche nach Filmmaterial durchstreifen Sie in der Rolle des Filmemachers Jack Driscoll Skull Island und treffen auf einen Riesenaffen, der sich in Schauspielerin Ann verliebt.

Setting: King Kong spielt in Amerikas 30er Jahren. Überwiegend sind Sie im Dschungel unterwegs, erst die letzten beiden Missionen sind in New York angesiedelt.

Levels: Es gibt 40 Kapitel mit einer Spielzeit von circa 8 Stunden.

Langzeitmotivation: Dank eines Punktesystems, das jede Mission bewertet, hoch. Das alternative Ende ist zudem nur zu sehen, wenn alle Boni freigespielt wurden.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielbare Abschnitte: Das Spiel ist in den Shooter-Teil als Jack Driscoll und King Kongs Action-Abschnitte unterteilt. Das Verhältnis liegt ungefähr bei 3:1.

Steuerung: Dank Zwei-Stick-Schema gelungen. Um Waffen aufzunehmen und zu schießen, sind jedes Mal zwei Tasten nötig.

Missiondesign: Der Levelaufbau wirkt sehr linear und gesciptet. Das Spiel erscheint dadurch zwar etwas monoton, doch wird so eine filmhafte Inszenierung erreicht.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die weiten Landschaften sind zwar oft vernebelt, doch kommt dadurch richtige Dschungelstimmung auf. Gute Charaktermodelle.

Sound: Die atmosphärische Musikkulisse, ständig eingespielte Sprach-Samples und gute Effekte sorgen für Nervenkitzel.

Atmosphäre: Enorm. Zu verdanken ist dies nicht nur der starken Technik, sondern auch der guten Scripts.

Besonderheit: Ein 16:9-Modus ist integriert, die Musik wird dagegen nur in Stereo ausgegeben.



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

UMFANG ★★★★★

Story: Die globale Sicherheit ist in Gefahr, seit Raphael Drake ein Instrument zur Raketenabwehr entwendet hat. Als virtueller Pierce Brosnan stellen Sie sich nun der Gefahr.

Setting: Nightfire spielt in der Gegenwart, wobei der britische MI6-Charmeur wieder einmal mit futuristischen Q-Gadgets hantieren und Fahrzeuge benutzen darf.

Levels: Der Umfang ist mit 12 Abschnitten nicht besonders groß.

Langzeitmotivation: Konsolen-Bonds haben sich relativ schnell durch den Einzelspieler-Modus gekämpft, dafür halten die Multiplayer-Gefechte bei Laune.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielbare Abschnitte: Neben den Ego-Shooter-Passagen gibt es 5 Fahrlevels, in denen Sie sich einer umfangreichen Bordbewaffnung bedienen.

Steuerung: Orientiert sich am gängigen Ego-Shooter-Schema und geht dementsprechend gut von der Hand.

Missiondesign: Auch Bond profitiert von der cineastischen Präsentation. In den komplexen Levels kommt es besonders auf die Beherrschung der Q-Spielerien an.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Nur in effektespickten Passagen, insbesondere in den Fahrlevels, treten Ruckler auf. Altersbedingt nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit.

Sound: Die lippsynchrone Sprachausgabe kann sich genauso hören lassen wie die dramaturgische Musikkulisse.

Atmosphäre: Zwischensequenzen und abwechslungsreiches Missionsdesign erfreuen Bond-Fans.

Besonderheiten: Leider ohne Breitbild-Modus, dafür mit Dolby-Digital-Soundcodierung.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Christoph Kraus

ist ein Star und will hier raus.

Peter Jackson's King Kong ist „Dschungelcamp“ in spannend. Zwar wirkt das Spiel vom Anfang bis zum Ende gesciptet und bietet dem Spieler abseits des vorgegeben Pfades kaum Handlungsfreiheit, doch die dadurch geschaffene Atmosphäre wird nicht nur Cineasten begeistern. Auch die Abwechslung kommt bei den 40 Abschnitten nicht zu kurz, dafür sorgt schon allein der Wechsel von den Ego-Shooter-Passagen zu den den Prügel- und Hangelabschnitten als Riesenprimat. Wenn Ubisoft dann auch noch mitreißende Zwischensequenzen serviert, in denen ich mich frei bewegen kann, steht fest: Die Jungs aus Montpellier haben den Begriff „Filmumsetzung“ wieder salonfähig gemacht!

TEST P.J.'S KING KONG

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Pictures
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	40 Abschnitte

Internet: www.kingkonggame.com

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- + Fantastische Soundkulisse
- + Weitläufige Landschaften
- + Exzellenter Spannungsaufbau, ...
- ... bedingt durch Linearität und Scripts

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1:	R1:	
–	Nachladen	□: Ausweichen
L2:	R2:	△: Speer ablegen/Biss
Zielen	Schießen/Stoßen	X: Charakter rufen/Schlag
Start: Pause		O: –
Select:		
Steuerkreuz:	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umsehen/Kamera

Beide Abschnitte lassen sich sehr intuitiv steuern. Das Greifen von Jacks Waffen ist anfangs ungewohnt.

STEUERUNG 88%

GRAFIK	SOUND	MULTI	87%
84%	90%	–%	

König Kong erklimmt den Thron der besten Filmumsetzungen. Linearer Action-Shooter mit Atmosphäre!

GESAMTWERTUNG

★★★★★

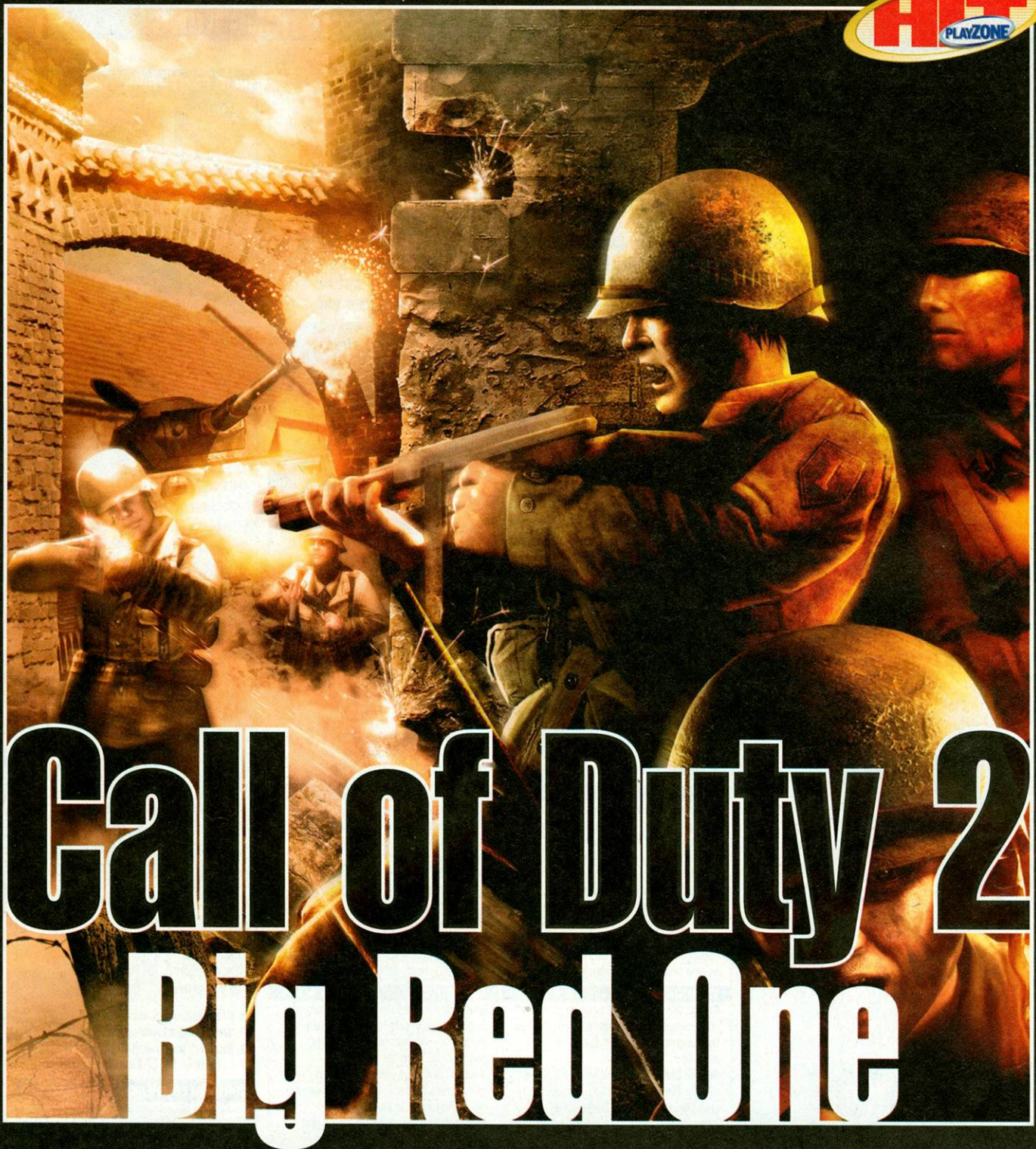
GESAMTWERTUNG

★★★★★

Anzahl erledigter Gegner bewertet, ist die Langzeitmotivation immens. Wir möchten nicht allzu viel verraten, aber wer den alternativen Abspann genießen möchte, muss wesentlich mehr Zeit investieren als die zirka 8 Stunden, die man für das erste Durchspielen benötigt. Technisch gibt sich König Kong keine Blöße: Das Spiel läuft – abgesehen von wenigen sehr effektreichen Abschnitten – flüssig und begeistert insbesondere mit den überdimensionalen Dinomodellen. Einzig King Kongs Ganzkörperbehaarung hätte auf der PS2 einen Tick realistischer ausfallen dürfen. Aber wir wollen mal keine Haarspalterei betreiben: Peter Jackson's King Kong ist ein Hit und ein sicherer Beweis dafür, dass gute Drehbücher nicht nur aus Hollywood, sondern manchmal auch aus Montpellier kommen.

CHRISTOPH KRAUS





Activisions Weltkriegs-Shooter begeistert durch **geballte Action und eine grandiose Atmosphäre.**

Auf dem PC hat die *Call of Duty*-Reihe bislang weit mehr Anhänger als auf Heimkonsolen, was hauptsächlich an der zwar guten, aber nicht auf ganzer Linie überzeugenden ersten Konsolenfassung *Finest Hour* liegt. Mit dem zweiten Konsolen-*Call of Duty* will Activision

jetzt endlich auch uns Konsoleros glücklich machen und sich seinen Platz im Olymp der Edel-Shooter sichern.

GEMEINSAM STARK

Um sich aus der Masse an Weltkriegs-Shootern hervorzuheben, setzen die Entwickler nicht nur auf geballte Technik-Power, sondern auch

auf ein interessantes Szenario, in dem Sie die berühmte Big-Red-One-Einheit bei ihren Kämpfen in Nordafrika und Europa begleiten. Dabei wurde Wert darauf gelegt, den Spieler in sein Team zu integrieren und eine Beziehung zu seinen Kameraden entstehen zu lassen. Dies gelingt zumindest teilweise, sofern es

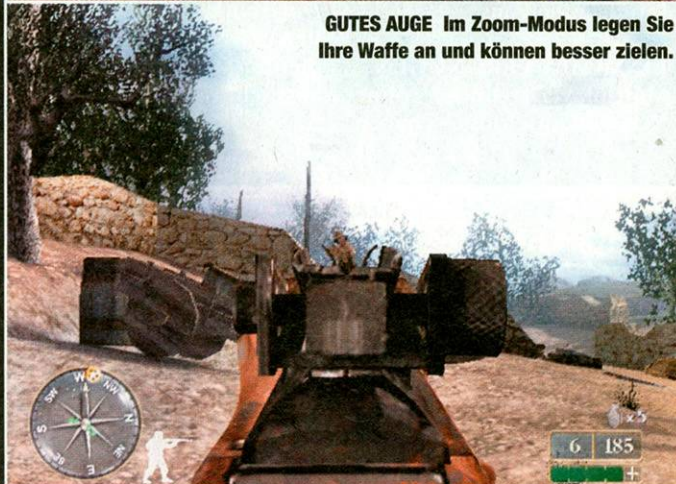
die Action überhaupt erlaubt, sich um seine Gefährten und deren Wohlergehen zu kümmern. Aber selbst dann bleibt fraglich, ob das Ableben eines virtuellen „Freundes“ den Spieler zu Tränen rührt beziehungsweise überhaupt interessiert. Der Teamfaktor spielt dennoch in Hinsicht auf das Gameplay eine Rolle: Häufig



VÖLKERWANDERUNG Die Anzahl der Soldaten, die gleichzeitig dargestellt werden, ist beeindruckend.



DETAILLIERT Die Waffen wurden ihren Vorbildern detailgetreu nachempfunden.



GUTES AUGE Im Zoom-Modus legen Sie Ihre Waffe an und können besser zielen.



AUF DIE HARTE TOUR Schweres Gerät wie dieser gegnerische Panzer wird mit Sprengladungen ausgeschaltet.



LUFTANGRIFF Im Flugzeug können Sie zwischen Geschützen und Bombenabwurfvorrichtungen hin und her laufen.



PUTZTRUPP In Nordafrika säubern Sie einen feindlichen Flugplatz von Gegnern.

kommen Sie nur im Trupp voran, vor allem, wenn Sie in Gebäuden auf befreundete Türöffner angewiesen sind.

STRIKT NACH DREHBUCH

Nachdem am Vorgänger die KI der virtuellen Soldaten in Fachkreisen kritisiert wurde, wurde sowohl freundlichen als auch feindlichen Einheiten eine ordentliche Portion Hirn in die virtuellen Schädel gepflanzt. Das bedeutet zwar nicht, dass Activision die Messlatte für intelligente Geg-

ner höher gelegt hat, aber dennoch sind die Jungs im Vergleich zum ersten Teil eine ganze Ecke cleverer und somit alles andere als Kanonenfutter. Sie fliehen vor Granaten, suchen Deckung und verharren dahinter schon auch mal für längere Zeit – ganz wie es PC-Spieler bereits vom ersten PC-*Call of Duty* her gewohnt sind. Kein Wunder, basiert die KI von *Big Red One* doch auf jener der ersten PC-Fassung. Dafür wird die Intelligenz des Spielers kaum gefordert: *Big Red One* ist im

Einzelspieler-Modus wie jedes *Call of Duty* von Vor- bis Abspann durchgeskriptet und ein Musterbeispiel für linearen Spielverlauf. So negativ dies auch klingen mag, im Fall von *Call of Duty* sorgt gerade das Skripting für ein atemberaubendes Spielerlebnis. Dies liegt vor allem auch an den neuen Look-Trigger-Events, die – wie der Name verrät – durch das Sichtfeld des Spielers ausgelöst werden. Dadurch verpassen Sie keine Action, da sich diese ja immer erst dann abspielt, wenn Sie

auch in die entsprechende Richtung sehen. Die Kehrseite der Medaille: Dem Spieler bleibt nur ein Weg, seine Mission zu erfüllen. Auf diesem Weg wird er dann durch teils sichtbare, teils aber auch unsichtbare oder schwer nachvollziehbare Begrenzungen gehalten. Hin und wieder geht's im Spielverlauf auch nur dann weiter, wenn Sie eine bestimmte Aktion ausgeführt haben. Zum Beispiel zerstört eine Bombe eine Mauer, die den weiteren Weg blockiert, wenn der Spieler eine

Flak-Stellung in der Umgebung gesäubert hat. Gelegentlich bedienen Sie stationäre Waffen wie Stand-MGs, Flaks oder Waffen auf Fahrzeugen, um sich Ihrer Gegner zu entledigen. Zudem finden einige Missionen komplett in Vehikeln wie Panzern statt. Sogar an Luftangriffen können Sie teilnehmen und sich im Flieger bewegen, Bomben abwerfen und Bordgeschütze steuern. Diese teils fast zu langen Baller-Passagen an stationären Waffen oder an Bord von Fahrzeugen bringen zwar Abwechslung, sind aber spielerisch schwächer als die sehr kurzweiligen Missionen, die der Spieler zu Fuß bestreitet.

FILMREIF

Die Inszenierung des Shooters ist hervorragend: Die Grafik ist flüssig, sieht um Längen besser aus als die des Vorgängers und übertrifft außerdem noch die der Konkurrenztitel. Die optische und akustische Präsentation schafft eine sehr beklemmende Atmosphäre, die das Spiel zum Erlebnis werden lässt und aus einem Hollywood-Streifen stammen könnte. Bereits zu Beginn können Sie sich davon ein Bild machen, wenn Sie das Dorf stürmen und rings um Sie herum alles in die Luft fliegt. Explosionen und Bombeneinschläge lassen den Subwoofer mächtig dröhnen und auch die Waf-

fenounds klingen sehr authentisch. Die Musik ist ein Genuss: Die orchestralen Klänge passen hervorragend zum Geschehen auf den Schlachtfeldern und sind ebenso wie die Sprachausgabe auf höchstem Niveau. Passend zur hervorragenden Präsentation ist die Steuerung nahezu perfekt für einen Ego-Shooter und darüber hinaus noch sehr zugänglich: Bereits nach kurzer Zeit flitzen Sie mit Ihrem Soldaten flink durch die Schützengräben und dünnen die Reihen Ihrer Feinde gezielt aus.

EINSAMES VERGNÜGEN

Multiplayer-Freunde ohne Netzwerkanschluss haben

leider das Nachsehen: *Big Red One* bietet keinen Mehrspieler-Modus an einer einzigen Konsole, sondern nur einen LAN- und Online-Modus. Dann aber macht der Shooter eine Menge Spaß und kann dank verschiedener Spielmodi und Kartenanzahl auch in Hinblick auf den Umfang überzeugen. Wäre dies auch im leider etwas zu knapp geratenen Singleplayer-Modus der Fall, hätte die Wertung noch positiver ausfallen können, aber auch so hat sich *Call of Duty* im zweiten Anlauf den PLAYZONE-Hitstempel verdient. Mission erfolgreich abgeschlossen, Activision!

THOMAS EDER

DAUERFEUER Im Spielverlauf erwarten Sie zahlreiche Ballerpassagen an stationären Waffen.



HEAVY METAL Für die Fahrzeuge steht eine alternative Steuerungsvariante zur Auswahl.



SPERRFEUER Mit den schweren MGs können Sie Ihren Kameraden ideal Feuerdeckung geben.



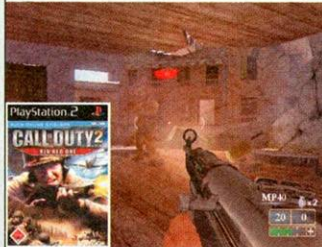
CLEVER Sowohl Kameraden als auch Gegner gehen bei Feuergefechten vorbildlich in Deckung.



DETAIL-CHECK CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Auf Augenhöhe mit der Konkurrenz

Mit dem letzten *Medal of Honor* konnte EA nach dem weniger berauschenden *Rising Sun* wieder punkten. Im Vergleich damit sowie mit dem nicht ganz makellosen Vorgänger überzeugt Activisions *Big Red One* vor allem in puncto Technik.



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Geübte Spieler sehen den Abspann bereits nach unter 10 Stunden Spielzeit. Etwas mehr Umfang hätte nicht geschadet.

Anzahl der Missionen: 13

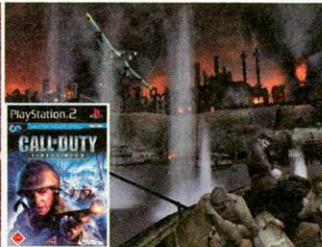
Schwierigkeitsgrade: 3

GAMEPLAY ★★★★★

Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich. Kontrollpunkte sind sinnvoll platziert.

Wiederspielwert: Das Spiel bietet eine Menge interessantes Bonusmaterial, das freigeschaltet werden kann.

Steuerung: Die Fahrzeuge steuern sich besser als im Vorgänger. Rundum sehr gute Steuerung.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Das Durchspielen der abwechslungsreichen Solo-Kampagne dauert je nach Schwierigkeitsgrad 10 bis 15 Stunden.

Anzahl der Missionen: 19

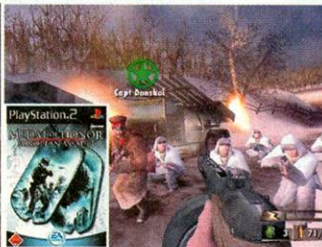
Schwierigkeitsgrade: 3

GAMEPLAY ★★★★★

Missionsdesign: Bis auf einige fehlende Kontrollpunkte insgesamt sehr gut.

Wiederspielwert: Cheats und freischaltbare Extras laden zum erneuten Spielen des Weltkriegs-Shooters ein.

Steuerung: Eingängige, gute Shooter-Steuerung. Die Panzerfahrpassagen sind etwas gewöhnungsbedürftig.



MOH: EUROPEAN ASSAULT

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Zu geringer Umfang. Geübte Spieler bekommen schon nach etwa 6 Stunden den Abspann zu sehen.

Anzahl der Missionen: 12

Schwierigkeitsgrade: 4

GAMEPLAY ★★★★★

Missionsdesign: Sehr gut, da abwechslungsreich und viel Interaktion mit der Umwelt.

Wiederspielwert: Pro Level gibt es mehrere Sekundärziele, die man beim ersten Mal kaum alle zu Gesicht bekommt.

Steuerung: Das Schießen aus der Deckung sowie Teambefehle funktionieren problemlos. Insgesamt sehr gute Steuerung.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Hervorragend präsentiert. Grafik und Akustik vermischen sich zu einer super Atmosphäre und sind fast durchgehend auf sehr hohem Niveau.

Darstellung: Seltene Slowdowns ohne Auswirkung aufs Gameplay.

Soundeffekte: Geniale Soundkulisse mit beeindruckenden Effekten und guter Sprachausgabe.

Musik: Die musikalische Untermalung begeistert nicht nur Sound-Fetischisten.

MULTIPLAYER ★★★★★

Wie im Vorgänger fehlt auch in *Big Red One* der Splitscreen-Modus. Online oder per System-Link bietet das Spiel einen ordentlichen Umfang und macht dazu noch eine Menge Spaß.

Maximale Spielerzahl: 16

Splitscreen: Nein

Online-Modus: Ja

Spielmodi: 4

Mehrspieler-Maps: 11



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Vorbildliche Präsentation, die für beklemmende Atmosphäre sorgt. Die Qualität der Texturen schwankt im Spielverlauf stark.

Darstellung: Ordentlich mit Slowdowns bei viel Action auf dem Bildschirm.

Soundeffekte: Sehr gute und ordentliche Sprachausgabe begleitet die actionreichen Kämpfe.

Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikuntermalung.

MULTIPLAYER ★★★★★

Dank einer guten Mischung an Spielmodi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Auch online überzeugt *Finest Hour*.

Maximale Spielerzahl: 16

Splitscreen: Nein

Online-Modus: Ja

Spielmodi: 4

Mehrspieler-Maps: 8



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Etwas verwaschene Texturen, ansonsten toll. Unglaubliche Action auf dem Bildschirm. Die Framerate-Probleme stören teils enorm.

Darstellung: Leider nicht konstant flüssig. Oft nervige Ruckler.

Soundeffekte: Sehr gute Effekte und räumlicher Klang. Sehr gute Sprachausgabe.

Musik: Wie immer klingt auch die Musik in EAs Shooter-Reihe hervorragend.

MULTIPLAYER ★★★★★

Sehr umfangreicher Multiplayer-Modus. Auf einen Online-Modus muss der Spieler aber leider verzichten. Hier punktet die Konkurrenz von Activision.

Maximale Spielerzahl: 4

Splitscreen: Ja

Online-Modus: Nein

Spielmodi: 4

Mehrspieler-Maps: 16



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder

... kann Private Kelly nicht leiden.

Gigantisch – das beschreibt die Inszenierung von *Big Red One* wohl am besten. Zahlreiche gut geskriptete Ereignisse, ununterbrochene Action, viel Abwechslung und eine technisch sehr gute Umsetzung des interessanten Szenarios zogen mich bereits nach wenigen Minuten in ihren Bann. Auch wenn das Thema „Zweiter Weltkrieg“ mittlerweile schon vielfach durchgekauft wurde, sticht Activisions neues Konsolen-*Call of Duty* aus der Masse der Weltkriegs-Shooter heraus. Daran ändern auch schwächere Spielelemente wie zum Beispiel zu lange, eintönige Ballerpassagen oder auch die sehr konsequente Abfolge von Skripts nichts: *Call of Duty 2: Big Red One* zählt zur Crème de la Crème der Zweiter-Weltkrieg-Shooter.



TEST CALL OF DUTY 2

Hersteller: Activision

Entwickler: Treyarch

Genre: Ego-Shooter

Sprache: Deutsch

Video: 4:3, 16:9

Audio: Stereo, Pro Logic 2

Umfang: 13 Missionen

Internet: www.callofduty.com

Spieler: 1-16 (online) Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Preis: Ca. € 60,-

Ab 18

- Filmreife Inszenierung
- Super Grafik und Sound
- Abwechslungsreiche Missionen
- Sehr linear

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielen	R1: Feuern	□: Nachladen
L2: Granate	R2: Waffenhieb	△: Springen
Start: Pause-Menü	X: Aktion	O: Deckung
Select: Missionsziele		
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umsehen

Zu Fuß und in Fahrzeugen ist die Steuerung rundum sehr gelungen und bereits in kurzer Zeit erlernbar.

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 86%

Gelungener Konsolen-Vertreter der beliebten und spektakulär inszenierten *Call of Duty*-Reihe.

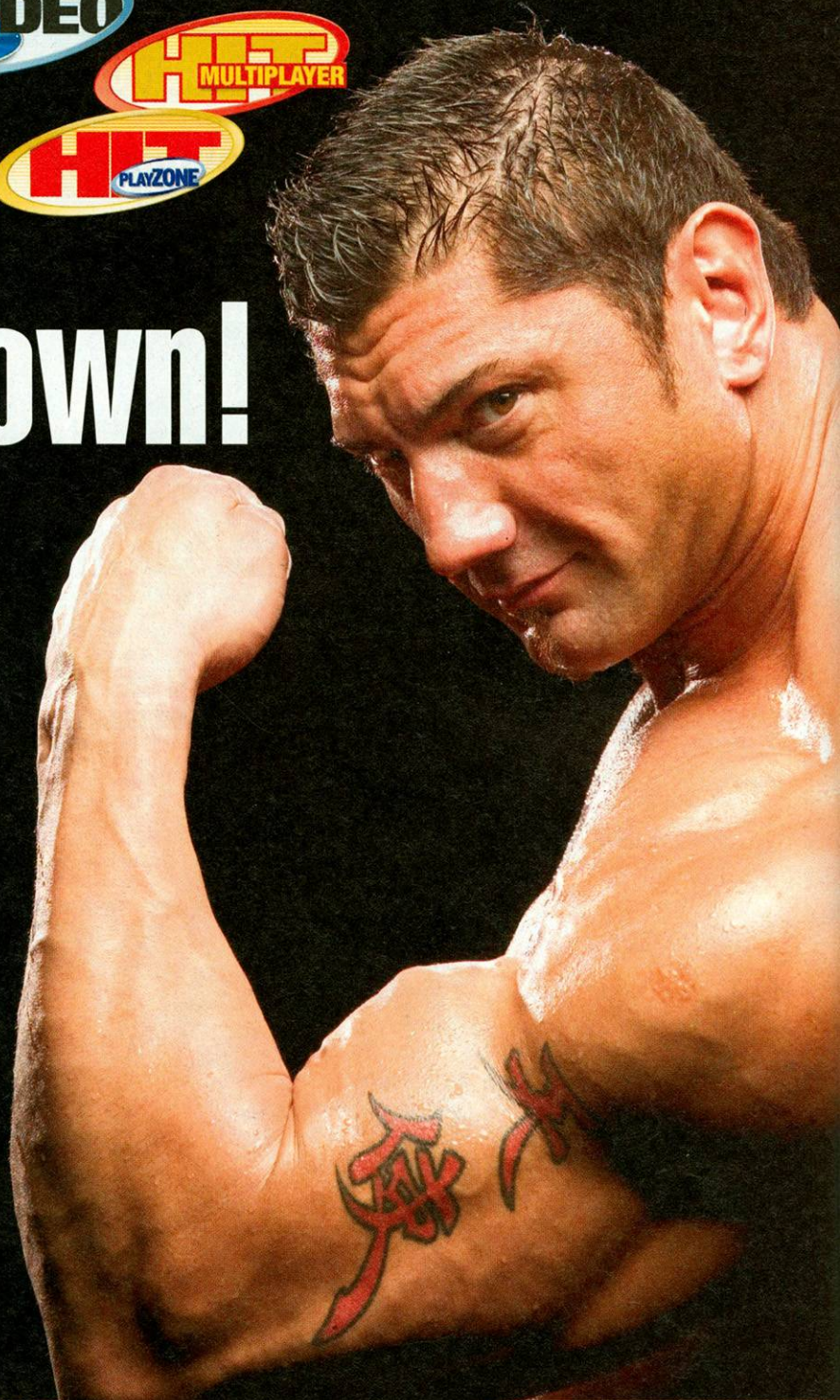
VIDEO

MULTIPLAYER

PLAYZONE

WWE SmackDown! vs. Raw 2006

**Der Himmel für
Wrestling-Fans!**
In allen Belangen
stark verbessert
und deshalb der
neue Genre-König.



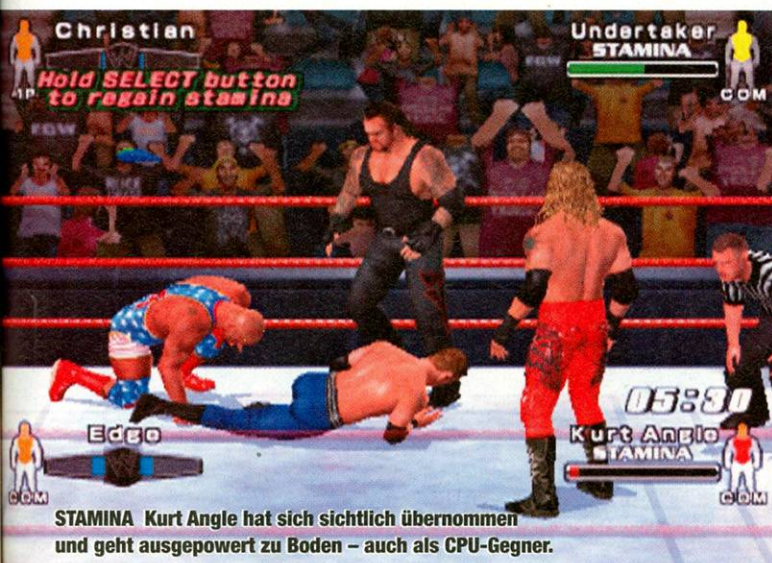
Myster **HÖHENFLUG** Rey Mysterio hat nicht nur im Spiel die mittl-
Abstand coolsten Moves drauf. Ein wahrer Akrobat.

01:12

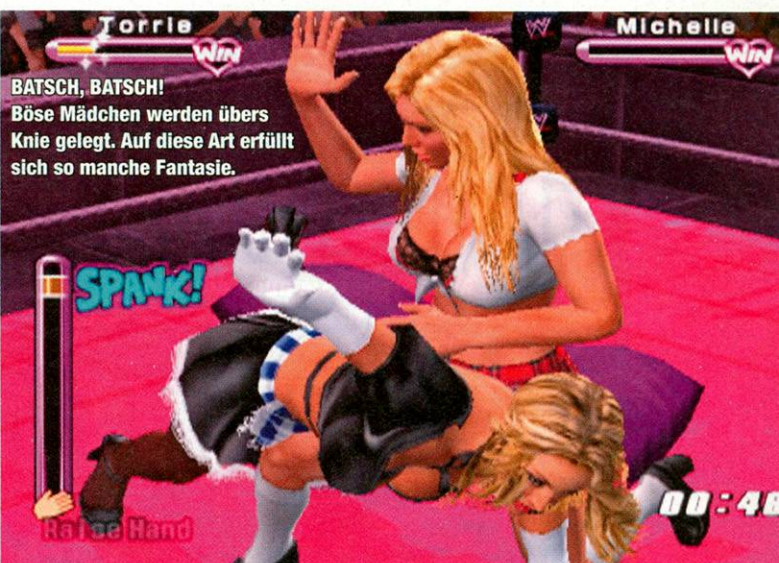
OPERATION GELUNGEN Eine vollkommene
Eigenkreation: eigener Wrestler, eigener
Einmarsch und eigener Gürtel.



C-TECH CHAMPION
BROCK LESNAR COAL "CHOJIN" BALTASAR



STAMINA Kurt Angle hat sich sichtlich übernommen und geht ausgepörrt zu Boden – auch als CPU-Gegner.



Wrestling-Fans müssen nicht lange überlegen, wenn sie sich mit neuer Software zum amerikanischen Show-Sport mit GZSZ-Allüren eindecken wollen. THQ sorgt als WWE-Monopolist zusammen mit dem japanischen Entwicklerteam Yuke's in geregelten Abständen für neue Intrigen, Skandale und sportliche Höchstleistungen im heimischen Wohnzimmer. Dieses Jahr kommt mit *WWE SmackDown! vs. Raw 2006* der bislang beste Vertreter des Wrestling-Genres auf PS2-Besitzer zu. Kenner des Vorgängers bemerken auf den ersten Blick die Unterschiede: überarbeitetes Gameplay, mehr Umfang und stark verbesserte Präsentation.

Letzteres wird vor allem im Saison-Modus von Anfang an hörbar. Während letztes Jahr die motivationslose und gelangweilte Vertonung der Wrest-

ling-Superstars ein herber Kritikpunkt war, sind wir bei der Version 2006 voll des Lobes. Egal ob Entertainment-Ringer, Divas oder Manager, alle Charaktere hören sich so an, wie man es erwartet und eigentlich auch längst hätte erwarten können. Man merkt in unterschiedlichen Situationen den Zorn, die Enttäuschung, die Drohung oder Anspannung in der Stimme der Protagonisten. Zusammen mit den genreüblichen Intrigen, Skandalen und Entwicklungen kommt von Beginn einer Saison an eine tolle und fesselnde Atmosphäre auf. Durch diese zeitgemäße akustische Präsentation ist *WWE SmackDown! vs. Raw 2006* so nahe an einer realen Wrestling-TV-Übertragung wie kein Vertreter des Genres zuvor.

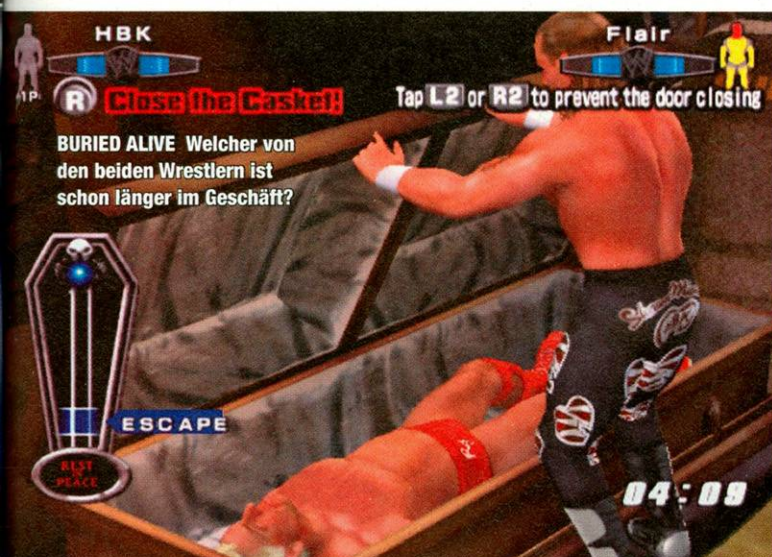
Das hohe Maß an Authentizität ist aber nicht alleine dem Sound zuzuschreiben. Die optische Präsentation der Wrestler ist im

Vergleich zum Vorgänger ebenfalls merklich verbessert worden. Bei den Einmärschen und in den Zwischensequenzen merkt man dem Titel deutlich an, dass die Entwickler zum ersten Mal auf das Motion-Capture-Verfahren gesetzt haben. Zusätzlich sorgt die geniale Mimik in den Gesichtern für eine äußerst glaubhafte Präsenz der modernen Gladiatoren. Nichts Neues sind die häufigen Clippingfehler, die zwar während der Action im Ring nicht weiter stören, aber trotzdem erwähnt werden sollten. Ebenfalls weiteren Platz für Verbesserungen hält die Kollisionsabfrage bereit: Bei Höhenunterschieden wird man oft Zeuge seltsamen Verhaltens und merkwürdiger Bewegungen der Charaktere.

AUTHENTISCHER DURCH MEHR STRATEGIE

In spielerischer Hinsicht haben sich die Entwickler ganz klar in

Richtung Simulation bewegt. Die neue Momentum-Anzeige verbindet die Finisher- und die Clean-/Dirty-Tactics-Anzeige des Vorgängers und sorgt somit für eine direktere Verknüpfung zwischen gelungenen Aktionen und beispielsweise besonders unfairen Attacken. Ist das Momentum vollständig gefüllt, kann der Spieler einen individuellen Finisher ansetzen, dessen verheerende Wirkung mit allerlei visuellen Effekten spektakulär in Szene gesetzt wird. Nutzt der Spieler die Möglichkeit, sich den Finisher für später aufzuheben, so kann er den fatalen Move jederzeit während des Matches einsetzen, muss sich aber auch mit der Tatsache zufrieden geben, dass er dann weniger Schaden anrichtet. Behält man hingegen das Finisher-Ass so lange im Ärmel, bis das Momentum-Meter ein zweites Mal vollständig gefüllt ist, verpasst man dem Gegner ei-



INFO **DER GENERAL-MANAGER-MODUS**

Der Herr der modernen Gladiatoren

Zum ersten Mal können Sie auch hinter den Kulissen agieren und in die Haut eines General Managers schlüpfen.

Sign-A-Contract			
		Kane	
		Overall	87
		Popularity	65
5 Week	\$164,500	(\$32,900/Wk)	
3 Month	\$406,302	(\$31,254/Wk)	
6 Month	\$727,090	(\$27,965/Wk)	
9 Month	\$987,948	(\$25,332/Wk)	
1 Year	\$1,163,344	(\$22,372/Wk)	
Available Cash		\$7,840,700	
Select		Cancel	

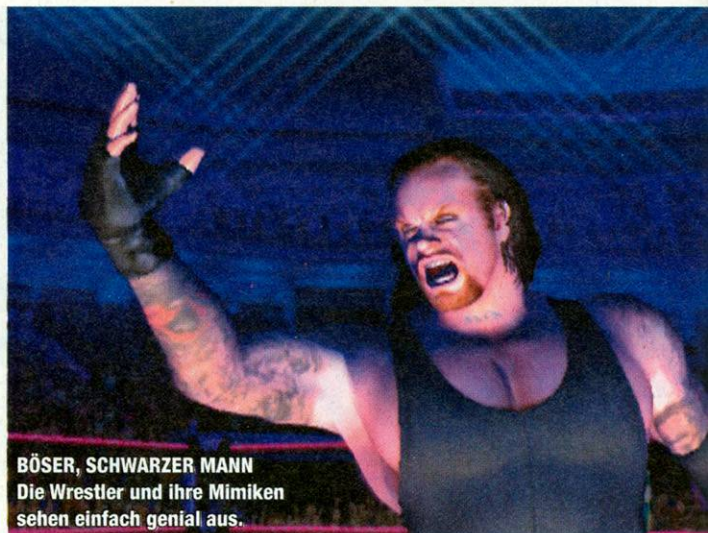
Aller Anfang ist schwer. Vor allem als General Manager (kurz: GM) in der WWE. Hat sich der Spieler zunächst für eine Show (SmackDown! oder Raw) entschieden, müssen einige Wrestler unter Vertrag genommen werden. Dabei gilt die Maxime: Je länger die Vertragsbindung, desto höher die Kosten (Bild oben). Nachdem ein ordentlicher Roster zusammengestellt wurde, gilt es, den Fans das zu liefern,

wonach sie am meisten lechzen: eine gute Show. Man stellt Woche für Woche das Programm zusammen und bedient sich dabei aus allen Spielmodi und Match-Arten. Zusätzlich – man hat natürlich auch ein wirtschaftliches Hauptziel vor Augen – muss man auch für ausreichend Werbeeinnahmen sorgen (Bild unten). Die Bilanz redet schließlich keine Fehlp

Termination Income Statement (for the week of April 14th)		April 22 Boise Idaho
Expense		
Show Cost		
Match Costs	-36,000	
Promo Costs	-2,000	
Overhead		
Arena Costs	-18,000	
Miscellaneous	-12,000	
Staff		
Superstar Contracts	0	
Trainers	-75,000	
Crew	-20,000	
Total Expenses	-163,000	
Net Profit(Loss)	360,450	

nungen schön, sondern konfrontiert Sie mit harten Fakten (Bild Mitte). Der GM-Modus funktioniert überraschend gut und ist für Wrestling-Fans mit einem Faible für Wirtschaftssimulationen mit Sicherheit eine tolle Sache. Auch wenn man die spielerische Tiefe und den Detailgrad wie beispielsweise bei EAs Fussball Manager 2005 vermisst, macht diese Wrestling-Wirtschaftssimulation durchaus Laune. Die Möglichkeit, selbst die geplanten Wochen-Shows zu spielen oder als Zuschauer zu fungieren, ist sehr löblich und sorgt zusammen mit den zufälligen Ereignissen wie Fehden oder plötzlichen Verletzungen der Wrestler für einen sehr positiven Eindruck.

Schedule		April 22 Boise Idaho
RAW		April 22 Boise Idaho
Advertising Promo		
Match 1	\$0	
Match 2	\$-1,000	
Promo 1	\$0	
Match 3	\$-16,000	
Match 4	\$-1,000	
Promo 2	\$+150,000	
Match 5	\$0	
Main Event	\$0	
Starting Cash	\$885,787	Show Cost \$68,000
Available Cash		\$817,787



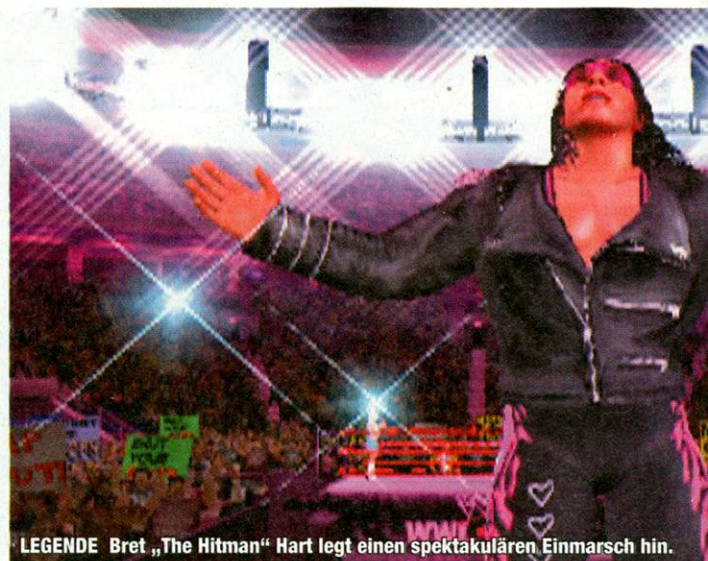
BÖSER, SCHWARZER MANN
Die Wrestler und ihre Mimiken sehen einfach genial aus.

nen besonders kräftigen Clean- oder Dirty-Finishing-Move. Ein neues Gameplay-Element, das für einen erheblich höheren Strategie-Anteil während der Kämpfe sorgt, ist die Stamina-Anzeige. Jeder Kämpfer verfügt über ein mehr oder weniger ausgeprägtes Durchhaltevermögen. Es liegt voll und ganz beim Spieler, ob er alles auf eine Karte setzt, seinen Kontrahenten von den ersten Sekunden an mit kräftezehrenden Aktionen schwächt und schnell auf einen Pin hinarbeitet oder ob er es langsam angehen lässt und den richtigen Moment für eine vernichtende Move-Serie abpasst, die in einem Finishing-Move mit anschließendem 3-Count endet. Egal, welche Vorgehensweise Sie bevorzugen, Sie sollten ein wachsames Auge auf die Stamina-Anzeige haben und gegebenenfalls mithilfe der Select-Taste für ausreichend Erholung sorgen. Tun Sie das nicht, ist Ihr Wrestler nicht nur einige

Sekunden vollkommen hilflos und allen Attacken wehrlos ausgeliefert, er bewegt sich auch merklich langsamer und tut sich bei einigen Moves schwerer als sonst. Darüber hinaus hat sich in Sachen Gameplay kaum etwas im Vergleich zum Vorjahr verändert. Dies gilt leider auch für das nach wie vor von Glück dominierte Konter-System bei Aufgabe-Griffen.

VERBESSERUNGEN UND MEHR VON ALLEM

Ganz im Sinne einer Fortsetzung hat die 2006er-Version generell mehr in Sachen Umfang zu bieten als der Vorgänger. Sie können nicht nur aus insgesamt 63 Wrestlern (Superstars plus Legenden) wählen, sondern auch endlich Ihren ganz persönlichen Einmarsch zusammenschustern. Dabei stehen Ihnen zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung. Die extrem vereinfachte Variante ermöglicht es Ihnen, schon



LEGENDE Bret „The Hitman“ Hart legt einen spektakulären Einmarsch hin.

nach drei grundlegenden Einstellungen (Bewegung, Film und Musik) ein spektakuläres Auftreten Ihrer persönlichen Wrestler-Kreation oder eines bereits bestehenden Superstars auf den Bildschirm zu bringen. Mit der ausführlichen Variante können Perfektionisten mehrere Stunden verbringen, was nicht zuletzt an den langen Ladezeiten bei der Vorschau der unzähligen Kameraperspektiven liegt.

Neben dem bereits erwähnten Saison-Modus, der übrigens je nach Charakterwahl eine andere Story erzählt, können Wrestling-Fans endlich mit einem Kumpel um einen Gürtel kämpfen – und zwar sowohl WWE-Titel als auch solche Marke Eigenkreation. Voyeuristische Sofa-Sportler werden angesichts des neuen Fulfill-Your-Fantasy-Modus die wegrationalisierten „Bra & Panties“-Matches kaum vermissen. Eine ganz besondere Überraschung erwartet Fans im General-Manager-Modus (siehe Extrakasten). Online-Matches sind ebenfalls wieder mit von der Partie, konnten aber leider zum Testzeitpunkt noch nicht durchgeführt werden. Wir werden dies allerdings gegebenenfalls in einer der nächsten Ausgaben nachholen.

Bislang war jedes Jahr eine Steigerung der Serie zu beobachten. Dieses Mal haben die Jungs von Yuke's allerdings einen gewaltigen Sprung hingelegt und für Fans des Show-Sports die bislang beste Version abgeliefert: umfangreich, technisch top und spielerisch mit sehr gelungener Simulationsausrichtung.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

Noch näher am Vorbild

THQs neuester Spross der WWE-Serie ist durch stetige und sinnvolle Verbesserungen der beste Teil der Serie.



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

GAMEPLAY ★★★★★

Durch die neue Momentum- und Stamina-Anzeige nimmt die strategische Komponente des Gameplays wesentlich zu. Der direktere Zusammenhang zwischen allgemeinen und besonders fairen oder fieseren Moves und das sehr gut funktionierende Stamina-System verleihen dem Titel im Gameplay-Bereich eine bislang nicht gekannte Authentizität. Einfach grandios.

Zufällige Minispiele: Ja, bis auf die Chop-Battles wie beim Vorgänger.

PSP-Verbindung: Ja. Allerdings kann nur eine Wrestling-Legende auf dem Handheld freigeschaltet und auf die PS2-Version übertragen werden. Kaum der Rede wert.

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Alle Modi des Vorgängers plus General-Manager-M., Create An Entrance und Locker Room.

Anzahl Wrestler: Insgesamt 63: 50 aktuelle Superstars und 13 Legenden.

Match-Arten: Wie beim Vorgänger, plus Title Match (WWE-Championship, Created Championship), Backstage Brawl, Bar Brawl, Parking Lot Brawl (neue Version), Buried Alive Match. Statt „Bra & Panties“-Match jetzt Fulfill-Your-Fantasy-Match

Championships: The Million Dollar, United States, Intercontinental, WWE, World Heavyweight, Hardcore. Plus die vier fehlenden Ch. des Vorgängers.

Anzahl Arenen: 20

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Dank Motion-Capturing sind die Animationen v. a. bei den Entrances und Cut-Scenes eine Augenweide. Während der Kämpfe immer noch etwas steife Bewegungen. Geniale Gesichtsmimiken und tolle Effekte.

Sound: Alle Wrestler können mit toller, emotionaler und stets passender Sprachausgabe voll überzeugen. Cooler und überwiegend harter Soundtrack.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



WWE SMACKDOWN! VS. RAW

GAMEPLAY ★★★★★

Zum ersten Mal kann sich der Spieler zwischen den Ausrichtungen Clean, Neutral und Dirty entscheiden, was vor allem auf die Spielweise eine entscheidende Wirkung hat. Besondere Clean- und Dirty-Special-Moves verleihen der Serie zusammen mit dem schlag- und griffdifferenzierten Kontersystem eine neue, bislang unbekannte strategische Seite.

Zufällige Minispiele: Ja. Test of Strength, Stare Down, Lock Up, Chop-Battles.

PSP-Verbindung:

Nicht vorhanden

UMFANG ★★★★★

Spiel-Modi: Exhibition, Season, PPV, Online, Create A Superstar/Move-Set/Stable/Championship

Anzahl Wrestler: Insgesamt 52. Davon 41 aktuelle Superstars und 11 Legenden.

Match-Arten: Nahezu alles, was das Herz begehrt. Weit über 70 unterschiedliche Match-Variationen decken beinahe jeden Wunsch der Wrestling-Fangemeinde ab. Neu hinzu kam das abgefahrene Parking-Lot-Brawl-Match.

Championships: Fast alle bekannten Titel der WWE sind dabei. Leider fehlen Cruiserweight, Women's, World Tag Team und WWE Tag Team.

Anzahl Arenen: 16

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Wrestler sehen im Vergleich zum Vorgänger durch mehr Polygone und glänzende Oberflächen besser und realistischer aus. Während der effektgeladenen Einmärsche und Kämpfe teilweise holprige und steife Bewegungen.

Sound: Das Publikum reagiert sehr dynamisch auf das Ringgeschehen. Leider ist die Synchronisation der Wrestler teils sehr unmotiviert und langweilig.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak

kann das Spanken nicht lassen.

Mir persönlich haben die consequenten Verbesserungen enorm gut gefallen. Der Saison-Modus macht durch mehrere Storys, die tolle neue Synchro und vor allem die genialen Gesichtsmimiken aller Figuren eine Menge Spaß. Durch den neuen Entrance-Editor kann man jetzt noch mehr Zeit mit der Umsetzung seiner kreativen Einfälle verbringen. Ganz besonderes Lob gilt aber dem Gameplay. Die Stamina- und Momentum-Features sind nach enormem Feinschliff sehr gut ausbalanciert und verleihen den Kämpfen eine gelungene strategische Note. In Sachen Ausstattung hat THQ noch mal eine Schippe draufgelegt und bietet somit allen Wrestling-Fans den bisher besten Vertreter des Genres.

TEST SMACKDOWN 2006

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	63 Wrestler

Internet: www.thq.de

Spieler:	Termin:
1-6	Erhältlich

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

- Geniale Präsentation
- Neue Gameplay-Features
- Cooler Saison-Modus
- Tolle Sprachausgabe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Finisher (+ L2: F. aufrufen)	R1: Gegner wählen	□: Ring betreten/Waffe
L2: Schlag-Konter	R2: Griff-Konter	△: Irish Whip
Start: Pause	X: Schlagen/treten	O: Greifen
Select: Stamina-Erhölung	Analogstick L: Bewegungen/Tag-Befehl	Analogstick R: Posen

Die Steuerung der Wrestler ist einfach und bietet doch viele Facetten. Sehr gut.

STEUERUNG
83 %

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	90%
88%	87%	85%	

Fans des Show-Sports bekommen das ultimative Wrestling-Spiel. Nicht lange überlegen, zugreifen!

Soul Calibur III

VIDEO

HIT
MULTIPLAYER

Prügeln mit Herz und Seele!
Teil 3 macht vieles anders,
aber nicht alles besser.

Die aktuelle Konsolengeneration schreitet mit großen Schritten dem Ende ihrer überaus erfolgreichen Ära entgegen und wird so langsam, aber sicher mit den letzten Spiel-Highlights versorgt. In technischer Hinsicht ist in vielen Genres bereits seit einiger Zeit das Ende der Fahnenstange erreicht. Man denke zum Beispiel nur an *Gran Turismo 4*, das nur unwe-

sentlich besser aussah als der Vorgänger. *Soul Calibur III* ist in dieser Beziehung ein ähnlich gutes Beispiel. Bereits der zweite Teil gehörte grafisch zur *Crème de la Crème* der PS2-Prügel-Riege und faszinierte mit flüssigen Animationen, fantasievollen Charakteren, wunderschönen Arenen und tollen Licht- und Spezialeffekten. Soweit hat sich bei Teil 3 nicht viel geändert. Namco stand

demnach vor der schwierigen Aufgabe, trotz des geringen Spielraums für grafische Verbesserungen einen würdigen Nachfolger zu entwickeln. Es mussten also Ideen für neue Spielkonzepte her, die sich in den Beat-'em-Up-Rahmen einfügen ließen, sich aber auch nicht zu sehr vom ursprünglichen Kern entfernen würden.

Das erste Ergebnis von Namcos Brainstorming-Sessions ist der Charakter-Editor. Zum ersten Mal in der *Soul Calibur*-Serie kann sich der Spieler einen oder mehrere Kämpfer selber zusam-

menschustern. Details zu diesem überraschend gut gelungenen Feature finden Sie im Extrakasten „Der Charakter-Editor“.

STRATEGIE ... MOMENT, DOCH NICHT

Anscheinend haben auch die Entwickler sehr großen Gefallen an der Charaktererstellung gefunden, denn Sie werden in mehreren Spielmodi mit wildfremden, editierten Kämpfern konfrontiert. So auch im neuen Chroniken-des-Schwertes-Modus, der im Vergleich zu allen anderen alternativen Spielvari-

GRAFISCHE SUPERLATIVE Im 16:9-Modus sieht *Soul Calibur III* noch spektakulärer aus und bietet mehr Übersicht.





STARKER NOBODY Die editierten Charaktere sehen in Aktion sehr gut aus und sind zweifellos eine Bereicherung.

anten der Vorgänger in eine völlig andere Richtung geht. Sie erleben ein Strategie-Spiel Ultra-Light, das eine Soul Calibur-typische und fantasievolle Story erzählt. Nachdem Sie eigens für diesen Modus Ihren individuellen Charakter erstellt haben, nehmen Sie einen Level nach dem anderen in Angriff, in denen es hauptsächlich darum geht, eine festgelegte Anzahl von Stützpunkten einzunehmen und später zusätzlich bestimmte Schlüsselpersonen zu eliminieren. Die Spielmechanik des Chroniken-des-Schwertes-Modus ist auf die grundlegenden Elemente reduziert und wird der Definition eines Strategie-Titels in keiner Weise gerecht, was zum Großteil der fehlenden spielerischen Freiheit zuzuschreiben ist. Sie können Ihre Einheiten lediglich auf fest vordefinierten Wegen über die kleinen Karten schicken. Die Reduzierung auf das „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“-Prinzip lässt zudem relativ schnell die Motivation verfliegen. Da sich die Länge späterer Missionen durchaus auf eine Dreiviertelstunde ausdehnen kann,

nervt die fehlende Speicher-möglichkeit innerhalb der Levels zusätzlich.

STORY MIT RAFFINESSE

Soul Calibur-Veteranen sind mit einer für ein Beat 'em Up ungewöhnlich aufwendigen Story-Gestaltung bereits vertraut und kommen mit dem neuen Story-Modus voll auf ihre Kosten. Mehrere Weggabelungen, die den Pfad des Charakters beeinflussen, und eingestreute Quicktime-Events wie beispielsweise das schnelle Ausweichen vor einem herunterfallenden Käfig sollen Sie nicht nur mit unterschiedlichen Varianten einer Story versorgen, sondern auch zum mehrmaligen Spielen animieren. Leider ähneln sich die Geschichten viel zu sehr und auch die Quicktime-Events sind immer an derselben Stelle vorzufinden und auf die gleiche Art zu lösen. Kämpfe unter außergewöhnlichen Bedingungen sind in einem speziell dafür konzipierten Spielmodus anzutreffen und sind mit einer Gesamtzahl von 12 Herausforderungen doch recht überschaubar. Neben Solo- und



FANTASTISCH Der Mann mit dem unaussprechlichen Namen ist nicht der Einzige, der auf dem Screen für Effekt-Gewitter sorgt.

INFO DER CHARAKTER-EDITOR

Bastelstunde

Wir bauen uns einen Kämpfer. Wie das genau funktioniert, sehen Sie hier Schritt für Schritt.

1. Geschlecht und Charakterberuf

Nach der anfänglichen Wahl des Geschlechts entscheidet man sich für einen Charakterberuf, der gleichbedeutend mit dem Kampfstil ist. Ein abwechslungsreiches Ensemble von insgesamt 13 Kampfausrüstungen erleichtert die Entscheidung.



2. Optische Gestaltung

Gestalten Sie Ihren Kämpfer von Kopf bis Fuß. Es stehen mehrere Schichten an Oberkörper- und Beinkleidung zur Verfügung sowie abgefahrene Utensilien wie Augenbinden oder Monokel. Steht die Ausstattung fest, können noch die Farben für jedes angelegte Teil editiert werden.



3. Feinschliff und Finalisierung

Mit der Auswahl der Gesichtszüge, der Sprache und der Hautfarbe ist der frisch gebackene Kämpfer fast schon fertig. Nur noch auf einen passenden Namen taufen und ab ins Trainingslager.



Was es sonst noch gibt:

Nachdem der neue Charakter das Licht der Pixelwelt erblickt hat, möchte man sich natürlich auch mit seinen Fähigkeiten vertraut machen. Das geht am besten im freien Training. Lassen Sie sich die Move-Liste anzeigen und machen Sie sich mit seinen Combos vertraut.

Im Laufe des Spiels wächst Ihr Konto unaufhörlich. Die Kohle kann nicht nur in die üblichen Goodies wie Konzeptzeichnungen oder Waffenvorführungen der einzelnen Figuren investiert werden. Sie können auch eine wahnwitzige Anzahl an neuen Gegenständen, wie Hosen, Röcke, Schulterpolster, Waffen und vieles mehr, in drei Geschäften kaufen.

DETAIL-CHECK SOUL CALIBUR III

Das Ende der Fahnenstange

Soul Calibur-Fans greifen auf jeden Fall zu. Die Unterschiede zu Teil 2 sind trotzdem interessant und hier für Sie aufgelistet.



SOUL CALIBUR III

UMFANG

★★★★★

Kämpfer: 42. Neben einigen bekannten Charakteren auch viele editierte Nobodys.
Spiel-Modi: Arcade, Duell, Zeitangriff, Überlebenskampf, Teamkampf, Teamduell, Training, Waffenmeister. Die ersten sieben Spielmodi lassen sich auch als Bonus-Variante frei schalten.
Shops: Waffen-, Rüstungs- und Gegenständeladen.
Charaktererstellung: Ist möglich, dabei leicht zugänglich.
Arenen: 17, plus 13 freischaltbare.
Bonusfeatures: Jeder Kämpfer erhält zusätzlich 6 Waffen, Bildergalerien, Intros, Abspanne, Kampfvorfürungen, zusätzliche Charakterberufe und Plätze für Editor-Figuren. Massenweise Gegenstände für den Editor.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die Entwickler haben nichts anbrennen lassen und zaubern erneut unvershämmt gut aussehende Charaktere, Arenen und Effekte auf den Bildschirm. Durch geschickt eingesetzte Weichzeichner einen Tick hübscher als der Vorgänger. Vereinzelt Slowdowns und Ruckler.
Sound: Nach wie vor tolle Soundeffekte und Sprachausgabe – auf Englisch und auf Japanisch. Die orchestrale Musik ist stets passend.
Besonderheiten: Bis auf 16:9 und 60 Hz nichts Auffälliges.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

SOUL CALIBUR II

UMFANG

★★★★★

Kämpfer: Insgesamt 23. 8 Charaktere kommen erst im Laufe des Spiels hinzu.
Spiel-Modi: Arcade, Duell, Zeitangriff, Überlebenskampf, Teamkampf, Teamduell, Training, Waffenmeister. Die ersten sieben Spielmodi lassen sich auch als Bonus-Variante frei schalten.
Shops: Im Waffenmeister-Modus gibt es eine Einkaufsmöglichkeit.
Charaktererstellung: Ist bei Soul Calibur II leider noch nicht möglich.
Arenen: 10, plus 5 freischaltbare.
Bonusfeatures: 12 zusätzliche Waffen und 1 Alternativ-Kostüm pro Kämpfer warten auf den Spieler. Bildergalerien, Abspanne, Kampfvorfürungen und die Waffen-Galerie stehen nach harter Arbeit zur Verfügung.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Die extrem detaillierten und fantasievollen Charaktermodelle, tollen Animationen, edlen Lichteffekte und traumhaft schönen Arenen machen Soul Calibur II zu einem der schönsten PS2-Spiele überhaupt. Ruckler und Slowdowns waren ein Problem von Teil 2.
Sound: Klirrende Waffeneffekte und gute Sprachsamples unterstreichen die Schwertkampf-Action. Sehr gute, klassisch angehauchte Musikstücke.
Besonderheiten: Der Titel unterstützt Progressive Scan.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak

ist vom Editor total begeistert.

Namco lässt sich einiges einfallen, um *Soul Calibur*-Fans bei Laune zu halten. Sowohl der Story-, als auch der Chroniken-des-Schwertes-Modus zeigen coole, neue Ansätze. Leider fällt die fehlende Abwechslung auf Dauer negativ auf. Der leicht zugängliche Charakter-Editor hingegen funktioniert einfach super und gibt Mehrspieler-Matches neue Würze. *Soul Calibur III* rockt! Punkt.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

steht auf große, lange ... Schwerter.

Mich fasziniert nach wie vor der geniale Mehrspieler-Modus. Nicht genug damit, dass die drei neuen Kämpfer eine tolle Figur machen, im überaus gelungenen Editor kann man das Kämpferfeld um eigene Figuren bereichern. Technisch ist *Soul Calibur III* wieder einmal fantastisch und sogar etwas hübscher als Teil 2. Der Preis dafür sind aber auch vereinzelt Slowdowns und Ruckler.

TEST	
SOUL CALIBUR III	
Hersteller:	Sony/Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Dt. Texte
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II, DDS EX
Umfang:	42 Kämpfer
Internet: http://de.playstation.com	
Spieler:	Termin:
1-2	23. November
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-
➤ Absolut umwerfende Grafik ➤ Überaus gelungener Charakter-Editor ➤ Gameplay kaum verändert ➤ Einzelspieler-Modi wenig abwechslungsreich	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Blocken	R1: Kick
L2: Schlag h. + Schlag v. + Kick	R2: Schlag h. + Blocken
Start: Pause	Start: Blocken
Select: --	Select: Kick
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Schlag h./v.
Keine großartige Veränderung zum Vorgänger. Immer noch sehr gut spielbar und leicht zu erlernen.	
STEUERUNG 86%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
93%	88%
88%	82%
Solisten freuen sich über neue Ideen, die leider nicht frei von Mängeln sind. Technisch absolut fantastisch.	

Zwei-Spieler-Turnieren können Sie zusätzlich dazu eine Liga starten und mit genügend Übung dominieren.

VIELES BEIM ALTEN

Spielerisch hat sich nicht viel verändert. Treue und überzeugte *Virtua Fighter*-Fans wenden sich

immer noch mit Grausen von dem schnellen und scheinbar Taktik-losen Gameplay ab. *Soul Calibur*-Anhänger predigen von der leichten Zugänglichkeit und versuchen die Tatsache zu entkräften, dass auch dieses Mal wieder wildes und unkontrolliertes Button-Mashing selbst bluti-

gen Neulingen Erfolge beschert. Pro- und Contra-Argumente gibt es also auch dieses Mal wieder zuhauf. Fest steht, *Soul Calibur*-Fans bleiben welche, Skeptiker ändern ihre Meinung nicht. *Soul Calibur III* macht mit den vielfältigen Einzelspieler-Modi vieles richtig, hätte aber auch

noch mehr besser machen können. Das Glanzstück des Titels ist und bleibt, wie auch schon bei den Vorgängern, wieder einmal der Mehrspieler-Modus, der dank des überaus gelungenen Charakter-Editors zusätzlich an Reiz gewinnt.

UDO CRNJAK



SPIELE ALS JACK. SPIELE ALS KONG.

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Nutze als KONG die zerstörerische Kraft eines Giganten. Zerschmettere Feinde oder wirf mit riesigen Gegenständen.



Setze als Jack in der Egoperspektive Waffen, Fallen und dein Team geschickt ein, um zu überleben.

Bestes PS-Game der Games Convention 2005



November 2005

www.kingkonggame.com

PlayStation 2

PSP

XBOX

XBOX 360

NINTENDO GAMECUBE

PC CD-ROM

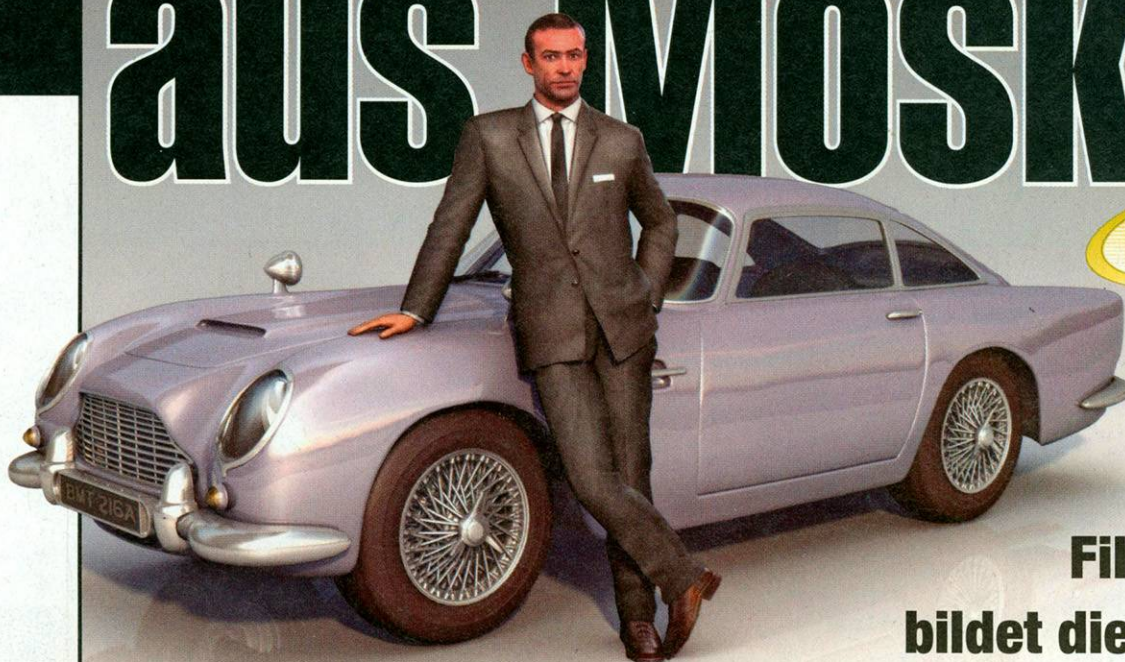
NINTENDO DS

UBISOFT



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. PS and "PlayStation", "PS2", "UMD" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

James Bond 007 Liebesgrüße aus Moskau



Ein echter
Filmklassiker
bildet die Grundlage

für das neueste EA-Spiel aus dem Bond-Universum.

Mittlerweile hat sich die *James Bond*-Reihe bei EA neben den unzähligen Sporttiteln zu einer festen Größe im alljährlichen Softwarezyklus gemausert. Nachdem letztes Jahr mit *GoldenEye: Ro-*

gue Agent (Bösewicht als Held) ein eher serienuntypischer Vertreter erschien, steht dieses Weihnachten wieder ein „echter“ James Bond in den Startlöchern. Und was für einer! Sir Sean Connery höchstpersönlich stellte nicht nur sein Äußeres

für die Versoftung des zweiten offiziellen *Bond*-Films zur Verfügung, er lieh dem Pixel-Konterfei auch seine Stimme (logischerweise nur in der englischen Sprachfassung) – kombiniert mit dem spielerisch hohen Niveau des Quasi-Vorgängers *Alles*

oder nichts sind das gute Voraussetzungen für das bisher beste EA-Bond-Abenteuer.

DER BESTE BOND ALLER ZEITEN

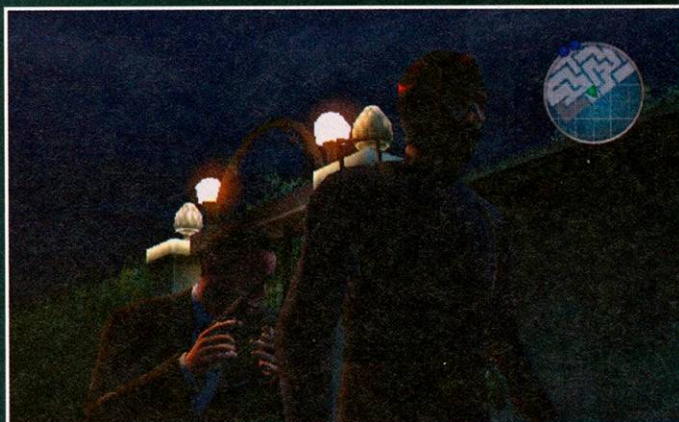
In einer *Bond*-typisch überzogenen Anfangssequenz beginnen



DER EINZIG WAHRE BOND Bei diesem Spiel dürfen Sie in die Haut von Sir Sean Connery höchstpersönlich schlüpfen!



JETPACK-ACTION Bereits in der ersten Mission können Sie mit dem Jetpack lässig in die Lüfte steigen, um einen Helikopter zu zerstören.



SCHLEICHEINSATZ Bond darf diesmal coole Anschleichmanöver vollführen, um die Gegner mit einem Spezialschlag auszuknocken.



FAHRMISSIONEN INKLUSIVE Die Serie besinnt sich auf alte Tugenden und bietet Fahrinsätze, bei denen Sie selbst am Lenkrad sitzen dürfen.

Sie Ihre Mission als James Bond höchstpersönlich auf einer Dinnerparty. Dort gerät auf einmal alles aus den Fugen: Ein paar Dunkelmänner sind von der Veranstaltung nicht sonderlich angetan und entführen kurzerhand die Tochter des Präsidenten (alias Pop-Blondchen Natasha Bedingfield). Bond, als Mann vom Fach, lässt seinen Martini stehen und verfolgt die Bösewichter, die er in einem heißen Luftkampf via Raketenrucksack rund um Big Ben zur Strecke bringt. Die Maid ist gerettet und trällert zum Dank den neuen Titelsong.

PERFEKT EINGEFANGENE ATMOSPHÄRE

Nach dieser Sequenz folgt der Handlungsstrang des Abenteurers mehr oder weniger streng der Vorlage des Films. Kenner wissen also, was sie erwartet: Die berühmte Schleichpassage aus dem Filmteaser dürfen Sie ebenso nachspielen wie die Bootsfahrt durch die Kanäle von Istanbul, die Schießerei im Zigeunerlager oder die berühm-

tigte Zugfahrt. Allerdings wurden die Sequenzen kräftig aufpoliert und actionreich inszeniert. Für *Liebesgrüße aus Moskau* orientierte man sich an der bekannten Spielmechanik a u s *Alles oder nichts*, die mit dem 60er-Jahre-Flair gewürzt und zu einem sehr atmosphärischen Action-Kracher verkocht wurde. In allen Sequenzen steuern Sie den smarten Agenten aus der Verfolgerperspektive und sind hauptsächlich damit beschäftigt, die lästigen Gegner aus dem Weg zu räumen. Dazu steht Ihnen ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung. Wer wirklich Punkte sammeln will (für die unter anderem nette Bonusfilme eingekauft werden können), zieht seine Gegner ohne plumpe Waffengewalt aus dem Verkehr. Wie immer Sie auch vorgehen, in manchen Situationen hilft nur eines der berühmten Q-Gadgets weiter, mit denen Bond auch diesmal ausgestattet ist. Besonderes Highlight der Kollektion ist ein Modellhubschrauber, mit dessen



FEUER FREI Nach dem Anvisieren dürfen Sie wahlweise den Bond-Fokus aktivieren oder einfach drauflosballern.



BONUSPUNKTE Wenn rote Sterne auftauchen, erhalten Sie Bonuspunkte, mit denen die Extras freigeschaltet werden können.



COOLE HILFSMITTEL Aus Q's Labor stammt dieser ferngesteuerte Mini-Hubschrauber zur Bewältigung spezieller Aufträge.



VORTEIL Das Anlehnen sowie Anvisieren und Um-die-Ecke-Schießen klappt bei *Liebesgrüße aus Moskau* ganz vorzüglich.

SCHIESSEN STATT REDEN Die Missionen bieten abwechslungsreiche Action ohne Kompromisse (links).

HANDGEMENGE Bond verfügt über spezielle Nahkampftricks, die durch die angezeigte Taste ausgelöst werden (rechts).



Hilfe Sie Räume ausspionieren oder Türen öffnen können. Ein Element, das wir aus vergangenen Abenteuern kennen, wurde ebenfalls wieder integriert: die obligatorischen Verfolgungsjagden über Straßen oder Wasserwege. Auch wenn diese Abschnitte nicht die Komplexität ausgewachsener Action-Rennspiele annehmen, machen sie dank der ordentlichen Steuerung viel Spaß und sind eine spannende Abwechslung. Dicke Pluspunkte verdient sich *Liebesgrüsse aus Moskau* bei der Atmosphäre, die so dicht ist, dass Sie den Martini förmlich schmecken, den feinen Anzug spüren und die Kugeln um Sie herum pfeifen hören können – so ein Agentenleben ist eben nicht immer ein Zuckerschlecken.

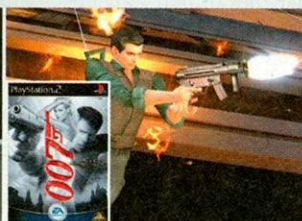
SOLIDE TECHNIK

Schade nur, dass der Spaß allzu schnell vorbei ist. Nach rund acht Stunden sehen Sie das vorläufige Ende und beschäftigen sich dann lediglich mit der Verbesserung Ihres Highscores, um die drei spannenden Bonusmissionen freizuschalten. Der etwas hektische Mehrspieler-Modus kann auf Dauer nicht wirklich motivieren und ist eher als eine nette Dreingabe zu werten. Grafisch macht das Spiel trotz vereinzelter Ruckel-einlagen eine anständige Figur. Die Sound- und Musikkulisse ist EA-typisch auf hohem Niveau. Leider ist die deutsche Synchronisation nur technisch gut gelungen. Die Stimmenauswahl ist größtenteils unglücklich, worunter die Atmosphäre ein wenig leidet. Wer sein Spiel in Deutsch begonnen hat, kann zwischendurch nicht mehr zur englischen Version wechseln, ohne erneut von vorne anzufangen. Zwar drücken diese Punkte den insgesamt sehr guten Gesamteindruck geringfügig, aber wer einmal in die Haut von Sean Connery geschlüpft ist, den stören diese Details kaum noch.

DETAIL-CHECK LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

Connery oder Brosnan?

Die laut Meinung vieler Fans besten Bond-Darsteller stehen sich im Videospiel-Duell gegenüber. Welcher der beiden Herren hat in welchem Bereich bessere Qualitäten?



LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Dank eines neuen Zielsystems geht die minimal geänderte Steuerung des britischen Agenten deutlich besser von der Hand. Die Fahrzeugsteuerung klappt wie immer gut.

Missionsdesign: Teils längere, abwechslungsreiche Missionen, die sich natürlich am Plot des Films orientieren.

Künstliche Intelligenz: Ihre Kontrahenten verhalten sich ähnlich wie bei *Alles oder nichts*: Irgendwann laufen sie in die Schusslinie.

UMFANG ★★★★★

Levels: Die 14 Missionen fesseln etwa acht Stunden. Danach können Sie noch drei spannende Bonusmissionen knacken.

Abwechslung: Snipermissionen, Fahrzeug- und Bootslevels sowie Schleichabschnitte – für vielseitige Action ist gesorgt.

Speichermanagement: Nach jeder erfolgreich durchgeführten Mission wird gespeichert.

Langzeitmotivation: Um die letzte Bonusmission zu erreichen, spielen Sie mit Sicherheit die Abschnitte mindestens zweimal.

Multiplayer: Kein Koop-Modus und ein hektischer Splitscreen-Modus machen das Spiel nicht gerade zum Mehrspieler-Kracher.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Zwischensequenzen sind ohne Tadel, nur im Spiel selbst ruckelt's manchmal etwas.

Sound: Wie immer eine Paradedisziplin für EA. Auch hier gibt's nichts zu meckern.

Präsentation: Sieht aus wie der Director's Cut zum Film. Noch Fragen?

Musik: Ein neuer Titeltrack, gesungen von Natasha Bedingfield, und ein Mix aus neuer Musik und Original-Soundtrack.

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Fahrzeugmissionen sind simpel und eingängig, zu Fuß hat man ebenfalls alles gut unter Kontrolle. Allerdings stört gelegentlich das bockige Zielsystem.

Missionsdesign: Viele Stellen muss man sich merken, dafür sind die Missionen knackig und kurz.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verschansen sich zwar hinter Kisten und Mauerevorsprünge, werden aber nach einiger Zeit ungeduldig und rennen in ihr Verderben.

UMFANG ★★★★★

Levels: 28 Abschnitte, die Sie beim ersten Durchlauf ungefähr 12 Stunden fesseln. Danach motivieren die freispielfähigen Extras.

Abwechslung: Ab und an darf die Kontrolle von Fahrzeugen übernommen werden, die sich allesamt sehr gut steuern lassen.

Speichermanagement: Es wird nach jedem erfolgreich absolvierten Abschnitt gespeichert.

Langzeitmotivation: Medaillen, Bonusmaterial und umfangreiche Mehrspieler-Modi motivieren auch auf längere Sicht.

Multiplayer: Zwei im Kooperativ-Modus, vier im Splitscreen. Der Umfang der Spielmodi ist beachtlich.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Nur die Zwischensequenzen ruckeln, im eigentlichen Spiel bleibt es angenehm flüssig.

Sound: Ob Motorensounds oder Waffeneffekte, alles klingt glaubwürdig und kracht ordentlich.

Präsentation: Wie im Kino! Besser kann man ein Bond-Spiel fast nicht inszenieren.

Musik: Ein eigener Bond-Song sowie neue und bekannte Melodien passen hervorragend zum Spielgeschehen.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
kämpft im Namen Ihrer Majestät.

Liebesgrüsse aus Moskau hat mich begeistert, da ich in der Haut von Sean Connery die Handlung des Films interaktiv erleben durfte. Der einzige Kritikpunkt ist der mit ca. acht Stunden etwas geringe Spielumfang.

TEST L. AUS MOSKAU

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	8+ Stunden

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich

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

- Sean Connery als Bond
- Filmreife Präsentation
- Klassisches Bond-Feeling
- Geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ziel erfassen	R1: Schießen	[]: Bond-Fokus
L2: Waffen wechseln	R2: Ducken	[Δ]: Anlehnen
Start: Pause		[X]: Aktions-Taste
Select: -		[O]: Hechtsprung
Steuerkreuz: Waffen wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen

Die Steuerung funktioniert tadellos und ermöglicht ein intuitives Spielerlebnis.

STEUERUNG 87%

GRAFIK	SOUND	MULTI	86%
84%	83%	79%	

Sean Connery begeistert als vielseitiger Konsolen-Bond mit **Dauer-Action** und witzigen Gadgets!

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

DIE VERANTWORTUNG ZU TRAGEN IST HART.

DIE KONSEQUENZEN ZU TRAGEN IST NOCH HÄRTER.



www.brothersinarmsgame.com



PC
DVD

XBOX

XBOX
LIVE

PlayStation 2
NETWORK PLAY

DELL



gearbox
software



Xbox, PC © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. PS2 © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers In Arms Earned In Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

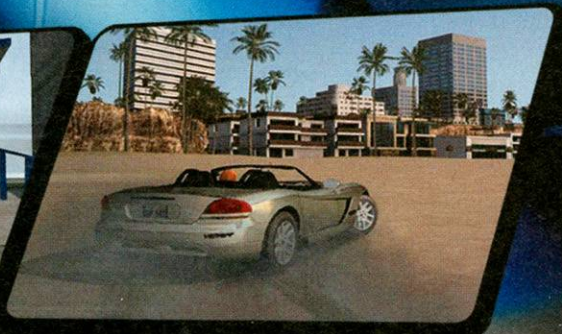
PIMP YOUR RIDE



FINDE DIE RICHTIGE MISCHUNG AUS
GESCHWINDIGKEIT, SPRÜNGEN UND ABKÜRZUNGEN.



LASS DEINE SCHLITTEN VON
WEST COAST CUSTOMS TUNEN.



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

PlayStation®2



West Coast
CUSTOMS





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

WWW.LARUSHGAME.COM

 **MIDWAY**

"MTV GAMES" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. DODGE is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. WEST COAST CUSTOMS™ and the West Coast Customs logo are trademarks of West Coast Customs, Inc. All rights reserved. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website.

Brothers in Arms

VIDEO

18+

HIT PLAYZONE

Earned in Blood

Trifft Ubisoft auch mit einem **Schnellschuss** ins Schwarze?

Cleverer Erzählkniff oder kaum verhüllte Einfallsslosigkeit? Das zweite Abenteuer aus der *Brothers in Arms*-Reihe setzt nicht nur da an, wo *Road to Hill 30* im März dieses Jahres aufhörte, sondern überschneidet sich sogar teilweise mit dessen Handlung. Während Sie damals in die Rolle von Matt Baker schlüpften, spielt diesmal Bakers Kollege Joe „Red“ Hartsock die Hauptrolle. Die Handlung lässt die beiden nicht nur des Öfteren aufeinander treffen, Sie erleben auch Ereignisse auf interessanten Nebenschauplätzen der Missionen aus dem Vorgänger – bei-

spielsweise erfahren Sie, was die zurückgebliebenen Soldaten am Hill 30 vor Bakers Rückkehr durchmachen mussten. Überhaupt nimmt der Titel oft und gerne Bezug auf den Erstling. Wenn Hartsock zum Beispiel nach dem Absprung über der Normandie zuerst in einem Baum hängen bleibt, denkt jeder Kenner unweigerlich an den glücklosen Soldaten, der in einer der ersten Szenen von *Road to Hill 30* in ebendieser Lage sein Leben ließ.

DIE BEKANNTEN VIER F

„Find them, fix them, flank them, finish them!“ – die grundlegende Vier-Punkte-Strategie aus *Road to Hill 30* ist auch bei *Earned in Blood* der Schlüssel zum Sieg. Sie kommandieren meist ein oder zwei kleine, unabhängig agierende Teams, die Sie taktisch geschickt zum Ausmanövrieren der gegnerischen Soldaten einsetzen müssen.

LANGSAM VORARBEITEN Im späteren Teil kommt es zu nervenaufreibenden Häuserkämpfen.



DIE NEUE HAUPTFIGUR

„Red“ Hartsock erzählt in stimmungsvollen Rückblenden seine Geschichte.



SCHLECHTE DECKUNG Gute Schützen nutzen jede Lücke im Zaun.



AUTSCH! Die Ego-Perspektive bei Zwischensequenzen wird effektiv genutzt.



Während ein Teil Ihrer Truppen den Feind so lange unter Beschuss nimmt, bis dieser verängstigt hinter seiner Deckung hockt, sollte der andere die Situation ausnutzen und ihm in die Flanke fallen. Sie agieren dabei wahlweise als Echtzeit-Strategie und vergeben dabei über ein intuitives Kommando-System Befehle an Ihre Leute oder greifen zur Waffe und erledigen Teile der Operation selbst. *Brothers in Arms* ist zwar grundsätzlich ein Ego-Shooter, doch können Sie sich hier nicht als Einzelkämpfer profilieren – ohne zumindest eine Prise Taktik enden Möchtegern-Rambos chancenlos im gegnerischen Kugelhagel. Das gilt bei der zweiten Episode mehr denn je, denn der Feind agiert aggressiver und stellt sich intelligenter auf neue Situationen ein – deshalb kann es durchaus passieren, dass Sie die Effektivität der vier F am eigenen Leib erfahren, wenn deutsche Truppen den Spieß umdrehen und Ihnen in die Flanke fallen.

TEUER ERKAUFTE SIEGE
Der Name des Spiels ist Programm, denn im Gefecht sind

Verluste kaum zu vermeiden und viele Siege müssen mit Blut erkaufte werden. Da sich das mit der Handlung des Spiels beißt, die den Tod Ihrer Waffenbrüder nur an bestimmten Punkten vorsieht, werden Sie diesmal nach jeder erfolgreichen Mission, in deren Verlauf einer Ihrer Männer gestorben ist, gefragt, ob Sie diesen wiederbeleben und der vorgesehenen Handlung folgen wollen oder ob Sie den Level nochmals angehen wollen, bis Sie alle Kameraden lebendig durchgebracht haben. Zudem bietet das Spiel glücklosen Soldaten die Option, Hartsock nach mehreren erfolglosen Einsätzen vom gleichen Checkpoint aus zu heilen – frei nach dem Motto: „Der Krieg ist nicht fair, aber ein Videospiel sollte es schon sein.“ Ehrliche Spieler weisen solche Hilfestellungen natürlich weit von sich, für alle anderen sind sie dagegen ein willkommenes Mittel gegen drohenden Frust.

NICHT VIEL NEUES
Ein umfassender Detailcheck-Vergleich mit *Road to Hill 30* lohnt sich letztendlich aber

nicht – denn außer den zusätzlichen Mehrspieler-Karten-/Optionen sind die Feature-Listen der beiden Titel so gut wie identisch. *Earned in Blood* übernimmt praktisch alle Stärken und leider auch Schwächen des Vorgängers, angefangen bei der ansehnlichen, aber ruckeligen Grafik über die gute Lokalisierung, den noch besseren (optionalen) Originalton, bei dem jede Seite in ihrer Landessprache durch die Gegend brüllt, die gelungenen Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive und die hervorragend durchdachte Steuerung bis hin zu den freispielbaren Hintergrund-Informationen. Leider hat es Ubisofts Umsetzungsteam in Schanghai auch beim zweiten Versuch nicht geschafft, den Splitscreen-Modus vernünftig zu gestalten: Weiterhin verschwinden erledigte Soldaten plötzlich von der Bildfläche und der Gegenspieler übernimmt unvermittelt die Kontrolle eines anderen Mannes – sehr verwirrend. Ärgerlich sind auch die manchmal auftretenden Bugs wie aussetzende Sprachausgabe.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki

kennt das alles irgendwie schon.

Im Westen nichts Neues: So sehr ich den Erstling *Road to Hill 30* gemocht habe, *Earned in Blood* merkt man zu deutlich an, dass seit dem Vorgänger nur ein Dreivierteljahr vergangen ist. Zwar ist die Handlung diesmal noch besser ins Spiel integriert, doch insgesamt fühlt sich der Titel wie ein Erweiterungspack zum Vollpreis an. Schade auch, dass sich technisch nichts getan hat, denn eine flüssigere Darstellung wäre beim zweiten Anlauf wirklich wünschenswert gewesen – das neue *Call of Duty 2: Big Red One* zeigt, dass die PS2 mehr draufhat. Trotz all dieser Kritik ist das Spiel aber sehr fesselnd – wer nichts Neues erwartet, wird zufrieden sein und dürfte sich über den merklich gestiegenen Schwierigkeitsgrad freuen. Einsteigern sei deswegen aber Teil 1 empfohlen.

TEST BIA: EARNED IN BLOOD

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft Shanghai
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	16 Kapitel
Internet: www.ubisoft.de	

Spieler:	Termin:
1-2 (online bis zu 4)	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 60,-

- Fantastische Atmosphäre
- Taktisch geprägtes Gameplay
- Nicht sehr flüssige Grafik
- Kaum anders als der Vorgänger

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Befehl „Dorthin“/„Sperrfeuer“	R1: Feuern/Befehl „Stürmen“	□: Nachladen/Waffe aufheben
L2: Team wechseln	R2: Waffe wechseln	△: Granate werfen
Start: Pause	X: Springen/benutzen	O: Nahkampfangriff
Select: Situationskarte	Steuerkreuz: „Folgen“/„Verteilen“	Analogstick L: Bewegen/ducken
		Analogstick R: Umschauen/Zielen

Die Steuerung ist sehr intuitiv und schon nach kurzer Zeit haben Sie Red und seine Gruppe im Griff.

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	86%	68%	87%

Spielerisch erneut sehr fesselnd, doch mangelt es (nicht zuletzt auch technisch) an Fortschritt.

GEWOHNT GUT Die Dialoge bieten wieder jede Menge Galgenhumor.



NICHT VERBESSERT Trotz mehr Umfang krankt der Multiplayer-Modus an den alten Problemen.



Ratchet Gladiator



Vom Weltenretter zum Running Man – diesmal kämpft Ratchet **ums nackte Überleben!**



GEWALTIG Mit den richtigen Waffen lässt es Ratchet ordentlich krachen!



SCHICK Die Gleiter-Passagen sehen klasse aus und sind genauso explosiv wie der Rest des Spiels.

Ende letzten Jahres lieferten die Entwickler von Insomniac mit *Ratchet & Clank 3* ein absolut grandioses Actionspiel ab. Alle Kritikpunkte an den Vorgängern wurden beseitigt, erneut bestach die Technik durch flüssigen Aufbau sowie wahnwitzige Effekte und der neu eingeführte Mehrspieler-Modus rundete das Gesamtpaket ab. Satte 93 Prozent konnte der Titel bei uns abstauben. Da stellt sich die Frage, wie man ein solches Ergebnis noch toppen soll? Das dachten sich die Entwickler wohl auch und entschieden sich dafür, etwas am Look des Spiels zu ändern. Alles sollte düsterer und härter werden und sich noch mehr auf die Actionkomponente konzentrieren. Kein schlechter Plan, doch ganz geht die Rechnung nicht auf.

ZENIT ÜBERSCHRITTEN?

Natürlich ist auch *Ratchet: Gladiator* ein gutes Spiel, doch die Qualität der Vorgänger wird zu keinem Zeitpunkt erreicht. Der Dusterlook wirkt wenig konsequent und hat eigentlich nur zur Folge, dass sämtliche Levels

und Planeten in Braun- und Grautönen gehalten sind. Dadurch sinkt die optische Abwechslung und eigentlich sieht jeder Planet aus wie der andere. Das wäre aber noch kein Problem, wenn Leveldesign und Abwechslung stimmen würden. Dies trifft aber nur dann zu, wenn Sie wirklich in erster Linie alles und jeden zu Klump schießen wollen und Ihnen selbst die wenigen Hüpfteinlagen von *Ratchet & Clank 3* schon zu viel des Guten waren. Denn *Ratchet: Gladiator* hat die Verwandlung zum reinrassigen Ballerspiel vollzogen. Ob zu Fuß, im Buggy, im Roboter oder im Gleiter – hier wird ständig geschossen und alle drei Sekunden fliegt irgendetwas in die Luft. Erneut protzen die Entwickler dabei mit wahnwitzigen Effekten, massenhaft Gegnern und krachenden Explosionen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto gewaltiger wird die Action. Denn wie schon im Vorgänger verbessern sich Ihre Waffen im Laufe des Spiels. Diesmal jedoch nicht ausschließlich automatisch durch regelmäßigen Gebrauch, einige Upgrades können auch

gegen bare Bolzen erworben werden. Ein netter Einfall, der zumindest für optische Abwechslung bei der Gegnerdezmierung sorgt. Was das Gameplay betrifft, stellt sich aber selbst bei Profis schnell Langleweile ein. Minispiele, Gleiterrennen, ausgefallene Gimmicks – all diese tollen Inhalte wurden wegrationalisiert. Sie dürfen sich nur noch durchballern, gelegentlich Knotenpunkte einnehmen und einige Bosskämpfe bestreiten. Zwei Ihnen zur Seite gestellte Roboter-Drohnen unterstützen Sie im Kampf und nehmen gelegentlich Befehle entgegen.

SOLIDE

Am Ende bleibt ein bitterer Nachgeschmack beim Begutachten des Abspanns. *Ratchet: Gladiator* ist routiniert, spielerisch solide und technisch klasse, wirkt aber wie eine Serienproduktion auf hohem Niveau. Vielleicht braucht Insomniac derzeit mehr Ressourcen für das PlayStation-3-Projekt *I-8*, vielleicht sind die Schöpfer auch nur etwas eingerostet. Es mangelt an Liebe zum Detail, der Umfang wurde abgespeckt und Überraschungen sind kaum noch auszumachen. Wer dagegen auf der Suche nach einem technisch hervorragenden Ballerspiel ist, das er zusammen mit einem Kumpel durchspielen kann, der sollte sich den Gladiatorenkampf nicht entgehen lassen. Im neu hinzugekommenen Kooperativ-Modus dürfen zwei Spieler per Splitscreen den Story-Modus durchspielen, was in der Praxis richtig viel Spaß macht. Ebenfalls wieder mit an Bord sind die gegeneinander spielbaren Mehrspieler-Modi, die erneut auch online geockt werden können. In einer der kommenden Ausgaben werden wir auf diese noch einmal gesondert eingehen.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK RATCHET: GLADIATOR

Düsterer, härter, besser?

Dunkle Brauntöne, fieser Humor und noch mehr Action als jemals zuvor – reichen diese Zutaten, um den brillanten Vorgänger zu überflügeln?



RATCHET: GLADIATOR

GAMEPLAY ★★★★★

Sämtliche guten Ideen aus Teil 3 wurden beibehalten und sorgen für eine perfekt spielbare Actionorgie mit wählbarem Schwierigkeitsgrad.

Steuerung: Wie im direkten Vorgänger sind drei Steuerungsvarianten vorhanden und sehr gut spielbar.

Leveldesign: Es wird fast nur noch geballert, viel Abwechslung gibt's nicht. Zudem sind die Levels recht kurz und ohne Überraschungen.

Schwierigkeitsgrad: Fünf wählbare Stufen machen es Einsteigern leicht und verschaffen Profis Herausforderungen.

UMFANG ★★★★★

Zwar locken Zusatzmissionen und höhere Schwierigkeitsgrade, doch um zum Ende zu kommen, reichen 10 bis 12 Stunden.

Story: Düsterer und härter? Nicht ganz, denn die Zwischensequenzen sind immer noch recht humorvoll. Leider wirkt auch dieser Teil des Spiels etwas vernachlässigt.

Wiederspielwert: Höhere Schwierigkeitsgrade können auch nichts daran ändern, dass sich viele Levels optisch und spielerisch stark ähneln.

Levels: 13 Planeten und Turniere

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Wie gewohnt wird die sehr hübsche Comic-Optik mit Bombast-Effekten veredelt und Ruckler sind nur selten auszumachen.

Darstellung: In Extremsituationen kommt es zu kurzen Rucklern, die angesichts der unglaublichen Action auf dem Bildschirm aber kaum ins Gewicht fallen.

60-Hz-Modus: Nein, gute PAL-Anpassung

Sprachausgabe: Wie gewohnt ist die deutsche Sprachausgabe ordentlich, doch das englische Original ist noch eine ganze Spur gelungener.

Sound & Musik: Erneut untermalen treibende Beats das Geschehen, genau wie die Optik etwas düsterer und härter.

RATCHET & CLANK 3

GAMEPLAY ★★★★★

Jetzt gibt es nichts mehr zu meckern. Die Steuerung wurde komplett renoviert, die Lernkurve ist flacher als noch beim Vorgänger.

Steuerung: Ob Ego- oder Außenansicht, Ratchet und Clank sind jetzt perfekt steuerbar.

Leveldesign: Die Weltraumballereien gibt's nicht mehr, trotzdem ist die Abwechslung enorm. Lange Levels mit vielen originellen und überraschenden Stellen.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs fast schon zu einfach, werden gegen Ende sogar die Profis gefordert.

UMFANG ★★★★★

Auch Teil 3 bietet Spielspaß satt. Wer sich beeilt, ist nach 20 Stunden beim Endboss, hat aber bei weitem nicht alles gesehen.

Story: Humor wird abermals groß geschrieben. Ratchet und Clank müssen die Galaxie diesmal vom fiesen Roboterobermotz Dr. Nefarius befreien.

Wiederspielwert: Zahlreiche Boni und Extras erhöhen die Motivation. Durch die große Abwechslung machen die Levels auch beim zweiten Anlauf viel Spaß.

Levels: 18 Planeten

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Viel mehr ist aus der Konsole nicht herauszuholen. Die enorme Weitsicht und zahlreiche tolle Effekte können sich sehen lassen.

Darstellung: Wie schon beim Vorgänger erlebt man winzige Ruckler nur in Extremsituationen. Ansonsten bleibt das Spiel jederzeit absolut flüssig und super spielbar.

60-Hz-Modus: Nein, gute PAL-Anpassung

Sprachausgabe: Auf Englisch ist die Synchronisation noch eine ganze Ecke witziger, dennoch sind auch die deutschen Sprecher hörenswert.

Sound & Musik: Klasse Soundeffekte und gewohnt antreibende Musik lassen auch in dieser Kategorie kaum Wünsche offen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütelfür

spielt lieber noch mal den Vorgänger.

Ratchet: Gladiator ist ein klasse Spiel und definitiv kein Fehlkauf, doch gerade Fans der Vorgänger werden die Abwechslung vermissen, die die Serie stets auszeichnete. Sei's drum, wer mal wieder Horden von Gegnern in Sekundenschnelle zu Klump schießen will, sollte auf jeden Fall Probe spielen.



TEST

RATCHET: GLADIATOR

Hersteller: Sony
Entwickler: Insomniac
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 10-12 Stunden

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-8 (online) **Termin:** 23. November

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

- Actionreiches Effektwetter
- Gewohnt gute Spielbarkeit
- Cooler Koop-Modus
- Spielerisch eintöniger als die Vorgänger

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ego-Sicht	R1: Schießen	☐ Zuschlagen
L2: Ducken/Boost	R2: Waffenauswahl	☐ Waffenauswahl
Start: Pause	☐ X: Springen	☐ O: Schließen
Select: Karte/Missionen	☐ Steuerkreuz: Befehle erteilen	Analogstick L: Laufen
	Analogstick R: Kamera	

Die Tasten sind vorgegeben, doch sämtliche Achsen für jeden Steuerungstyp können invertiert werden.

STEUERUNG 85%

MULTIPLAYER

GRAFIK 87% **SOUND** 89% **87%** **EINZEL** 83%

Solide, aber etwas uninspirierte Fortsetzung, die besonders Baller- und Mehrspielerfans begeistert





Neversoft legte bereits in der Vergangenheit großen Wert darauf, sein Zugpferd mit dem berühmtesten Skater der Welt regelmäßig einer Frischzellenkur zu unterziehen. So geschah es nach dem vierten Teil mit *Tony Hawk's Underground* und jetzt wieder mit *American Wasteland*, in dem die besten Elemente der Vorgänger sowie coole Neuerungen zu einem standesgemäß genialen Fun-sport-Titel verschmelzen.

BACK TO THE ROOTS

Nachdem im letzten Teil das Skaten durch die schrägen Vögel der Jackass-Crew und zahlreiche skate-fremde Aufgaben in den Hintergrund gedrängt wurde, geht es diesmal wieder mehr um den Sport auf den Brettern mit den vier Rollen. Das BMX-Feature mit den zahlreichen BMX-spezifischen Aufgaben bietet dem Spieler darüber hinaus noch ein Spiel im Spiel, das im Gegensatz zu den

Rasenmäher- oder Bull-riding-Ausrutschern des Vorgängers sehr gut zu einem Trendsport-Titel passt und technisch dank der Erfahrung mit *Mat Hoffman's Pro BMX* ansprechend umgesetzt wurde. Aber nicht nur vom Gameplay her besinnt sich *American Wasteland* auf die Wurzeln der Serie. Die stylische 80er-Jahre-Atmosphäre wird grafisch und akustisch hervorragend umgesetzt und besitzt ihren eigenen Charme, den man beim Vorgänger vergeblich suchte. Tricktechnisch kommen Old-School-Freunde voll auf ihre Kosten: klassische Moves wie der Natas-Spin wurden gewaltig aufgemotzt und durch Tricks wie den Bert-Slide oder One-Foot-Grinds ergänzt.

LADEFREIE ZONE

Stundenlang Skaten ohne Ladezeiten? Kein Problem – im Story-Modus rollen Sie nicht durch Levels, die einzeln geladen wer-

den, sondern durch eine Stadt, in der Sie sich frei von einem Stadtteil zum anderen bewegen können. Beim Wechsel fahren Sie durch grafisch weniger aufwendige Bereiche, während die Konsole den nächsten Stadtteil lädt. Dies ist mit leichten Rucklern verbunden, die allerdings im Spielfluss kaum stören. Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, als könne eine einzige Stadt kaum die Abwechslung der zahlreichen internationalen Locations der Vorgänger bieten, unterscheiden sich einzelne Stadtteile wie zum Beispiel das sonnige Beverly Hills, die heruntergekommene Downtown oder das chinesische Viertel stark voneinander. In jedem Viertel gibt es neben einem Frisör sowie Klamotten- und Skateboard-Läden noch einen Bus, der den Spieler schnell durch die City chauffiert. Bei den Skate-Läden nehmen Sie an Challenges teil, mit denen Sie die Stats Ihres Skaters verbessern. Und in den Straßen warten eine Menge Passanten, von denen Sie Aufgaben annehmen können, um Ihr großes Ziel – den ultimativen Skatepark – zu erreichen.

ALLES BEIM ALTEN?

Grafisch gibt es bis auf kleine – und zum Glück seltene – Ruckler nichts zu bemängeln. Über die stockende Framerate beim Übergang von einem Stadtteil in den nächsten kann man hinwegsehen. Die Animationen sind butterweich und sehr anscheinlich. Zu hören bekommt der Spieler eine coole Auswahl an Tracks von Vertretern verschiedener Genres wie etwa Green Day, Public Enemy oder Mötley Crüe, die für ein stylisches 80er-Jahre-Flair sorgen. Aber keine Angst – Ihr Skater ist nicht an den Look dieser Zeit gebunden, sondern kann in den Läden auch zeitgemäß ausstaffiert werden. Online präsentieren Sie erstmals Ihr Outfit weltweit und skaten gemeinsam mit anderen virtuellen Rollbrettfahrern durch die Gegend. Auch offline bietet das Spiel Mehrspieler-Modi und im Klassik-Modus sogar einen Coop-Modus. Somit lässt auch der neueste Teil der Serie keine Wünsche offen und übertrifft den Vorgänger im Hinblick auf Gameplay und Atmosphäre. Saubere Arbeit, Neversoft!

THOMAS EDER



American Wasteland

DETAIL-CHECK TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Gipfeltreffen der Funsport-Elite

Mit jedem neuen Teil gelang es Neversoft, den Vorgänger-Titel zu übertreffen. Wir verraten, ob dies auch diesmal der Fall ist.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

UMFANG ★★★★★

Levels: Schauplatz des Story-Modus ist das gigantische L.A., das aus 9 Stadtteilen besteht. Der Klassik-Modus bietet weitere 6 klassische und neue Levels.

Spielmodi: Story-Modus, Klassik-Modus, Mehrspieler-Modus, Online-Modus

Editoren: Park-Editor, Skater-Editor, Graffiti-Editor, Trick-Editor

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Das BMX lässt sich wunderbar steuern und auch Tricks zu Fuß rutschen leicht von der Hand. Vorbildlich!

Neuerungen: Eine große Stadt, die man ohne Ladezeiten durchfahren kann. Erweiterte Tricks beim Laufen und Skaten. Der Spieler kann zwischen BMX und Skateboard wählen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Technisch gibt es nahezu keinen Anlass zur Kritik, bis auf gelegentliche Ruckler, die aber kaum stören. Bildhübsche Umgebungen, sehr gute Animationen und detaillierte Charaktertexturen.

Sound: Musikalische Zeitreise in die 80er Jahre. Ob Rock, Hip-Hop oder vor allem Punk – die Musikauswahl ist äußerst gelungen.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★

Levels: Auf 8 Orte verteilen sich 27 Kapitel mit 129 Aufgaben. Die Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet und führen den Spieler rund um die Welt.

Spielmodi: Story-Modus, Mehrspieler-Modus, Klassik-Modus

Editoren: Park-Editor, Skater-Editor, Graffiti-Editor, Trick-Editor

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Kinderleichte Steuerung, die im Lauf der Jahre perfektioniert wurde. THUG2 spielt sich einfach hervorragend.

Neuerungen: Das Gameplay des ersten THUG-Teils wurde um Graffiti, den Fokus, Wurfgeschosse, den Freak-Out und zahlreiche Tricks wie den Natas-Spin erweitert.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: THUG 2 zeigt sich von seiner besten Seite. Die Levels sehen wunderbar aus und die Bewegungen der Spielfiguren sind super animiert. Durchgehend flüssig und frei von Rucklern.

Sound: Gelungener Mix aus Rock, Alternativ, Klassikern und Hip-Hop – da ist für jeden Geschmack etwas mit dabei.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Thomas Eder

schwelgt in Erinnerungen

Als treuer Fan der Reihe seit dem ersten Teil freute ich mich ganz besonders über den Klassik-Modus – und als Freund des Rollbrettsports über das coole Szenario sowie zeitgenössische Tricks und die zahlreichen Skate-Legenden, die den Sport in den 80ern und 90ern prägten. Ganz besonders hat es mir – wie bisher in jedem *Tony Hawk*-Titel – der sehr gelungene Soundtrack mit einer Menge Punk-, Rock- und Rap-Hits angetan. Bei den kleinen Rucklern, die gelegentlich auftreten, kann man getrost ein Auge zudrücken – *American Wasteland* lässt sich trotzdem wunderbar spielen. Nachdem im letzten Teil die Story und die Zerstörungorgie der Jackass-Jungs für meinen Geschmack zu sehr im Vordergrund standen, liegt bei *American Wasteland* der Fokus wieder da, wo er hingehört: beim Skaten.

TEST

TONY HAWK'S A.W.

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Genre:	Trendsport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3/16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet:	www.activision.de

Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich

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

- Cooles Szenario
- Story und Klassik-Modus
- Kein Nachladen im Spiel
- Spaßiges BMX-Feature

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Bert-Slide	R1: Revert	□: Flip
L2: Auf- und absteigen	R2: Auf- und absteigen	△: Grind
Start: Pause-Menü	X: Sprung	
Select: -	O: Grab	
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

Genial wie immer: Sowohl zu Fuß als auch auf dem Bord oder dem BMX haben Sie stets die volle Kontrolle.

STEUERUNG 90%

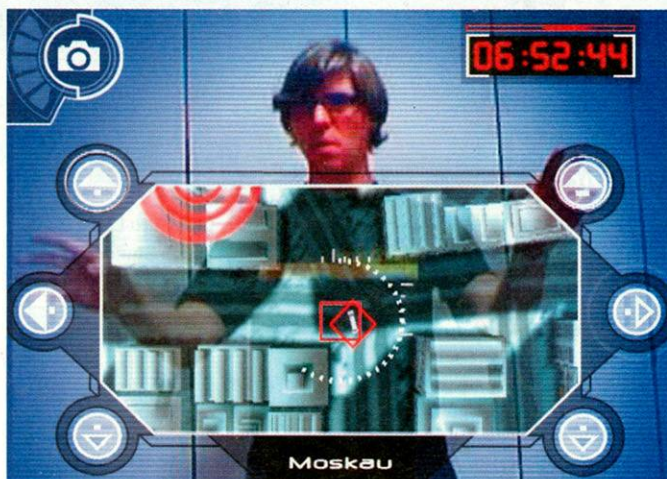
GRAFIK	SOUND	MULTI	90%
83%	87%	88%	

Auch der neueste Teil der Skate-Serie macht eine gute Figur und überzeugt durch perfektes Gameplay.



SpyToy

Dank EyeToy wird selbst der Dreikäsehoch zum Superagenten.



VERFOLGUNG Mit Handbewegungen positioniert man den Cursor über einem Ziel. Ob Spionagearbeit auch im echten Leben so leicht ist?



GESICHTSKONTROLLE Um den Schurken zu identifizieren, muss man sein Gesicht aus mehreren Einzelelementen rekonstruieren.



NACHTSICHT Die Sicherheits-Features machen die PS2 zur Alarmanlage. Hier erwischen wir Kollege Mike beim Klauen einer PSP.

Dass man mit der EyeToy-Kamera mehr anstellen kann, als ungenlenk vor dem Bildschirm herumzuzappeln, will Sony mit *SpyToy* beweisen. Auf der Silberscheibe befinden sich dementsprechend keine witzigen Party-Games, sondern eine Sammlung kleiner Features, mit denen man selbst einen auf Super-Agent machen kann. Setzt man die Webcam als Sicherheitskamera ein, schlägt sie beispielsweise Alarm, wenn ungebetene Gäste das Sichtfeld betreten oder macht heimlich Fotos und Videoaufzeichnungen. Mit einer mitgelieferten Weitwinkel-Linse, die man einfach auf die Kamera steckt, vergrößert man sogar das überwachte Blickfeld.

GESICHTS-GULLI

Ebenfalls wichtig für Top-Agenten: das Übermitteln verschlüsselter Botschaften. Diese kann man nach dem Erstellen nur dann abrufen, wenn man von der Gesichtserkennung erfasst wird. Dabei scannt die Kamera das Gesicht und gleicht es mit früheren Bildern ab. Nur funktioniert das leider so gut wie gar nicht. Gott sei Dank hat Sony zumindest noch eine Passwort-Eingabe eingebaut, auf die man zurückgreifen darf. Damit man *SpyToy* zumindest Alibi-halber noch als Spiel verkaufen kann, hat man einen Story-Modus eingebaut, in dem man durch unspektakuläre Minispiele Superschurken aufspürt. Da darf man Codes knacken, Fallschirmspringen, einen Cursor über einen Zielpunkt bewegen oder Gesichter rekonstruieren. 40 Euro (alternativ 60 Euro mit Kamera) sind solche Gimmicks aber nicht wirklich wert. Das Geld investiert man lieber in eine der EyeToy-Partygame-Sammlungen. Die machen weitaus mehr Spaß.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT NAJA



Christian Schönlein

ist eine Doppel-Null.

Anfangs ist die Idee vielleicht ganz nett, dass man seine Geschwister auf frischer Tat dabei ertappen kann, wie sie sich mal wieder unerlaubt etwas von einem „borgen“. Aber auf die Dauer bietet *SpyToy* einfach viel zu wenig fürs Geld. Das EyeToy ist mir, wie vielen anderen auch, in erster Linie als Partygag ans Herz gewachsen. Da brauche ich doch kein lieblos zusammengeschustertes Agenten-Gimmick, mit dem ich mein Wohnzimmer in eine Überwachungsanstalt verwandeln muss.

TEST	SPYTOY
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Entertainment
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Features und Minigames

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-

- Nett präsentiert
- Mangelhafte Gesichtserkennung
- Unspektakuläre Minispiele
- Zu wenig Inhalt fürs Geld

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die Bewegungserkennung ist sehr gut – vorausgesetzt, Sie spielen vor einem einfarbigen Hintergrund.

GRAFIK	SOUND	MULTI	40%
0%	68%	0%	

Ohne Party-Spiele ist EyeToy einfach öde. Ein paar Spionage-Minigames sind zu wenig fürs Geld.

Abgefahrrene Aboprämien!

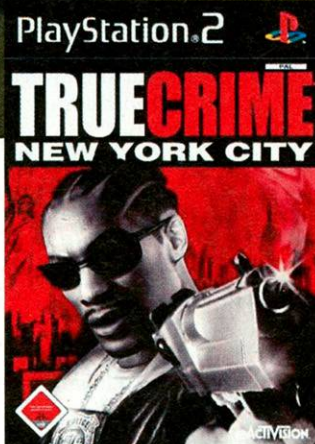
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

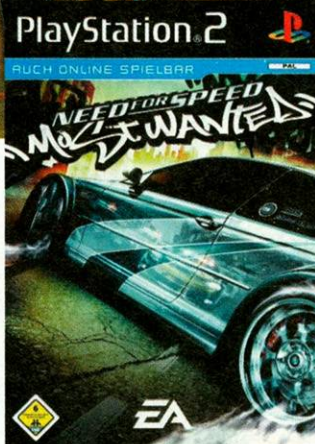
Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PLAYZONE
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.



True Crime: New York City (PS2)*
Korrekt oder korrupt? Nicht nur bei dieser Frage haben Sie als knallharter Undercover-Cop volle Entscheidungsfreiheit. Verbrecher verhaften, Gangs das Handwerk legen, Beschlagnahmungen, Erpressungen und Verhöre – sprechen Sie Recht nach Ihrem Geschmack, nach den Regeln oder gemäß den Verlockungen, die der Job Ihnen bietet.

* Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig.
Erscheint: 24.11.2005

Prämien-Nr.: 002819



Need for Speed: Most Wanted (PS2)
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. *Need for Speed: Most Wanted* fordert den Spieler heraus, sich den Titel als meistgefürchteter und gerissenster Fahrer der Stadt zu erkämpfen. Der zusätzliche Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller *Need for Speed*-Fans höher schlagen lassen.

Erscheint: 24.11.2005

Prämien-Nr.: 002793



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

Erscheint: Erhältlich

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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie Prämien-Nr.

* Ausweiskopie des Prämiempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

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

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

Die Chroniken von Narnia Der König von Narnia

Der Anfang von etwas Großem? Pünktlich zum Kinostart erobert Disneys neues Fantasy-Abenteuer die PS2.



Nicht jede sieben-teilige Buchreihe, die Teil um Teil verfilmt wird, dreht sich um junge Zauberlehrlinge. Zwischen 1939 und 1956 verfasste der Ire C.S. Lewis die siebenbändige *Chronik von Narnia*, in der es um ein Land geht, das von allerlei Fabelwesen wie Faunen, Zentauren und Nymphen bewohnt wird. Die vier Kinder Peter, Susan, Edmund und Lucy finden durch Zufall den Eingang zu dieser geheimnisvollen Welt in einem alten Kleiderschrank. Fasziniert stolpern sie in das größte Abenteuer ihres Lebens. Disney hat gerade das erste Buch verfilmt und beglückt die Fans nicht nur mit einem fantasievollen Kinoabenteuer, sondern auch – gemäß den Regeln der Entertainment-Industrie – mit der Videospielumsetzung des Stoffes.

FLOTTER VIERER

Das Entwicklungsstudio Traveller's Tales, das zuletzt mit *Lego Star Wars* für Bauklötzchen-Staunen sorgte, nahm sich des Projektes an und konzipierte ein Action-Adventure im Stil der *Harry Potter*-Spiele. Jeder der vier Charaktere besitzt besondere Fähigkeiten, die Sie so gut wie immer zum Weiterkommen nutzen müssen. Wenn Sie vor einem scheinbar unlösbaren Problem stehen, versuchen Sie es mit der Team-Funktion: Hier vereinen zwei der vier Charaktere ihre Talente und so lässt sich jedes Hindernis schnell überwinden. Natürlich kämpfen die vier auf ihrer Reise gegen allerlei Gegner, die aber meist kein größeres Problem darstellen. Wer einen Kumpel in der Nähe hat, kann das Abenteuer in Kooperation bestehen. Leider stören allzu viele Trial&Error-Passagen den abwechslungsreichen Spielfluss.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

muss mal wieder ins Kino.

Wer seine Begeisterung über die Geschichte nach dem Film noch immer nicht zügeln kann, wird mit diesem Spiel bestimmt glücklich. Das Gameplay ist sehr abwechslungsreich und macht zu zweit noch mehr Spaß. Leider hemmen einige Trial&Error-Passagen den Spielfluss und man muss ausprobieren, mit welcher Spezialfähigkeit welcher Figur man gerade in dieser Situation weiterkommt.

TEST	
RESIDENT EVIL	
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Traveller's Tales
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Levels
Internet: www.disney.de	
Spieler:	Termin:
1-2	24. November
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-
- Abwechslungsreiches Gameplay - Kooperativer Spielmodus - Eigenwillige Steuerung - Trial&Error-Passagen	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Fernwaffe	R1: Spieler wechseln
L2: -	R2: -
Start: Pause / Menü	X: Aktivieren
Select: -	O: Spezialattacke
Steuerkreuz:	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: -
Die Steuerung erweist sich im Eifer des Gefechts als umständlich, gerade bei der Team-Action.	
STEUERUNG 73%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
73%	78%
81%	
EINZEL	74%
Abwechslungsreiche Filmumsetzung mit viel Atmosphäre, aber auch mit Macken. Besonders zu zweit spaßig.	

Bleib zuhause!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

Artikel mit  sind versandkostenfrei!

Etwa 2% aller Südseeinseln sind noch nicht von Menschen bewohnt – Warum eigentlich ... ?

Grund genug zu Hause zu bleiben und die freie Zeit mit Freunden beim zocken oder DVD schauen zu verbringen. Holt Euch coole Games und spannende DVDs und lebt sicherer!



56.99 €

Peter Jackson's King Kong 
„Official Game of the Movie“

(PlayStation2)	35945	dt	56,99 €
(PSP)	31071	dt	47,99 €
(Xbox)	45552	dt	56,99 €
(GameCube)	50374	dt	56,99 €
(GBA)	42312	dt	42,99 €
(Nintendo DS)	53009	dt	38,99 €
(PC-CDRom)	8105	dt	42,99 €

Sony PS2

► Eye Toy Play 3
(nur Software) dt



36129  **38.99 €**

Genji dt



36148  **56.99 €**

► Die Sims 2 dt



36075  **54.99 €**

Star Wars Battle Front 2 dt



36080  **54.99 €**

Xenosaga II - Jenseits von Gut & Böse dt



36007  **56.99 €**

Sony PSP

► Fifa 06 dt



31014  **45.99 €**

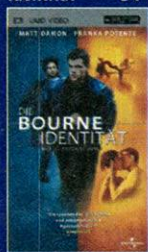
► Grand Theft Auto - Liberty City dt



31010  **51.99 €**

UMD - Video

Die Bourne Identität DV



5061 **19.99 €**

► Jumanji DV



5034 **19.99 €**

► 2 Fast, 2 Furious DV



5066 **19.99 €**

PlayStation2 Spiele

			PSP
▶ 36127	Buzz + 4 Buzzer	dt	56,99 €
▶ 36128	EyeToy Play 3 inkl. Kamera	dt	56,99 €
▶ 36162	Jak X	dt	56,99 €
▶ 36161	Sing Star 80's (nur Software)	dt	28,99 €
▶ 36149	Sly 3	dt	56,99 €
35786	SSX On Tour	dt	54,99 €
35123	Tony Hawk's - American Wasteland	dt	54,99 €
36072	Top Spin	dt	27,99 €
36017	Without Warning	dt	45,99 €
▶ 35648	WWE SmackDown vs. Raw 2006	dt	56,99 €

PSP Spiele

			PSP
▶ 31018	Death, Jr.	dt	35,99 €
▶ 31027	Harry Potter und der Feuerkelch	dt	45,99 €
▶ 31045	Namco Museum Battle Collection	dt	48,99 €
*31068	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	dt	47,99 €
▶ 31001	Pro Evolution Soccer 5 (PES5)	dt	44,99 €
*31019	Pursuit Force	dt	48,99 €
▶ 31047	Twisted Metal Head On	dt	48,99 €
31059	Star Wars Battle Front 2	dt	55,99 €
*31046	WRC - World Rally Championship	dt	48,99 €
*31075	X-Men Legends 2 - Rise of Apocalypse	dt	54,99 €

UMD Video

			UMD™ VIDEO
▶ 5024	Amityville Horror	DV	19,99 €
▶ 5064	Hulk	DV	19,99 €
▶ 5035	Kung Fu Hustle	DV	19,99 €
▶ 5065	Die Mumie	DV	19,99 €
▶ 5124	Ohne Worte - Bastian Pastewka	DV	19,99 €
5063	Riddick - Chroniken eines Kriegers	DV	19,99 €
▶ 5084	Scary Movie 1	DV	19,99 €
5047	Stuart Little	DV	19,99 €

Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen

Die mit  gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax 0361.4929-292, eMail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Software Vertriebs GmbH übernimmt für Terminangaben keine Gewähr. Versandkosten betragen 3,90 Euro. Für jede Lieferung erheben wir eine Verpackungspauschale in Höhe von 3,- Euro. Lieferungen ab 60,- Euro sind versandkostenfrei. Alle Preise sind inklusive der gesetzlichen MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. So lange der Vorrat reicht.

playcom

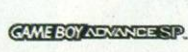
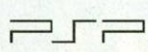
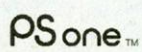
absolut spielstrebig

Playcom Software Vertriebs GmbH

An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt

☎ 0361.4929-300 | Telefax: 0361.4929-292

E-Mail: info@playcom.de



Harry Potter und der Feuerkelch

Zum Kinostart des vierten Films beehrt Harry nicht nur die PS2, sondern auch die PSP.

TEAMWORK Die Gegner lassen sich zu zweit schneller bezwingen.



PUZZLE Aus den Blöcken bauen wir uns eine Treppe.



GUMMIHAND Mit diesem Zauber schleudern wir die eklige Pflanze in ein Pilzfeld.

In diesem Action-Adventure übernehmen Sie die Kontrolle über die drei Helden Harry Potter, Hermine Granger und Ron Weasley. Das Trio ist immer gemeinsam unterwegs und man kann sich vor jedem Level entscheiden, welchen der drei man steuern möchte. Die beiden anderen Charaktere werden vom Computer gesteuert. Wie im Film steht auch hier das Trimagische Turnier im Mittelpunkt. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, den begabten Magier vorzubereiten und die Prüfungen zu meistern. In jedem Level geht es darum, magische Schilde einzusammeln, durch die man neue Abschnitte freischalten kann. Um an die besagten Schilde heranzukommen, müssen allerlei Puzzles und Aufgaben im Team erledigt werden. Um dieses Vorhaben zu verwirklichen, werden hauptsächlich drei Tasten gebraucht, mit denen man Zaubersprüche verschiedener Magieschulen wirkt. Flüche verursachen Schaden, Zauber manipulieren die Umgebung und Objekte, während Accio Gegenstände und Bohnen zur Spielfigur saugt. Obwohl es eigentlich eine große Anzahl von Flüchen und Zaubern gibt, hat der Spieler keinen Einfluss darauf, welcher dieser Sprüche tatsächlich gesprochen wird. Vielmehr entscheidet das Spiel, welche Zauber für die entsprechenden Aufgaben und Gegner gebraucht werden. Raum für Experimente gibt es deshalb nicht. Die Rätsel sind meist recht einfach und im Spiel sind auch genügend Hilfestellungen vorhanden, um den Spieler zügig durch die Levels zu bringen.



WASSER MARSCH Große Brände können nur mit gebündelter Kraft gelöscht werden. Als Belohnung erhalten wir ein paar Bohnen.



VOLLWERTIGE UMSETZUNG Die PSP-Fassung des Spiels ist spielerisch identisch mit der Heimversion.

Zwischendurch muss man auch kleine Flugabschnitte auf Harrys Besen absolvieren. Tore müssen durch- und Feuerbälle umflogen werden, um diese Herausforderung zu überstehen.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Teamwork steht bei diesem Titel im Vordergrund: Um große Felsen zu bewegen, bündeln die drei Kinder ihre Zauberkraft, bei Kämpfen müssen die Monster dagegen mit mehreren Magiearten gleichzeitig geknackt werden. Steht man zum Beispiel einem Feuersalamander gegenüber, wirkt eine Figur einen Wasserzauber und hält somit den Feind in Schach. Sobald die Flammen gelöscht sind, kann ein anderer Zauberer mit Schadensmagie loslegen. Noch mehr Spaß machen diese Aktionen natürlich mit mehreren Spielern, per Multiplay bzw. WLAN dürfen sogar drei Leute gleichzeitig durch Hogwarts rennen. Als besonderes Feature dürfen sich die zusätzlichen Spieler jederzeit in eine laufende Einzelspielerpartie ein- und ausklinken. Natürlich lernen die drei Rotzlöffel auf ihrem Abenteuer ständig dazu und können

durch ein Sammelkartensystem noch mächtiger gemacht werden. Die erwähnten Karten werden mit Bohnen gekauft, die man während des Abenteuers in Objekten wie Kisten und Vasen, aber auch bei besieigten Gegnern findet.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN PS2 UND PSP Die Spielumgebung sieht auf beiden Systemen relativ gut aus: Nette Effekte, saubere Texturen und eine stabile Framerate. Allerdings wirken die Levels teilweise recht detailarm und nicht besonders abwechslungsreich. Grafisch mussten bei der PSP-Fassung einige Abstriche gemacht werden und das Spiel läuft nicht ganz so schnell wie auf der PS2. Der Soundtrack erzeugt eine stimmige Atmosphäre und die Synchronsprecher aus dem Kinofilm hauchen den Figuren Leben ein. Die Sprachausgabe fehlt auf der PSP allerdings an manchen Stellen. Abgesehen davon sind die PS2- und die PSP-Variante jedoch identisch. Der Levelaufbau, die Zwischensequenzen und die Spielelemente gleichen sich bis ins letzte Detail. Damit Sie sich einen Eindruck von der Grafik machen können, haben wir die PS2-Bilder auf der linken

Seite untergebracht. Auf der rechten Seite finden Sie die PSP-Screenshots.

MICHAEL MEYER

TEST

H. P. U. D. FEUERKELCH	
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA UK
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video (PS2):	4:3
Audio (PS2):	Stereo
Umfang:	10 Abschnitte
Internet: www.eagames.de	

Spieler:	Termin:
1-3 (Multiplay/WLAN)	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Starke Lizenz
- Leicht zugänglich
- Geringer Umfang
- Kein Tiefgang

CONTROLLER-CHECK STANDARD PS2

L1:	R1:	☐ Zaubern
L2:	R2:	☐ Belohnungen ansaugen
Start:		☐ Flüche
Pause/Menü		☐ temporärer Zauberverstärker
Select:		
Steuerkreuz:	Analogstick L:	Analogstick R:
	Figur steuern	Ansicht ändern

Lediglich drei Tasten genügen zum Spielen. Die simple Steuerung funktioniert einwandfrei.

STEUERUNG
74%

CONTROLLER-CHECK STANDARD PSP

L:	R:	☐ Zaubern
Steuerkreuz:		☐ Items ansaugen
Analogstick:		☐ Flüche
Figur bewegen		☐ Zauberverstärker
Select:	Start:	
	Pause/Menü	

Auch auf der PSP erfüllt die Steuerung ihren Zweck, die Tastenbelegung ist sehr übersichtlich.

STEUERUNG
74%

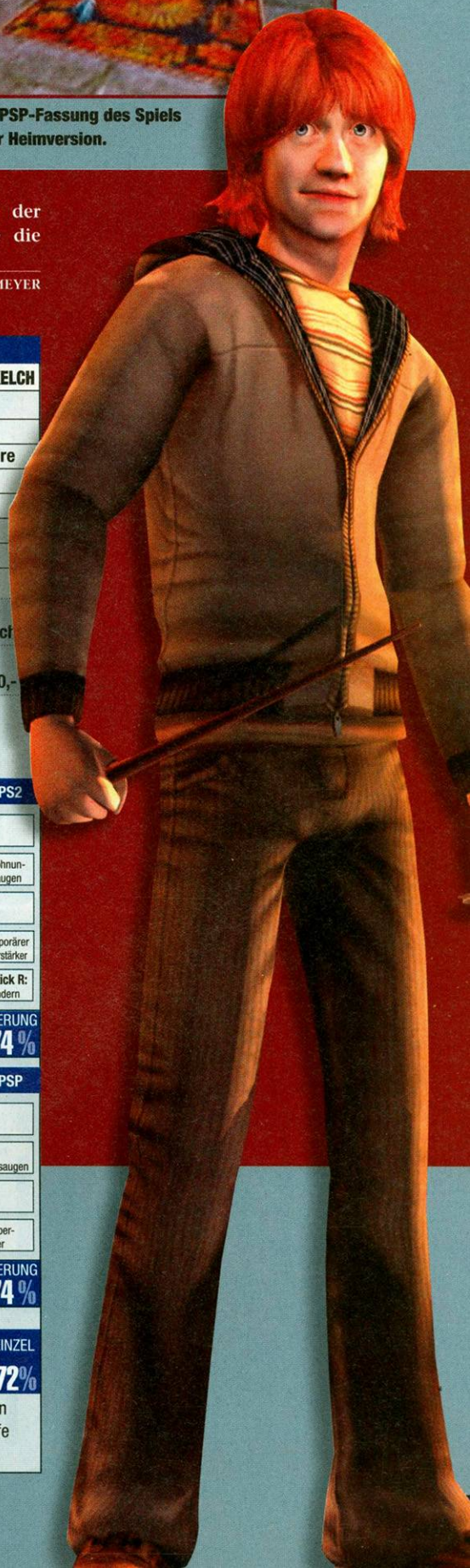
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	76%	EINZEL
73%	76%		72%

Passabler Lizenztitel mit guten Ansätzen. Die fehlende Spieltiefe wirkt sich auf die Wertung aus.



SUMPFKRATTLER Diese lästigen Biester lassen sich mit einem der Steine erledigen, solange wir sie im Schwitzkasten haben.





**Eines der besten Spiele
der Welt – jetzt auch
für Ihre PSP!**



Grand Theft Auto Liberty City Stories

Für alle PSP-Besitzer, die mit einer virtuellen Karriere in Verbrecherkreisen liebäugeln, hat Take 2 das perfekte Spiel. *GTA Liberty City Stories* lässt Sie nämlich gefahrlos am Alltag eines skrupellosen Nachwuchskriminellen teilhaben, ohne dass Sie sich vor einer langjährigen Haftstrafe fürchten müssten. Wie bei *GTA* üblich, übernehmen Sie die Rolle eines Kleingangsters mit großen Ambitionen, der nicht einmal im Traum daran denkt, seinen Lebensunterhalt auf legale Weise zu verdienen. Genau wie in den Heimversionen ist es nun Ihre Aufgabe, in den Kreisen der ehrenwerten Familie Karriere zu machen. Natürlich bekommt man den Job eines Mafiabosses nicht durch eine schriftliche Bewerbung, sondern nur durch überzeugende Taten. Zur Förderung Ihrer virtuellen Verbrecherkarriere haben die Entwickler weit über 60 verschiedene

GEFAHR Ab einem Fahndungslevel von drei Sternen sind sogar Polizeihubschrauber hinter Ihnen her.



POLIZEISCHRECK Bei GTA dürfen Sie eine Menge Unsinn anstellen.



Missionen eingebaut, bei denen Sie zeigen können, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind. Abhängig von Ihren Unterweltkontakten und den jeweiligen Auftraggebern kann es dabei ganz schön derb zur Sache gehen. Von kleineren Bestrafungsaktionen über Banküberfälle und Sabotageakte bis hin zu knallharten Mordaufträgen haben Sie genug Möglichkeiten, Ihrer kriminellen Energie freien Lauf zu lassen. Ob Sie dabei wie ein Berserker durch die Stadt brausen und alles zu Klump schießen, was sich Ihnen in den Weg stellt, oder eher leise und unauffällig tätig werden wollen, bleibt einzig und allein Ihnen überlassen. Um die Missionen erfolgreich zu bewältigen, benötigen Sie neben Waffen vor allem einen fahrbaren Untersatz. Zahlreiche verschiedene Fahrzeugtypen können geklaut und zu Schrott gefahren werden. Sportive Flitzer machen ebenso die Straßen unsicher wie lahme Familienkutschen, Krankenwagen oder Feuerwehrautos.

INKLUSIVE MOTORRÄDER!

Völlig neu sind in *Liberty City* die coolen Bikes: Wie in *San Andreas* gibt es Motorroller, Cross-Bikes, Chopper und Rennmaschinen, die sich alle prima kontrollieren lassen. Jeder fahrbare Untersatz verfügt über ein Schadensmodell, das

bei Unfällen für verbeulte Chassis und verzogene Achsen sorgt. Um ein Fahrzeug zu übernehmen, haben Sie nichts weiter zu tun, als sich der Fahrertür zu nähern und dem Eigentümer durch Druck auf die Dreieckstaste klar zu machen, dass dieser von jetzt an zu Fuß gehen kann. Sollten Sie auf Widerstand stoßen, so haben Sie die Möglichkeit, mit durchschlagskräftigen Ballermännern die notwendige Überzeugungsarbeit zu leisten. Spätestens wenn Sie Ihre abgesägte Schrotflinte zücken, ergreifen die meisten der unzähligen Passanten die Flucht. Falls Sie allerdings an ein Gangmitglied oder die Mafia geraten, dürfen Sie sich auf einen heftigen Shoot-out gefasst machen. Bei aller spielerischen Freiheit sollten Sie aber nicht zu auffällig agieren, denn sonst packt Sie der lange Arm des Gesetzes eher am Kragen, als Ihnen lieb sein kann. Während der erste Fahndungs-Level kaum ein Problem darstellt, wird es selbst für abgebrühte Bildschirm-Outlaws schwierig, sobald der dritte oder vierte Level (angezeigt durch entsprechend viele Sterne) erreicht ist. Ohne schwere Artillerie und haarsträubende Verfolgungsjagen, bei denen Ihnen die Kugeln um die Ohren fliegen, haben Sie dann keine Chance mehr, dem Knast oder dem Bildschirmtod zu entgehen.

INFO DER MULTIPLAYER-MODUS

Sensationelle Action!

GTA für die PSP ermöglicht es erstmals in der Geschichte der Serie, mehrere Spieler in insgesamt sieben Modi gegeneinander antreten zu lassen.

Neben der grandiosen Umsetzung und Verbesserung des ursprünglichen *GTA III* hat Rockstar Games bei der PSP-Version sogar an einen Mehrspieler-Modus gedacht. So dürfen Sie aus sieben witzigen Spielchen auswählen, die wir Ihnen hier detailliert vorstellen wollen.

Liberty City Survivor

Ein klassischer Death-match-Modus, bei dem jeder gegen jeden antritt, bis das eingestellte Frag-Limit erreicht ist.

Protection Racket

Ein äußerst witziger Team-Modus, bei dem es abwechselnd Limousinen zu beschützen bzw. zu zerstören gilt.

Get Stretch

Eine Art Capture the Flag, allerdings muss keine Flagge, sondern das feindliche Auto in die eigene Basis gebracht werden.

Tanks for the Memories

Schnappen Sie sich den versteckten Panzer und überleben Sie die festgelegte Zeit, um zu gewinnen.

The Hit List

Als markierter Spieler müssen Sie so lange wie möglich überleben, während alle anderen Jagd auf Sie machen.

Street Rage

Hier gilt es, bei einem klassischen Straßenrennen mit Checkpoints gegen die anderen Mitstreiter zu bestehen.

The Wedding List

In diesem Modus sollen Sie Autos klauen und möglichst unversehrt abliefern – wer die meiste Kohle verdient, gewinnt!





ORDENTLICHER JOB Wenn Sie genug vom Gangsteralltag haben, können Sie sich mit einem Haufen Bonusmissionen beschäftigen.



LUSTIGE BOOTSAFART Im Spiel sind natürlich auch Boot-Missionen enthalten.



TARNUNG IST ALLES

Zum Glück bieten Ihnen Werkstätten gegen ein geringes Entgelt die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug umlackieren zu lassen. Getreu dem Motto „Aus den Augen, aus dem Sinn“ sollten zumindest die Polizisten Sie dann in Ruhe lassen. Falls Sie eher an einer bürgerlichen Existenz interessiert sind, können Sie Ihren Lebensunterhalt als Taxi- und Krankenwagenfahrer oder sogar als Polizist und Feuerwehrmann verdienen. Um die umfangreiche Geschichte voranzutreiben, bleibt Ihnen aber keine andere Wahl, als

die verschiedenen Jobangebote der Gangs und Paten anzunehmen. Haben Sie in einem der drei Stadtteile einen gewissen Ruf erworben, erhalten Sie Aufträge, die Sie in neue Areale mit neuen Auftraggebern führen. Nach einer abgeschlossenen Mission oder bei wichtigen Ereignissen kommen Sie in den Genuss einer kurzen Zwischensequenz.

LEBENDIGES TREIBEN

Auch auf der PSP ist es den begnadeten Rockstar-Programmierern (diesmal war die Abteilung Leeds zuständig) gelungen, eine lebensechte Stadt

originalgetreu nachzubilden. Hunderte von Fußgängern bevölkern die Straßen und reagieren unterschiedlich auf Ihre Aktionen. Knüppeln Sie mit einem Baseballschläger unschuldige Bürger über den Haufen, kann es Ihnen durchaus passieren, dass Sie von einer eiligst herbeigerufenen Ambulanz überfahren oder Ihrerseits ein Opfer des Volkszorns werden. Abhängig von der jeweiligen Tageszeit ändert sich auch das Gesicht der Stadt. Während tagsüber hauptsächlich unbescholtene Bürger anzutreffen sind, zeigt sich die Fratze des Verbrechens nachts

in aller Deutlichkeit: Zuhältertypen schleichen durchs Rotlichtviertel, Gangs lungern in dunklen Ecken herum und die Polizei jagt mit heulenden Sirenen von einem Einsatz zum nächsten. Ständig wechselnde Licht- und Wettereinflüsse sowie liebevolle Details wie Zeitungen, die vom Wind umhergewirbelt werden, geben Ihnen wirklich das Gefühl, Teil einer lebendigen Stadt zu sein.

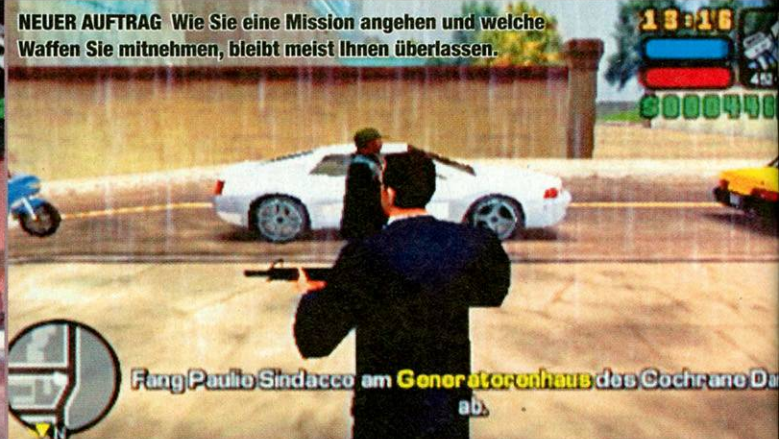
MOBILE REVOLUTION

Technisch stellt *GTA Liberty City Stories* eine kleine Sensation dar: Die im Comic-Stil gehaltene Grafik bietet ab-

TAXIFAHRT GEFÄLLIG Nach dem Ableben während einer Mission bringt Sie dieses Taxi wieder zum Startpunkt zurück.



NEUER AUFTRAG Wie Sie eine Mission angehen und welche Waffen Sie mitnehmen, bleibt meist Ihnen überlassen.

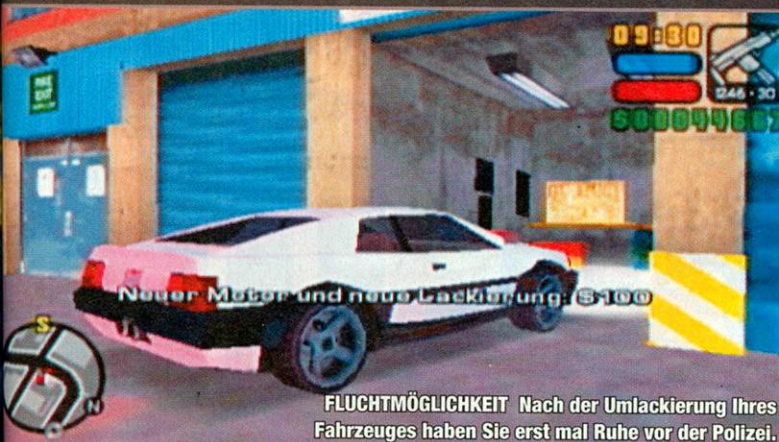


HEISSE CHOPPER Schlechtes Wetter wirkt sich direkt auf das Fahrverhalten aus.



KILL BILL? Ganz und gar nicht, dieses Outfit ist unser neuer, schicker Trainingsanzug.





FLUCHTMÖGLICHKEIT Nach der Umlackierung Ihres Fahrzeuges haben Sie erst mal Ruhe vor der Polizei.

STREITHÄHN Immer wieder geraten Sie an verfeindete Gang- oder Mafia-Mitglieder.



PIKE CRE

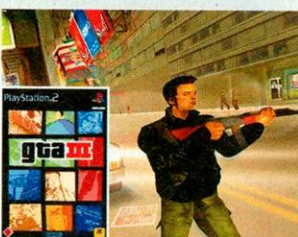
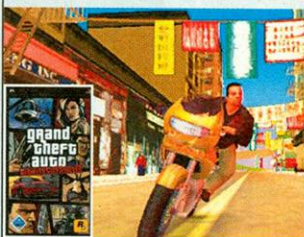
wechsungsreiche Hintergründe sowie sauber inszenierte Effekte wie Regen und wechselnde Tageszeiten. Durch das geschickte Zusammenspiel der Grafik und der wirklich beeindruckenden Soundkulisse (hupende Autos, ratternde Züge, Explosionen, Sirenengeheul) werden Sie mitten in Ihren eigenen Gangsterfilm versetzt. Um während des stressigen Gangsteralltags keine akustische Langeweile aufkommen zu lassen, werden Sie während des Spiels von zehn verschiedenen Radiosendern beschallt, die innerhalb ihrer Programme Songs aus allen Stilrichtungen und jede Menge Werbespots auf Ihre Ohren loslassen. Die gelegentlichen Ruckler bei erhöhtem Gegneraufkommen lassen sich aufgrund der ungeheuren Detailfülle von *Liberty City* leicht verschmerzen. Die Kameraführung ist vielleicht nicht perfekt, verdient aber trotzdem ein Lob – gerade auf den viel befahrenen Straßen gewährleistet sie die nötige Übersicht und bietet durch rennspieltypische Perspektiven alles, was das moderne Raserherz begehrt. Mithilfe der durchdachten Steuerung und des intelligenten Kartensystems sind Sie auch während der heftigsten Verfolgungsjagen und Straßenschlachten stets Herr der Lage und können dank der Auto-Aim-Funktion sogar Feinde, die sich hinter Ihnen befinden, aufs Korn nehmen. Insgesamt ist *Grand Theft Auto Liberty City Stories* das bisher beste Spiel auf Sonys tragbarem Schmuckstück und wird garantiert den ohnehin schon exzellenten Geräte-Absatz noch weiter ankurbeln!

UWE HÖNIG

DETAIL-CHECK GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Mobiler Mega-Kracher

Rockstar hat es tatsächlich geschafft und ein **PSP-GTA** auf die Beine gestellt, das sich nicht im Geringsten vor seinen großen Brüdern auf den gängigen Heimkonsolen verstecken muss.



GTA LIBERTY CITY STORIES (PSP)

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Tastenbelegung wurde an PSP-Bedürfnisse angepasst und erfordert eine kurze Einarbeitungszeit.

Missionsdesign: Zahlreiche völlig neue Missionen wurden in die Mobil-Variante gepackt. Allerdings gibt's auch hier einige sehr schwierige Aufträge.

Fahrphysik: Die einfach gelungene Fahrphysik entspricht dem neuesten Teil der Serie, *San Andreas*, und ist somit perfekt passend für ein Spiel mit solch einer großen Fahrzeugauswahl.

Schwierigkeitsgrad: Nachdem Sie sich an den geradezu übersensiblen Analog-Stick gewöhnt haben, gibt es insgesamt nur wenige unfaire Missionen zu bestehen.

Speichermanagement: Gewohntes System: Gespeichert wird im eigenen Haus und Missionen müssen in einem Rutsch bestanden werden.

TECHNIK ★★★★★

Darstellung: Diverse Ruckeleinlagen fallen aufgrund der detaillierten Spitzennähe nicht ins Gewicht.

Präsentation: Stilvoll und stimmig, wie man es mittlerweile von Rockstar erwartet.

Sound: Fantastische Soundkulisse mit authentischen Fahrzeuggeräuschen.

Musik: Herausragende Auswahl an neuen Songs inklusive Custom-Soundtrack.

Ladezeiten: Absolut erträgliche Ladezeiten beim Betreten von Gebäuden oder beim Start von Missionen.

Mehrspieler-Modus: Ja

GTA III (PS2)

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Trotz kleiner Macken in der Steuerung spielt sich die Gangsterstory sehr gut.

Missionsdesign: Hier steckt Abwechslung drin. Viele Missionen können auf vielfältige Weise gelöst werden, nur in wenigen Fällen wird's frustig.

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge wurde bewusst simpel gehalten, dadurch fallen die zahlreichen Fahrmissionen wesentlich leichter aus und machen wesentlich mehr Spaß als etwa in *Driv3r*.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Einige Missionen sind knallhart, insgesamt kommt man aber mit etwas Mühe und Experimentierfreudigkeit immer ans Ziel.

Speichermanagement: Nach jeder Mission speichert man in seinem Versteck. Während der Missionen gibt es aber leider keine Checkpoints.

TECHNIK ★★★★★

Darstellung: Leider etwas ruckelig, aber dafür weitestgehend konstant. Die Sichtweite ist allerdings enorm.

Präsentation: Das erste GTA in 3D konnte auf Anhieb überzeugen.

Sound: Fahrzeuge klingen etwas blass, dafür stimmt die Soundkulisse der Stadt.

Musik: Grandiose Auswahl an passenden Songs der Neunzigerjahre.

Ladezeiten: Beim Wechsel zwischen den Stadtteilen und beim Betreten von Gebäuden wird kurz nachgeladen.

Mehrspieler-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

hat sein neues Lieblingsspiel gefunden!

Es ist beinahe unglaublich, was Rockstar Games mit *GTA Liberty City Stories* auf die Beine gestellt hat. Die brillante Optik und vor allem die unbegrenzte spielerische Freiheit machen diesen Titel zu einem absoluten Pflichtkauf für alle PSP-Besitzer!



TEST

LIBERTY CITY STORIES

Hersteller: Rockstar/Take 2

Entwickler: Rockstar Leeds

Genre: Action

Sprache: Deutsche Untertitel

Umfang: Drei Stadtteile

Internet: www.rockstargames.com

Spieler: 1-6

Termin: 2. Dezember

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

Preis: Ca. € 50,-

- ✔ Technisch brillant
- ✔ Geniale Spielbarkeit
- ✔ Riesiger Umfang
- ✔ Sensationeller Soundtrack

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Auch auf der PSP funktioniert die gewohnte GTA-Steuerung nach kurzer Eingewöhnung vorzüglich.

STEUERUNG
89%

EINZELSPIELER

GRAFIK 92% **SOUND** 91% **MULTI** 90% **92%**

Wahnsinn, was Rockstar geleistet hat – das mobile *GTA* ist seinen großen Brüdern ebenbürtig!

Das wurde aber auch Zeit! Es sind schon fast drei Monate vergangen, seit die PSP in Deutschland veröffentlicht wurde, ohne dass ein richtig gutes Fußballspiel für das Edel-Handheld erschienen wäre. Sicher, *World Tour Soccer* von Sony ist nicht schlecht, mit den Fußballkrachern aus dem Hause Konami und Electronic Arts kann es aber nicht mithalten. Glücklicherweise ist die Wartezeit jetzt endlich vorbei: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen die zwei großen Fußballserien auch für die PSP.

EIN GUTER FIFA-JAHRGANG

Den Anfang macht dabei das mittlerweile erhältliche *FIFA 06* von Electronic Arts. Der kanadische Dauerbrenner war jahrelang die unangefochtene Nummer 1 des Fußball-Genres, bevor Konami mit seiner *Pro Evolution Soccer*-Serie auf den Markt kam und sich den Spitzenplatz sicherte. Seitdem läuft *FIFA* der Konkurrenz hinterher, versucht aber jedes Jahr, mit zahlreichen Verbesserungen wieder aufzuschließen. Der 06er-Ableger erweist sich dabei als sehr guter Jahrgang – sowohl auf der PlayStation 2 als auch jetzt auf der PSP: Dank überarbeiteter Steuerung, verbesserter

Fußballgiganten im Zwergenformat

FIFA 06

V



ALLES NEU Das Freistoßsystem von FIFA 06 wurde überarbeitet und mehr an PES angelehnt.



SEHR HÜBSCH Die Lichteffekte von FIFA 06 wirken auch auf der PSP überzeugend.

INFO JONGLIER-MODUS

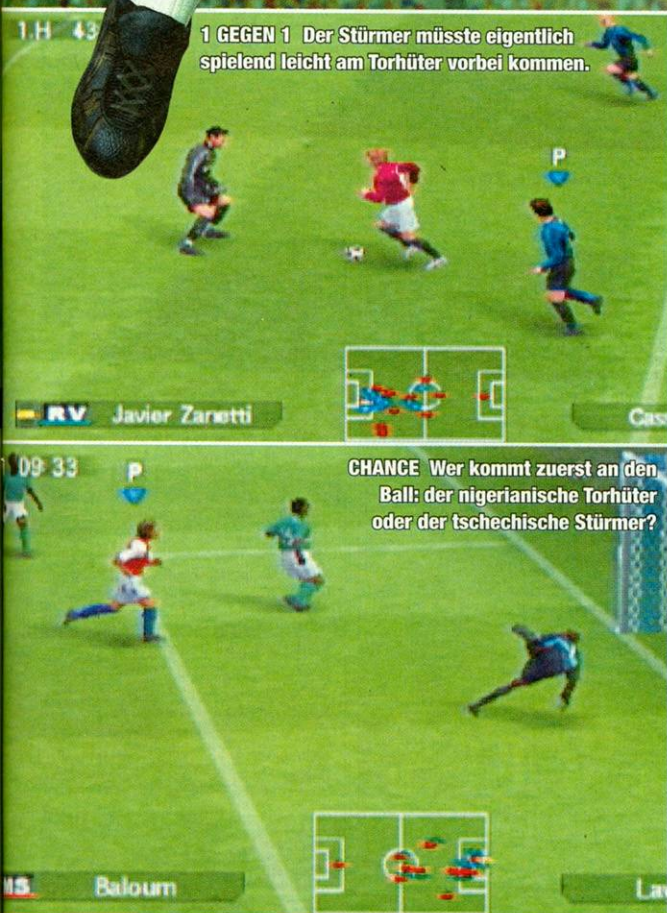
Jonglier-Meister

Leider hat es der umfangreiche Manager-Modus der PS2-Version von *FIFA 06* nicht auf die UMD geschafft. Stattdessen haben die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf gelassen und den witzigen und kurzweiligen Jonglier-Modus integriert. Dazu muss man die PSP hochkant in die Hände nehmen und anschließend perfektes Timing beweisen: Der Fußballspieler jongliert einen Ball und der Spieler muss stets zur rechten Zeit das Steuerkreuz in die richtige Richtung drücken. Bei erfolgreicher Umsetzung steigt man in höhere Levels auf, in denen die Anforderungen kontinuierlich ansteigen.





S. Pro Evolution Soccer 5



1 H 43
1 GEGEN 1 Der Stürmer müsste eigentlich spielend leicht am Torhüter vorbei kommen.

09:33
CHANCE Wer kommt zuerst an den Ball: der nigerianische Torhüter oder der tschechische Stürmer?

Keine Frage: Wenn eine neue Konsole auf dem Markt erscheint, beglückt Konami deren Besitzer früher oder später mit einem Spiel aus seiner alles überragenden *Pro Evolution Soccer*-Serie. Letztes Jahr durften zum ersten Mal Xbox-Besitzer gegen den Ball treten, dieses Jahr sind PSP-Eigentümer an der Reihe. Überraschend ist dabei die Tatsache, wie gut die Umsetzung des Vorzeigekicks auf Sonys neues Handheld letztendlich geworden ist.

ÜBERRAGEND REALISTISCH

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich im Vergleich zur Heimversion natürlich nichts geändert. *Pro Evolution Soccer 5* ist das mit Abstand realistischste Fußballspiel auf dem Markt. Egal ob Pässe, Flanken, Schüsse oder Grätschen, Konami hat es geschafft, sämtliche Aktionen der Athleten sehr authentisch zu simulieren. Dazu kommt noch die KI der Mit- und Gegenspieler, die

ihresgleichen sucht. Dadurch lassen sich traumhafte Spielzüge verwirklichen, die so bei keinem anderen Fußballspiel auf dem Markt möglich sind. Vollkommen überarbeitet ist dieses Jahr das Zweikampfverhalten. Während man früher noch beim Zweikampf ungestüm die Tackling-Taste drücken konnte, um den Ball zu erobern, gilt es diese bei *Pro Evolution Soccer 5* wesentlich bedachter einzusetzen. Nur mit dem richtigen Timing lüchst man dem Gegner neuerdings den Ball ab. Kommt man allerdings auch nur den Bruchteil einer Sekunde zu früh oder zu spät, begeht man mit großer Wahrscheinlichkeit ein Foul. Während diese Neuerung anfangs noch ziemlich frustrierend ist (die Spiele verkommen vor allem bei bestimmten Schiedsrichtern zu wahren Foul-Festivals), möchte man sie nach einer gewissen Einspielzeit nicht mehr missen: Die *Pro Evolution Soccer*-Serie wird durch diese Umstellung einfach noch realistischer.



WENIGER GEFÄHRlich Aus Ecken entstehen nicht mehr so viele Tore wie noch zu früheren FIFA-Zeiten.



GLANZPARADE Der Torwart klärt den scharfen Schuss des Stürmers gerade noch zur Ecke.



AUSWAHL SATT Natürlich gibt es auch wieder die Von-oben-Kameraperspektive zur Auswahl.



ATMOSPHERE Die Stadien bei FIFA 06 sehen fantastisch aus. Die Fans machen richtig Stimmung.

KI und realistischerer Ballphysik spielt sich *FIFA 06* so gut wie kein *FIFA* jemals zuvor. Bei der Steuerung fällt vor allem auf, dass die Spieler mit den Bällen naturgetreuer umgehen als noch zu früheren Zeiten. Gerade die Pässe und Torschüsse gehen realistisch von der Hand. Erfreulich ist zudem, dass die neue Pace-Control (damit können die Spieler die Bälle enger bei sich halten und Sidesteps machen) es auch in die PSP-Version von *FIFA 06* geschafft hat. Einzig die Auswahl der Taste zur Aktivierung der Pace-Control erweist sich als Fehlgrieff: Die Select-Taste ist aufgrund ihrer ungünstigen Lage dafür nicht sehr geeignet! Wenn die Entwickler im nächsten Jahr noch an der zu trägen Steuerung arbeiten, gibt es in diesem Bereich keine Kritikpunkte mehr.

TECHNIK TOP

In puncto Umfang und Technik macht *FIFA 06* unterdessen keiner was vor. Mehr als 21 Ligen mit über 10.000 Originalspielern sorgen für genügend Auswahlmöglichkeiten. Auch die Grafik kann sich sehen lassen: Die Spielermodelle machen vor allem aus der Nähe eine hervorragende Figur und bewegen sich hübsch animiert über den Bildschirm.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK FIFA 06 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 5

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
spielt lieber daheim.

FIFA 06 für die PSP spielt sich ähnlich gut wie die aktuelle Version für die PlayStation 2. Den Unterschied macht die etwas träge wirkende Steuerung: Dadurch lassen sich gerade Dribblings nur äußerst schwer ausführen. Die KI ist zwar im Vergleich zu *FIFA 2005* verbessert, kann aber letztendlich doch noch nicht mit der von *Pro Evolution Soccer 5* mithalten: Die Gegenspieler verhalten sich stellenweise zu monoton und wollen den Spieler mit dem immer gleichen Aufbau spiel überlisten. Dass die überlegene Grafik der PS2-Version auf der PSP nicht möglich war, ist verständlich, dennoch sieht das Spiel sehr gut aus. Der neue Jonglier-Spielmodus ist witzig geworden und zeigt, dass auch die Entwickler von Electronic Arts für Innovationen gut sind. Per Wireless-LAN dürfen übrigens vier Spieler gleichzeitig aufs Spielfeld. Sogar eine Online-Unterstützung wird geboten.



TEST FIFA 06

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Fußball
Sprache: Deutsch
Umfang: 21+ Fussballligen

Internet: www.electronicarts.de

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

- Gute Grafik
- Witzige Spielmodi
- Etwas träge Steuerung
- Kein Manager-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Spezialbewegungen	R: Handbremse	Flanke / Grätsche
Steuerkreuz: Taktik		△: Pass in Lauf
Analogstick: Bewegen		X: Pass / Tackling
Select: Pace-Control	Start: Pause	O: Schuss / Tackling

An sich gute Steuerung mit ungünstiger Pace-Control-Belegung. Außerdem wirkt sie etwas zu träge.

STEUERUNG 79%
GRAFIK 81% SOUND 88% 83% EINZEL 81%

Ähnliches Bild wie auf der PS2: Für *FIFA 06* bleibt trotz sehr guter Qualität nur der zweite Platz.

Klarer Sieg

Auch auf der PSP sichert sich Konami die Tabellenspitze.



FIFA 06

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Neben Einzelspiel, Saison, Turnier und Herausforderung gibt es den Jongliermodus.

Teams: Alle Teams aus mehr als 21 echten Ligen.

Spielernamen: Ja, es gibt praktisch keinen Spieler, der nicht vorhanden ist.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Etwas träge, wodurch 1-gegen-1-Situationen schwer sind. Zudem nicht die aktuelle PS2-Tastenbelegung.

KI: Die Mit- und Gegenspieler verhalten sich leider weit weniger geschickt als bei *PES 5*.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Besonders aus der Nähe sehen die Spieler sehr gut aus. Hin und wieder ruckelt das Spielgeschehen.

Sound: Die Fans machen ordentlich Stimmung. Akzeptabler Kommentar.

Mehrspieler: 1-4 Spieler

Online-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SCHLAMPIG Die Verteidiger lassen Adriano frei zum Kopfball kommen. Ob sich das rächt?



ELEGANT Henry vom FC Arsenal versucht gefühlvoll den Ball am gegnerischen Torhüter vorbeizuschleichen.



STRAMMER SCHUSS Da schauen die Verteidiger blöd aus der Wäsche. Der Schuss geht garantiert rein!



VORSICHT Die Ecken gestalten sich jetzt deutlich schwerer als noch beim Vorgänger.



des Favoriten!

Der realistischere Spielablauf gibt den Ausschlag.



PRO EVOLUTION SOCCER 5

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Es gibt nur Einzelspiel, Liga und Training. Der Meisterliga-Modus und das Herausforderungstraining fehlen.

Teams: Teils echte, teils erfundene Mannschaften.

Spieleramen: Teilweise ja. Einige Spieler haben allerdings Fantasienamen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach fantastisch. Bereits nach wenigen Spielminuten fühlt man sich heimisch und es gelingt fast alles.

KI: Nicht ganz so exzellent wie auf der PS2, aber immer noch super. Die klare Referenz.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Animationen stechen positiv hervor. Ansonsten ordentliche Spielermodelle. Schwache Stadiongrafik.

Sound: Zweckmäßig. Die müde wirkende Fans langweilen doch ziemlich.

Mehrspieler: 1-2 Spieler

Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TEST PRO EVO SOCCER 5

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Genre: Fußball
Sprache: Deutsch
Umfang: 187+ Mannschaften

Internet: www.konami.de

Spieler: 1-2 **Termin:** 24. November

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung **Preis:** Ca. € 50,-

- **Geniale KI**
- **Super Steuerung**
- **Hübsche Animationen**
- **Zu nahe Kamera**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Spielerwechsel
R: Sprint
Steuerkreuz: Bewegungen
Analogstick: Bewegungen
Select: —
Start: Pause
△: Schuss / Grätsche
Pass in Lauf
X: Pass / Tackling
O: Flanke

Die hervorragende Steuerung der Heimkonsolenversion wurde fast 1:1 auf die PSP portiert. Genial!

STEUERUNG
90%

GRAFIK **83%** **SOUND** **80%** **MULTIPLAYER** **87%** **EINZEL** **85%**

Auch auf der PSP sichert sich Konami mit seiner **grandiosen Simulation** die Spitzenposition.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck

will eine andere Kamera.

Wenn die PSP-Portierung eines Hit-Spiels so sauber ist wie bei PES 5, muss sich der Redakteur schon anstrengen, um überhaupt Kritikpunkte zu finden. Bei Konamis Fußballkracher gibt es eigentlich nur zwei Mängel, die haben es dafür aber leider in sich: die zu nahe Kameraperspektive, durch die man leider des Öfteren seine Mitspieler aus den Augen verliert, sowie den fehlenden Meisterliga-Modus. Während die fehlende Weitwinkelkamera nach einer gewissen Spielzeit als nicht mehr so störend wahrgenommen wird (man gewöhnt sich halt doch an alles), ist der fehlende Meisterliga-Modus gerade für Spieler ohne menschliche Gegner schon ein herber Rückschlag. Darunter leidet die Langzeitmotivation enorm. Ansonsten haben die Entwickler das überragende PES-Spielgefühl sehr gut auf Sonys Handheld übertragen. Geniales Fußball-Feeling garantiert!

TECHNIK GUT – KAMERA SCHLECHT

An der Technik von *Pro Evolution Soccer 5* gibt es wenig auszusetzen. Die Entwickler haben sowohl die fantastischen Animationen als auch die detaillierten Athleten auf die PSP gerettet. Vor allem die Gesichtstexturen der bekannten Superstars sehen fantastisch aus und erinnern an die realen Vorbilder. Einzig die auswählbaren Kameraperspektiven sind misslungen: Selbst die weiteste Kameraperspektive ist zu nah am Spielgeschehen und bietet dadurch zu wenig Übersicht. Die Folge sind anfangs viele Ballverluste, weil die gegnerischen Spieler oftmals zu schnell ins Bild sprinten und dem Spieler den Ball abnehmen. Warum Konami am Umfang so rigoros gespart hat, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Weder der motivierende Meisterliga-Modus noch die Trainings-Herausforderungen haben es auf die UMD geschafft. Im Gegensatz zu *FIFA 06* dürfen übrigens nur zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten – und eine Online-Unterstützung sucht man auch vergebens.

OLIVER BECK

Star Wars Battlefront II



Sternenkriege für unterwegs? **LucasArts** macht das Unmögliche möglich!

Kurz nach der DVD-Veröffentlichung der dritten *Star Wars*-Episode stehen LucasArts' virtuelle Sternenkrieger-Massenschlachten auch für die PSP in den Läden. Bei uns konnte die PS2-Version dieses Spitzentitels letzten Monat eine Topbewertung einfahren; leider verhindern für die PSP-Versi-

on einige Unzulänglichkeiten eine ähnlich hohe Punktzahl. Allen voran macht sich das Fehlen eines zweiten Analogsticks bemerkbar. So ist man gezwungen, die Sicht mit den vier Aktionstasten zu regulieren, was genaues Zielen so gut wie unmöglich macht. Zwar werden einige alternative Steuerungsarten angeboten, jedoch sind diese auch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Zum Glück ist eine Gegner-

Lock-on-Funktion integriert, die dieses Missgeschick einigermaßen wieder ausbügelt.

RANDALE IM WELTRAUM Der Spielablauf der *Battlefront*-Schlachten ist schnell erklärt: Der Spieler entscheidet sich für eine der vier Seiten (Imperium, Allianz, Föderation oder Rebellion) und wählt je nach spielerischer Vorliebe aus den Klassen Soldat, Grenadier, Scharfschütze, Pilot oder



UNFAIR Blasterschüsse sind für Jedi-Ritter kein wirkliches Problem.



FRIENDLY FIRE Wir beschießen den Feind mit einem gekaperten Schiff.



GIGANTISCH Die riesigen AT-ATs sind nur schwer zu zerstören.

einer Spezialklasse seinen Krieger aus. Im Schlachtfeld angekommen, gilt es, alle vorhandenen Kommandoposten zu besetzen und/oder die Feindtruppen auf null zu dezimieren. Strategische Vorteile und spielerische Abwechslung bieten dabei Dutzende von fahrbaren Vehikeln, montierte Geschütze und spielbare Helden wie Yoda, Darth Vader oder Han Solo. Schlüpft man in die Haut eines dieser Superkämpfer, kann man mittels Machteinsatz oder Lichtschwertattacken die Reihen der Gegner in Sekunden schnelle lichten. Bei den Raumschlachten läuft das Ganze etwas anders ab; meistens muss ein großes Mutterschiff vom Himmel geholt werden. So steigt man ins Cockpit eines Tie-Fighters oder eines X-Wing, schießt gegnerische Jäger ab und entlädt seine Laserkanonen auf die lebenswichtigen Teile der feindlichen Riesenschiffe. Smarte Raumpiloten fliegen in den Hangar des Kontrahenten und besetzen dort den Kommandoposten, um die

Schlacht so für sich zu entscheiden – das gezielte Zerstören des Schiffs-Energiekerns wie bei der PS2-Fassung ist hier aber nicht möglich.

DIE MACHT DER MODI

Wer die PS2-Version bereits gespielt hat, wird beim Betrachten der Spielmodi enttäuscht sein: Der motivierende Storymodus „Aufstieg des Imperiums“ wurde wegrationalisiert; dafür spendierte man Solospielern eine Hand voll PSP-exklusiver Mini-Herausforderungen. So erledigt man innerhalb eines Zeitlimits als Attentäter eine bestimmte Anzahl abtrünniger Offiziere oder bringt als rebellischer Schmuggler diverse Gegenstände von A nach B. Zwar sind diese Missionen kurzweilig, jedoch können sie bei weitem nicht so lange motivieren wie der Story-Modus der PS2-Version. Glücklicherweise wurden die restlichen Solospieler-Optionen mit auf die UMD gepackt: Im Galaxie-Eroberungs-Modus zieht man mit seinen Truppen von Planet zu Planet und erkämpft sich

dabei die Vorherrschaft im Universum. Eroberte Planeten bringen Credits ein, welche in neue Truppen oder Extras wie verstärkte Blaster oder dickere Panzerungen investiert werden können. Ist man auf schnelle Action aus, können im Modus Soforteinsatz einzelne Schlachten individuell zusammengestellt werden und dann alleine oder per Wireless-Funktion mit drei Gleichgesinnten gespielt werden. Diese Multiplayer-Schlachten sind enorm spaßig und garantieren stundenlanges Star Wars-Vergnügen. Grafisch macht die PSP-Version eine durchwachsene Figur: Zwar sehen die vertretenen Objekte sehr gut aus und das Spielgeschehen kommt auch fast nie ins Stottern, jedoch ist die Weitsicht durch dicke Nebelschwaden eingengt und die Anzahl der auf dem Schlachtfeld vertretenen Truppen wurde ebenfalls minimiert. Musikalisch gibt es mit den gewohnt pompösen Star Wars-Melodien nur das Allerfeinste um die Ohren

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT SEHR GUT



Winfried Rudrof

will zwei Analogsticks.

Als Kenner der PS2-Version bin ich vom PSP-Pendant etwas enttäuscht: Klar, dass man bei der Steuerung Abstriche machen muss; warum jedoch auch der motivierende Storymodus weichen musste, ist mir ein Rätsel. Zum Glück wurden die restlichen Modi beibehalten und so kommen Action-Fans trotz technischer Schwächen bei den coolen Massenschlachten durchaus auf ihre Kosten.



TEST

BATTLEFRONT II

Hersteller: LucasArts
Entwickler: Pandemic
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 12 Planeten

Internet: www.lucasarts.com

Spieler: 1-4
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. € 50,-

- Kurzweilige Massenschlachten
- Launiger Mehrspielermodus
- Durchwachsene Steuerung
- Fehlender Storymodus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Springen	R: Feuern	umsehen
Steuerkreuz: Waffenauswahl		umsehen
Analogstick: Bewegen		X: umsehen
Select: Karte	Start: Pause	O: umsehen

Sehr umständliche Steuerung, die das Zielen erschwert. Eine Lock-on-Funktion bügelt dies allerdings wieder aus.

STEUERUNG 74%

MULTIPLAYER

GRAFIK 80% SOUND 83% **86%** EINZEL 80%

Kurzweiliger Actionkracher im Star-Wars-Universum, jedoch nicht ganz frei von Schwächen.



EGOMANIE Die Ego-Perspektive bietet zu wenig Übersicht.



SCHWERES GESCHÜTZ Die At-Sts können nur mit Raketen zerstört werden.

Der Herr der Ringe Taktiken

Mittelerde für die Westentasche

Peter Jacksons Verfilmung von Tolkiens Fantasy-Saga *Der Herr der Ringe* ließ nicht nur die Kinokassen klingeln: Die zugkräftige Lizenz verhalf auch den Videospielen zu ordentlichen Verkaufszahlen. Mit *Der Herr der Ringe: Taktiken* steht jetzt ein Titel ins Haus, bei dem PSP-Besitzer in 19 Einsätzen (plus fünf Bonusmissionen) sowie einem Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler ihr taktisches Können unter Beweis stellen dürfen – und das wahlweise auf der Seite der Gemeinschaft des Ringes oder als Scherge Mordors! Die beiden Parteien haben

allerdings keine unterschiedlichen Missionen. Die Karten und Einsätze sind identisch und werden auf jeweils einer der beiden verfeindeten Seiten vom Spieler ausgetragen. Anstatt dann beispielsweise mit Aragorn einen Ausgang zu erreichen, müssen Sie in der Rolle des Bösen alles daransetzen, den Waldläufer so schnell wie möglich niederzustrecken.

KINO FÜR DIE WESTENTASCHE

Wie schon bei vergangenen *Herr der Ringe*-Lizenztiteln hat man besonders viel Wert auf eine stimmige Präsentation gelegt. Minutenlange Videosequenzen stimmen den Spieler vor jeder Mission auf den kommenden Kampf ein. Insgesamt haben die Entwickler eine knappe Dreiviertelstunde an Filmmaterial auf die UMD gepresst. Die Charakter-Modelle im Spiel sind den echten Vorbildern ebenfalls gut nachempfunden. Allerdings

wären Gandalf & Co. in hübscheren Umgebungen wesentlich besser aufgehoben. Bei all den Videos war für hochauflösende Texturen wohl leider kein Platz mehr. Auch Ruckler sind keine Seltenheit. Das ist zwar sehr ärgerlich, störend wirkt sich die niedrige Framerate aber nicht auf das Spielgeschehen aus. In den rundenbasierten Schlachten kommt es nämlich nicht auf schnelle Reflexe, sondern auf eine gute Planung der Züge an.

RINGELPIETZ MIT ANFASSEN

In *Der Herr der Ringe: Taktiken* sind Zug- und Kampfphasen streng voneinander getrennt. Während der Zugphase bewegt sowohl der Spieler als auch der Gegner seine Figuren. Landen zwei Charaktere dabei auf benachbarten Feldern, „klinken“ sie sich ein und gehen in Kampfposition. Das ist einerseits hilfreich, weil man so nicht ungewollt an Gegnern vorbeirennen kann. Anderer-





seits kann es auch nervig sein, wenn man zu einem bestimmten Ort eilen will, aber nicht aus der Kampfposition herauskommt. Ist die Zugphase beendet, erteilt man in der darauf folgenden Kampfphase Befehle für Nah- und Fernkampfaktionen, Spezialmanöver oder das Benutzen von Items. Die gewählten Aktionen werden anschließend durch eine automatische Kamera eingefangen, die oft etwas hektisch herumzoomt oder ungünstig postiert ist. Trotz solcher kleinen Ma-

cken werden sich Herr der Ringe- und Taktik-Fans gut aufgehoben fühlen. Da das Gameplay nicht allzu komplex ist, wird auch Anfängern ein guter Einstieg ins Genre geboten. Deswegen müssen Profis aber nicht auf strategischen Tiefgang verzichten. Zwischen den Missionen darf man seinen Charakteren neue Spezialfähigkeiten und Attacken kaufen, die in einer aussichtslosen Schlacht schon mal das Blatt wenden können.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DETAIL-CHECK DER HERR DER RINGE: TAKTIKEN

PSP-Taktiker

Rundenbasierte Strategiespiele scheinen optimal für Handhelds zu sein. **DHdR: Taktiken** ist bereits der zweite Genre-Vertreter für die PSP.



DER HERR DER RINGE: TAKTIKEN

UMFANG

Die Missionen sind sowohl auf der Seite der Guten als auch auf der Seite des Bösen spielbar. Die Geschichte folgt den Herr der Ringe-Filmen und wird durch zahlreiche Filmsequenzen inszeniert.

GAMEPLAY

Klassisches, rundenbasiertes Taktik-Gameplay, bei dem Zug- und Kampfphasen jedoch streng unterteilt sind. Neue Fähigkeiten werden im Charakter-Editor gekauft.

TECHNIK

Sehr schöne Figuren, aber teilweise arg matschige Umgebungstexturen. Der filmische Soundtrack unterstreicht die Fantasy-Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

METAL GEAR ACID

UMFANG

Der Spieler übernimmt ausschließlich die Rolle von Solid Snake, trifft während des Abenteuers aber auch auf Mitstreiter. Die Präsentation ist im typischen Metal Gear Solid-Stil gehalten.

GAMEPLAY

Sämtliche Aktionen im Spiel werden über Karten gesteuert, die in verschiedene Typen unterteilt sind. Das Karten-Deck kann in einem Editor angepasst werden.

TECHNIK

Die Figuren haben einen hohen Wiedererkennungswert, die Texturqualität schwankt besonders im Vergleich der Innen- und Außenbereiche.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT

SEHR GUT



Christian Schönlein

ist Ringkämpfer.

Der Herr der Ringe: Taktiken ist ein rundenbasiertes Strategiespiel für jedermann – und vor allem natürlich für Herr der Ringe-Fans, die sich auf ein Wiedersehen mit allen bekannten Charakteren aus der Buch- bzw. Filmvorlage freuen dürfen. Da das Gameplay selbst nicht so komplex ist wie bei einigen japanischen Genrekollegen für die PS2, werden dabei selbst die Herr der Ringe-Fans, die bislang nichts mit Taktik-Spielen am Hut hatten, nicht überfordert. Dafür sorgt auch das leicht verständliche Zug- und Kampfphasen-System, in das man sich nichtsdestotrotz erst einmal einspielen muss. Nachdem ich den Dreh erst einmal raus hatte, packte ich die meisten Kämpfe gleich im ersten Anlauf ohne Probleme. Das ist einerseits sehr erfreulich, Hardcore-Genrefans werden aber den Umfang und das klassische Gameplay vermissen, das zum Beispiel Disgaea bot.



TEST

DHdR: TAKTIKEN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	2 x 24 Missionen

Internet: www.electronicarts.de

Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich

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

- Gute Präsentation
- Simples, aber effektives Gameplay
- Identische Kampagne für Gut und Böse
- Matschige Texturen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Nächster Gegner	R: Nächste Einheit	□: Objekte / Fähigkeiten
Steuerkreuz: Scrollen	△: Abbruch	
Analogstick: Kamera	X: Auswahl	
Select: Menü	O: Aktionen ausführen	

Da Sie sich dank des rundenbasierten Geschehens Zeit lassen können, stören auch kleine Ruckler nicht.

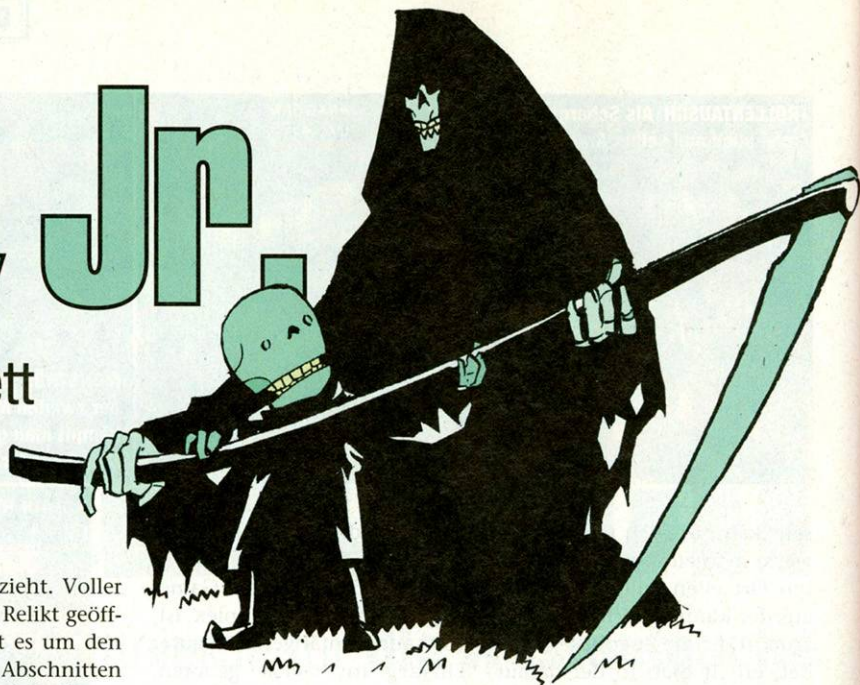
STEUERUNG 85%

GRAFIK	SOUND	MULTI	82%
70%	80%	82%	

Ein sehr gut präsentierter, rundenbasierter Strategietitel, der auch für Genre-Neulinge interessant ist.

Death, Jr.

Ein pubertierendes Skelett leistet den **Knochenjob** seines Lebens.



Mausetot und doch quicklebendig: Wenn es darum geht, die Nachfolge von Gervater Tod einzunehmen, ist DJ, der übermütige Hauptdarsteller von *Death, Jr.*, auf dem besten Weg. Der Sprössling des gefürchteten Sensenmannes erscheint auf den ersten Blick wenig furchterregend, doch damit ist in Konamis Actionsause bald Sense!

UUUPS!

Alles beginnt mit einem kleinen Malheur, das sich während eines Klassenausflugs in ein Museum ereignet. Der aufgeweckte Knochenhaufen streift mit seinen nicht minder abgedrehten Kumpanen Pandora und Stigmarcha (!) in der prähistorischen Fundgrube umher, bis eine antike Kiste die Aufmerksamkeit des

Gespanns auf sich zieht. Voller Spannung wird das Relikt geöffnet – von da an ist es um den Frieden in den 17 Abschnitten des Spiels geschehen! Sie bewegen sich fortan in der Haut, pardon: in den Knochen von Kleinsensenmann durch die linear konstruierten Bereiche und strecken mittels acht Waffen und der ständig verfügbaren Sense gegnerische Monsterschergen nieder. Besiegte Unholde hinterlassen dabei ihre Seelen, mit denen nach und nach weitere Szenarien passiert werden dürfen. Der Combomultiplikator beschert Ihnen so genannte Assist-Punkte, damit DJ in dringlichen Fällen seine Freundin Pandora zu Hilfe rufen kann. Gesammelte Waffen-Widgets verbessern das Arsenal des Dickschädels, womit Sie sich schon

bald mit Shotgun oder Hamsterknarre der quantitativ überlegenen Brut widersetzen. Faire Checkpoints und der knochen-trockene Humor können nicht ganz über das monotone Gameplay und die störrische Kamera hinwegtäuschen. Das Fehlen eines zweiten Analogsticks auf der PSP wird insbesondere während der etwas haarigen Geschicklichkeitspassagen deutlich.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

stapelt Totenköpfe wie Obelix Römerhelme.

Den hohen Erwartungen, die durch die amüsanten Zwischensequenzen geweckt wurden, wird *Death, Jr.* letztlich nicht ganz gerecht. Zwar sind mir der tote Guppy, Seep und Co. richtig ans Herz gewachsen, doch so abgefahren, wie der Humor vermuten lässt, spielt sich DJ leider nicht. Hat man das lineare, monotone Leveldesign durchschaut, entpuppt sich *Death, Jr.* als abwechslungsarmer Action-Titel, der spielerische Feinheiten vermissen lässt.



AUSGEHAUCHT Eine Energieanzeige über Gegnern verrät, wann diese klein beigegeben.

LASS MAL SEHEN! Das antike Schmuckkästchen ist nicht umsonst mit einem Totenkopf versiegelt.



SENSENJUNGE Wenn die Wummen versagen, teilt DJ immer noch tüchtig aus.



TEST	
DEATH, JR.	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Backbone Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	17 Levels
Internet: www.deathjr.com	
Spieler:	Termin:
1	1. Quartal 2006
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 45,-
- Keine Ladezeiten - Zerstörbare Umgebungen - Kamera häufig schlecht positioniert - Langfristig wenig Motivation	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Ziel wechseln/ Umschauen	R: Anvisieren
Steuerkreuz: Waffe wechseln	△: Rolle ausführen
Analogstick: Bewegen	x: Springen
Select: Status abrufen	Start: Pause
	○: Waffe benutzen
Nicht mehr als zweckdienlich: <i>Death, Jr.</i> steuert sich sehr konventionell und hat nur wenig Raffinesse zu bieten.	
STEUERUNG 70%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
72%	70%
MULTI	71%
Alles andere als todernst: Amüsanter, aber sehr kurzlebiger Action-Titel mit bockiger Kamera.	



DUAL VIBRATION



Jeweils in ROT und BLAU erhältlich



**Neuer Glanz
in Deiner Hütte**



ChromePad, RED



CrystalPad, BLUE



**Crystal Pad
& Chrome Pad**

WWW.SPEED-LINK.COM

Need for Speed Most Wanted 5-1-0

Die Polizei eröffnet die **Jagd auf Raser und Tuner!**

Erst Anfang September veröffentlichte EA *Need for Speed Underground Rivals* für die PSP in Europa, weniger als drei Monate später erscheint nun schon der nächste Ableger der Serie – eine Folge des lange verzögerten Europastarts der Konsole. Der größte Unterschied zum letzten *Underground* liegt wie schon bei den PS2-Versionen darin, dass patrouillierende Polizisten die illegalen Most-Wanted-Rennen noch dramatischer gestalten.

KARRIERE ALS ILLEGALER RENNFAHRER

Die Umsetzung von den großen Konsolen auf die handliche PSP ist bei *Most Wanted* genauso abgelaufen wie bei *Underground Rivals*. Die Storyelemente wurden gestrichen und auch die frei befahrbare Stadt fehlt. Stattdessen darf man im Karriere-Modus die Rennen einzeln anwählen. Hat man eine bestimmte Anzahl von Rennen gewonnen und sich genug Respekt verdient, darf man gegen einen „Endgegner“ antreten. Auf diese Weise schaltet man Fahrzeuge, Tuning-Teile und neue Strecken frei. Allerdings darf man

sein Können lediglich auf einer recht kleinen Auswahl von Rundkursen unter Beweis stellen. Dabei gibt es Standardrennen, Knockout-Runden und Zeitfahrten – obendrein muss man innerhalb eines festgelegten Zeitraums einen bestimmten Fahndungslevel erreichen. Beim Streben nach Respekt kommt einem allerdings jedes Mal die Polizei in die Quere. Wer mit hohen Geschwindigkeiten durch die Straßen heizt, was in einem Rennspiel eigentlich nichts Ungewöhnliches ist, kann einen Konflikt mit dem Gesetz also kaum vermeiden. Neben dem doch recht umfangreichen Karriere-Modus kann man sich die Zeit mit zwei Minispielen vertreiben. Bei dem Outrun-Event muss man vor den Ordnungshütern, die Nagelbretter vor dem Wagen des Spielers abwerfen, fliehen. Beim Cop-Modus wird der Spieß umgedreht und man begibt sich im Streifenwagen auf die Jagd nach Tunerfahrzeugen.

STABILE OPTIK

Die Rennaction läuft sehr flüssig über das Display und sieht noch dazu sehr gut aus. Die Fahrzeuge werden detailliert dargestellt und

die Landschaften sowie die Gebäude im Hintergrund machen was her. Auch über das Geschwindigkeitsgefühl kann man nicht meckern. Noch dazu bietet das Spiel zahlreiche Musikstücke – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.

MICHAEL MEYER

MEIN FAZIT GUT

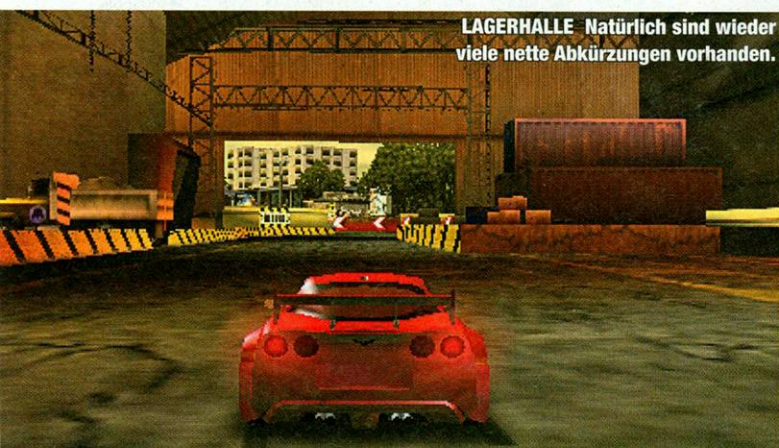


Michael Meyer

flüchtet vor der Polizei.

Schon beim ersten Rennen war ich von der Grafik-Performance angenehm überrascht. Denn die Umgebung sieht klasse aus und das Spiel läuft auf Sonys Handheld ruckelfrei. Zwar fehlen die Storyelemente der PS2-Version und auch die Streckenauswahl ist nicht besonders groß, dafür machen die Rennen selbst viel Laune. *Most Wanted* lässt sich gut mit *Underground Rivals* vergleichen, wobei die Rennen jedoch immer tagsüber stattfinden und die Fahrbahn doch ein gutes Stück breiter ist. Alles in allem ein solides Rennspiel für die Hosentasche.

TEST	
NFSMW 5-1-0	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	15 Bossgegner
Internet: www.eagames.de	
Spieler:	Termin:
1-4	24. November
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 50,-
- Umfangreiche Spielmodi - Gelungene Optik - Zu wenig Strecken - Storyelemente fehlen	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Blick zurück Steuerkreuz: Lenken Analogstick: Lenken Select: Auto zurücksetzen	R: Handbremse Start: Pause ☐ Bremsen/Rückwärts fahren <input type="triangle-up"/> Kameraperspektive ändern X: Beschleunigen <input type="circle"/> Nitro-Turbo-Schub
Die Steuerung erfüllt ihren Zweck, allerdings klappt das Lenken mit dem Digitalkreuz besser.	
STEUERUNG 79%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
80%	82%
MULTI	80%
Auch ohne frei befahrbare Stadt ist NFS Most Wanted durch gute Grafik und Spielbarkeit empfehlenswert.	



LAGERHALLE Natürlich sind wieder viele nette Abkürzungen vorhanden.



FREUND UND HELFER Die Polizei macht den Rasern das Leben schwer.

Die Rundum-glücklich-Ausstattung für Ihre PSP!

Holen Sie sich jetzt **PLAYZONE** im Abo! Wir bedanken uns mit einem **tollen Zubehör-Set für Ihre PSP!**

Was braucht man alles, um mit der PlayStation Portable nicht nur zu Hause, sondern auch unterwegs spielen zu können? Eine gut gepolsterte Tasche, damit das gute Stück keine Macken davonträgt, ein USB-Kabel, Stereokopfhörer samt integriertem Lautstärkeregler, Schutzfolie, Reinigungstuch und ein Ladegerät für das Auto. All das finden Sie im PSP Pack 1 von Bigben Interactive. Die Tragetasche hat einen Reißverschluss und bietet Platz für Spiele und Zubehör. Das USB-Kabel ermöglicht den Datenaustausch zwischen PC und PSP. Und die Stereokopfhörer mit Lautstärkeregler sorgen für den perfekten Sound!

bigben
interactive
www.bigben-interactive.de



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

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



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



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PSP Zubehör-Set (Art.-Nr.: 002813)

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

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

SSX

On Tour



Schneegestöber in der U-Bahn! Mit der PSP unterm Arm ab auf den Berg.

Bald ist jedes Genre auf der PSP abgedeckt. Tony Hawk sorgt für irrwitzige Trick-Lines, Pro Evo Soccer 5 fasziniert alle Fußballfans und SSX On Tour ist die Erfüllung für alle Wintersport-Begeisterten. Trotz des identischen Namens ist die PSP-Version im Vergleich zu den Heimkonsolen-Varianten inhaltlich nicht gleich. Hat man den ersten Schock über das wegrationalisierte Intro (Anmerkung Udo: eine Todsünde!) verdaut, macht man sich im Hauptmenü mit einer ziemlich abgespeckten Version des Tour-Modus vertraut. Der Titel

nimmt dem Spieler alle Entscheidungen ab und präsentiert ihm stattdessen säuberlich gegliederte Punkte, wie Board-Rennen, Board-Slopestyle oder Ski-Big-Air, die mit zunehmenden Medaillengewinnen freigeschaltet werden. Dabei sind sowohl Wettbewerbe, die für die Schritt-für-Schritt-Eroberung der Rangliste sorgen, als auch die abgefahrenen Shred-Events vertreten. Abseits des Tour-Modus sollen einige Herausforderungen den PSP-Boarder bei Laune halten. In spielerischer Hinsicht geht das PSP-On Tour mehr in Richtung des Vorgängers. Schnell wird man mit den

SCHNEEBLIND Wer geht denn schon bei so einem besch... Wetter auf den Berg. Wir natürlich!

ANGEBER Mit Monster-Tricks sind wieder einmal äußerst spektakulär eine Menge Punkte zu machen.

unliebsamen Beam-Aktionen konfrontiert, die den Fahrer wieder auf die Strecke zurückversetzen, falls er der Begrenzung zu nahe kommt oder diese sogar überschreitet. Zusätzlich hätten einige Passagen durchaus noch etwas mehr Feintuning vertragen können, damit der Spielfluss gewährleistet bleibt. In technischer Hinsicht gibt es – bis auf kurze, aber heftige Ruckler, wenn ein neuer Song geladen wird – kaum Kritikpunkte. Der Spieler heizt die meiste Zeit flüssig den Berg hinunter und genießt dabei hübsche Wettereffekte und abwechslungsreiche Abschnitte.

Leider kommt die PSP-Version durch die Gameplay-Einschnitte und wegen der erheblich abgespeckten Präsentation nicht an die Heimkonsolen-Fassung heran. Ein sehr gutes Spiel und eine Empfehlung für alle Wintersport-Fans bleibt der Titel allemal.

UDO CRNJAK



MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
ist überrascht.

Mit einer 1:1-Umsetzung habe ich von vornherein nicht gerechnet. Dass die Entwickler aber so exzessiv den Rotstift geschwungen haben, hat mich doch sehr verwundert. Von der Präsentation der PS2-Version ist bis auf die abgefahrte Menüführung wenig übrig geblieben. Der Tour-Modus ist streng vorgegeben und der Spieler kann sich weder in Shops neue Klamotten zulegen noch seinen Charakter frei damit ausstatten. Das coole Spielgefühl blieb aber unverändert und es macht trotz kleiner Design-Macken viel Spaß, den virtuellen Berg runterzuschießen.

TEST	
SSX ON TOUR	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Genre:	Trendsport
Sprache:	Deutsch
Umfang:	15 Strecken
Internet: www.electronic-arts.de	
Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-
- Optisch sehr stimmig - Gute Spielbarkeit - Strecken teilweise verbesserungswürdig - Langfristig wenig Motivation	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Tweak	R: Grab
Steuerkreuz: Spins, Flips	Δ: Grab
Analogstick: Bewegungen	X: Springen
Select: Zurücksetzen	Start: Pause
Die Steuerung hat es nahezu unverändert auf das Handheld geschafft. Sehr gut.	
STEUERUNG 83%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
84%	91%
MULTI	80%
83%	
Trotz einiger Mängel sorgen die Entwickler auch auf der PSP für virtuelle Wintersport-Freuden.	

PSP-Hits

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

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

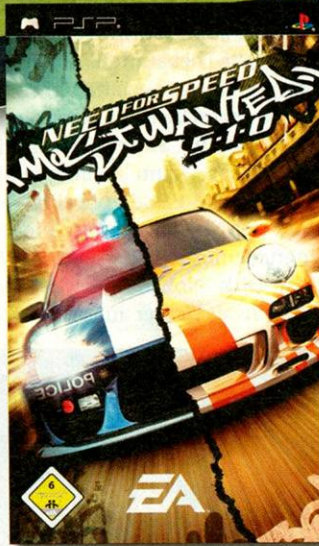
Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PLAYZONE
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PLAYZONE



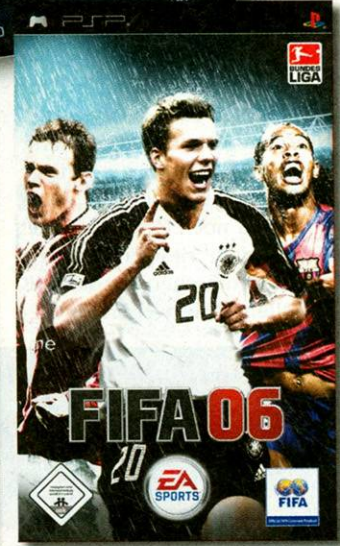
Der Herr der Ringe - Taktiken
In diesem exklusiven Herr der Ringe-Titel für die PSP geht es im Gegensatz zu den bisherigen PS2-Titeln der Reihe weniger actionreich, sondern vielmehr sehr strategisch zur Sache. Die beiden Kampagnen bieten die Möglichkeit, sich auszusuchen, auf welcher Seite man kämpfen möchte. Als besonderes Schmankekl sorgen etliche Original-Videosequenzen der Film-Trilogie zwischen den Gefechten für beste Unterhaltung.

Prämien-Nr.: 002794



Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Need for Speed Most Wanted fordert den Spieler heraus, sich den Titel des berühmtesten und gerissensten Fahrers zu erkämpfen. Das Verschmelzen von illegalen Straßenrennen und individuellem Tuning mit dem Nervenkitzel von Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen. Erscheint: 24.11.2005

Prämien-Nr.: 002818



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

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

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

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

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird

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 Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

NBA Live 06

Mischen Sie die versammelte **NBA-Prominenz** auf.

Fast zeitgleich mit dem Start der neuen NBA-Saison veröffentlicht Electronic Arts die 06er Version der geschätzten *NBA Live*-Serie für die PSP. Da Take 2 keine PSP-Umsetzung von *NBA 2k6* plant, stellt *NBA Live 06* die einzige Wahl für Basketballfans dar – und dazu noch eine sehr gute! Neben dem riesigen Umfang und der hübschen Grafik weiß vor allem die erweiterte Steue-

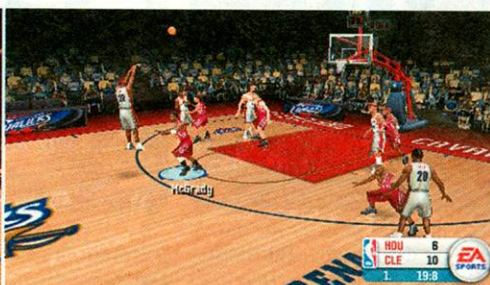
rung und die stark verbesserte KI zu gefallen: Dank der neuen Freestyle-Superstar-Moves besitzen die bekannten Superstars der Liga Spezialfähigkeiten, die es geschickt einzusetzen gilt. Während Steve Nash als Playmaker zum Beispiel unglaubliche Pässe vollbringt, tankt sich Shaq als Power-Spieler gnadenlos zum Korb durch. Uns' Dirk Nowitzki besticht dagegen als Scorer mit einem

schier unglaublichen Ballgefühl. Dass sich die einzelnen Teams wirklich so verhalten, wie es die realen Vorbilder machen, ist ebenfalls erwähnenswert. Während die Phoenix Suns zum Beispiel ein Offensivfeuerwerk nach dem anderen abbrennen, konzentrieren sich die Detroit Pistons auf knallharte Defensivarbeit. So muss es sein!

OLIVER BECK



GIBT'S NICHT Uns' Dirkules versucht noch den Wurf!



3 PUNKTE Superstar James setzt zum Dreier an.

TEST	
NBA LIVE 06	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch (engl. Kommentar)
Umfang:	Alle NBA-Teams
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung	Preis: Ca. € 50,-
➤ Tolle Grafik ➤ Riesiger Umfang ➤ Ausgereifte Steuerung ➤ Teils veraltete Spielerdaten	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Freestyle-Aktivierung Steuerkreuz: Taktik Analogstick: Bewegungen Select: Alley-Oop-Pass	R: Sprinten Start: Pause D: Dribbling/Steal Δ: Ball abschirmen X: Pass/Spielerwechsel O: Wurf/Dunk
Nicht ganz so durchdachte Steuerung wie auf der PlayStation 2, dennoch sehr ausgereift und gut.	
STEUERUNG 83%	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
83%	83%
84%	
INZEL 83%	
Das beste Basketballspiel für die PSP: Die Freestyle-Superstar-Moves und der Umfang gefallen.	

Tiger Woods PGA Tour 06

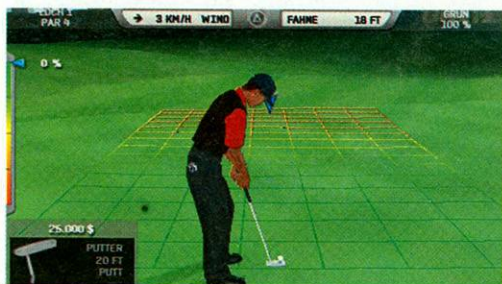
Der Tiger bittet zum **Schlagabtausch**.

Nicht nur, dass Tiger Woods die PGA-Tour seit mehreren Jahren klar dominiert, er war es auch, der den Golfsport als Videospiel endgültig salonfähig machte. Erstmals schwingt der sympathische Superstar jetzt den Schläger auf der PSP. Natürlich steht dem Spieler bei *Tiger Woods PGA Tour 06* nicht nur Mr. Woods selbst zur Verfügung. Neben anderen bekann-

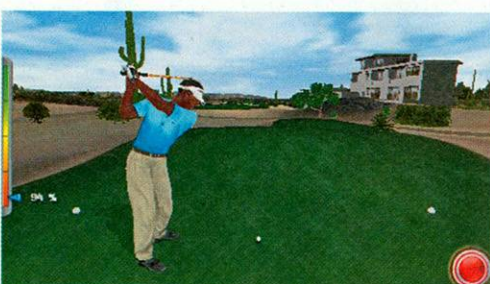
ten Spielern der Golfzene kann man sich im umfangreichen Editor seinen eigenen Golfer zusammenbasteln und anschließend auf der Tour zum Superstar ausbauen. Die intelligente Steuerung ist mal wieder das Sahnestück vom Spiel. Bereits nach wenigen Spielminuten hat man sich mit dem Schwingen per Analogstick arrangiert und schlägt die Bälle zielstrebig über den Platz.

Dank überarbeiteter Darstellung beim Putten hat man jetzt auch auf dem Grün noch mehr Kontrolle über den kleinen weißen Ball. Der gigantische Umfang (12 Kurse, davon neun lizenziert) und die zahlreichen Spielmodi runden das kleine Golfermeisterwerk gekonnt ab. Golf-Fans kommen aufgrund fehlender Alternativen um den Kauf nicht herum.

OLIVER BECK



BENUTZERFREUNDLICH Dank virtuellem Gitternetz hat man beim Putten noch mehr Kontrolle über den Ball.



SCHWINGEN Mit 94% der Maximalkraft dreschen wir den Ball Richtung Loch. Das sollte erst mal reichen.

TEST	
TIGER WOODS 06	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch (engl. Kommentar)
Umfang:	12 Kurse
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung	Preis: Ca. € 50,-
➤ Super Steuerung ➤ Tolle Grafik ➤ Riesiger Umfang ➤ Viele Spielmodi	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L: Schlägerwechsel Steuerkreuz: Zielformierung Analogstick: Schwingen Select: Übersichtskarte	R: Power Boost Start: Pause Δ: Schlagtypwechsel X: Kamerwechsel O: Zielstelle anzoomen
Innovative Steuerung mit optimaler Ausnutzung des Analogsticks. Komfortabel und einfach.	
STEUERUNG 85%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
77%	70%
84%	
83%	
Umfangreiche Golfsimulation mit exzellenter Steuerung. Technisch und spielerisch die klare Referenz.	

Marvel Nemesis

Rise of the Imperfects

Dicke Luft im Mutantenstadl

Mit *Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects* bekommen Fans der bekannten Comic-Hefte endlich wieder Nachschub – allerdings keinen besonders guten! So offenbart der Titel bereits nach kurzer Spielzeit einige gravierende Mängel. Obwohl sich Electronic Arts der Marvel-Lizenz bediente und alle wichtigen Superhelden ins Rennen schickt, hat man es verpasst, eine rich-

tige Geschichte fürs Spiel auszuarbeiten. Stattdessen prügelt man sich selbst im Kampagnenmodus nur von einem Level zum anderen. Je nach Charakterwahl gibt es zwar unterschiedliche (sehr kurze) Zwischeneinblendungen im Comic-Stil, wirklich aussagekräftig und motivierend sind diese aber nicht. Auch bei der Spielmechanik weist der Titel große Defizite auf. Die äußerst ein-

geschränkte und schwammige Steuerung führt zu einem sehr monotonen Spielerlebnis. Aufgrund der unübersichtlichen Kamera verliert man auch noch regelmäßig die Übersicht. Alles in allem verkommt der Titel so zu einem ziemlich sinnfreien und anspruchslosen Dauergekloppe, bei dem kaum Taktik und Fingerfertigkeiten gefordert werden.

OLIVER BECK



HAU AB Das Ding packt Van Roekel am Schopf und wirft ihn gleich durch den Raum.



DICKE DINGER Lass uns Fangen spielen: Die herumstehenden Autos eignen sich hervorragend als Wurfgeschosse.

TEST		
MARVEL NEMESIS		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Nihilistic	
Genre:	Action	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	18 Kämpfer	
Internet: www.electronicarts.de		
Spieler:	Termin:	
1-2	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-	
- Viele Charaktere - Simple Steuerung - Schwache KI - Schwammige Steuerung		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Mobility-Move	R: Superkräfte	☐ Werfen/Nehmen
Steuerkreuz:	☐ Blocken	☐ X: Angreifen
Analogstick: Bewegungen	☐ Start: Pause	☐ O: Springen
Etwas simpel aufgebaute Steuerung. Dazu wirkt sie ziemlich ungenau, was das Schlagen erschwert.		STEUERUNG 55%
GRAFIK 69% SOUND 63%		MULTIPLAYER 57% EINZEL 56%
Anspruchsloses Prügelspiel mit schwacher Steuerung und Kamera. Nur für echte Marvel-Freaks!		

Ghost in the Shell

Brauchbarer Stand Alone Complex

Ego-Shooter im Anime-Look

Beim neuesten Videospiel mit der *Ghost in the Shell*-Lizenz handelt es sich um einen Ego-Shooter. Aus der First-Person-Sicht steuert man seinen Helden durch mehr oder weniger abwechslungsreiche Levels und erfüllt Aufgaben. Neben den üblichen „Finde den Ausgang des Levels“-Aufträgen gibt es auch Schleich- und Eskortmissionen, die allerdings stellenweise we-

nig durchdacht wirken. Während des Abenteuers wird der Spieler dabei von seinem Tachikoma begleitet. Dabei handelt es sich um einen spinnenartigen Mech, der entweder als Bodyguard oder als Fahrzeug benutzt werden kann und dem Spieler tatkräftig zur Seite steht. Die Story basiert übrigens auf der aktuellen Anime-Serie von Shirow Masamune. Auch wenn sie nicht das Flair der TV-Serie

verspricht, werden Fans wohl mit ihr zufrieden sein. Spieler, die Animes gegenüber neutral eingestellt sind, werden sich über die teils kitschige Aufmachung dagegen wundern. Während die Technik des Spiels Durchschnitt ist (ordentliche Texturen, schwache Animationen), nervt der lieblose Mehrspielermodus mit wenigen Spielmodi und Karten.

OLIVER BECK



TECHNIKVERLIEBT Im Tachikoma sieht man die Umgebung durch ein komplett anderes Interface.



EASY Mit dem dicken Maschinengewehr lassen sich Gegner auch locker aus der Distanz eliminieren.

TEST		
GHOST IN THE SHELL		
Hersteller:	Atari	
Entwickler:	G-Artists	
Genre:	Action	
Sprache:	Englisch	
Umfang:	6 Charaktere	
Internet: www.atari.de		
Spieler:	Termin:	
1-6	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-	
- Originallizenz - Ordentliche Grafik - Oft lange Ladezeiten - Schwacher Mehrspielermodus		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Springen	R: Schießen	☐ Drehen
Steuerkreuz: Waffenoptionen	☐ Hochschauen	☐ X: Runterschauen
Analogstick: Bewegungen	☐ Start: Pause	☐ O: Drehen
Select: Menü		
Anfangs etwas umständlich wirkende Steuerung. Nach Eingewöhnungszeit durchaus komfortabel.		STEUERUNG 70%
GRAFIK 71% SOUND 69% MULTI 60%		EINZELSPIELER 70%
Ordentlicher Ego-Shooter mit durchschnittlicher Technik. Für Fans der Serie durchaus einen Blick wert.		

HARDWARE

AirStation Wireless Ethernet Converter


ZUBEHÖR Funknetzwerk-Adapter für die PlayStation 2


WLAN ÜBER ALLES Was auf den ersten Blick aussieht wie ein moderner Luftbefeuchter, ist Buffalos aktueller WLAN-Converter.

Jede PS2 neueren Kaufdatums besitzt einen Netzwerkanschluss und kann über ein DSL-Modem online gehen. Wer wie die meisten Spieler seine Konsole fernab der Telefonsteckdose im Wohnzimmer betreibt, muss schon gewitzt vorgehen, um die Konsole mit dem Internet zu verbinden. Mittlerweile gibt es eigentlich genügend Lösungen wie Stromnetzwerk-Adapter, um diese Distanz zu überbrücken – mit Buffalos AirStation Wireless 54 Mbps Ethernet Converter kommt nun noch eine weitere hinzu.

WLAN, IEEE 802.11G

Dieses Kürzel beschreibt den Funknetzwerkstandard, mit dem der Netzwerk-Umwandler von Buffalo arbeitet. In der Theorie verbinden Sie das Gerät einfach über das beigelegte Netzkabel mit dem DSL-Modem, verbinden anschließend die PS2 mit einem Adapter und drücken dann nach rund 60 Sekunden die AOSS-Taste an der Geräteseite, um eine Verbindung zwischen den beiden Geräten herzustellen. Wenn Sie die Geräte in ein schon bestehendes Funknetzwerk (802.11a oder g) einbinden müssen, können Sie die Converter inklusive der WEP-Verschlüsselung auch manuell konfigurieren. Dazu verbinden Sie jeden Converter über das Netzkabel mit einem PC und richten die Geräte dort über die beigelegte Software mit dem Namen „Ethernet Converter Manager“ ein.

EINMAL EINRICHTEN – DAS REICHT

Wenn das Setup einmal abgeschlossen ist, können Sie alle möglichen Netzwerkgeräte anschließen und damit von Raum zu Raum ziehen. In Ge-

bäuden können Sie auf diese Weise je nach Bauart und anderen elektrischen Geräten bis zu 80 Meter überbrücken, auf freier Fläche rund 400 Meter. Die Datenübertragung liegt auch bei optimalen Verhältnissen nicht bei den angegebenen 54 MBit, sondern sinkt je nach Distanz und Bau-Umgebung auf unter 1 MBit. Im Test konnten wir über eine Punkt-zu-Punkt-Verbindung ohne WLAN-Einbindung zwischen zwei Stockwerken hervorragend online spielen.

KOSTENPUNKT

Der Preis von rund 70 Euro pro Adapter liegt ähnlich hoch wie der der vergleichbaren Stromnetzwerkadapter – der große Vorteil von Buffalos Lösung liegt aber darin, dass sich die Geräte auch mit allen aktuellen WLAN-Routern verbinden lassen, die in der Regel an DSL-Neukunden ausgeliefert werden. Die Anleitung ist allerdings nur zu einem Teil in deutscher Sprache – besonders der wichtige Abschnitt über Buffalos Schnellverbindungstechnik wird nur in Englisch erläutert. Fazit: eine gute und dank beigelegter Software und HTTP-Menü einfach zu konfigurierende Funknetzwerk-Lösung. Empfehlenswert.

TEST ETHERNET CONVERTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Buffalo
Info-Telefon:	089-904068382
Internet:	www.buffalo-technology.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 70,-	Gut

- ✓ WLAN-Adapter für RJ45-Netzwerke
- ✓ Reicht in Gebäuden bis 80 Meter
- ✓ WLAN-Standards: IEEE 802.11b und g
- ✓ WEP-Verschlüsselung, routertauglich

GESAMTWERTUNG
82%

Resident Evil 4 Kettensägen-Controller

CONTROLLER Mit diesem coolen Accessoire gibt's Resident-Evil-Feeling pur!

Mit *Resident Evil 4* für die PlayStation 2 ist Capcom ein Riesenwurf gelungen. Schließlich sieht das Spiel der fantastischen GameCube-Version zum Verwechseln ähnlich und bietet durch die exklusiven Bonusmissionen mit Ada Wong selbst für Besitzer der etwa sechs Monate alten Nintendo-Fassung einen Extra-Anreiz. Damals erschien für den GameCube sogar ein spezieller Controller in Form einer kleinen, aber höchst stylischen Kettensäge. Dieses coole Accessoire gibt es nun auch für die PlayStation 2 und es bietet alle Tasten und Sticks des Original-PS2-Controllers. Darüber hinaus haben sich die Designer noch ein paar Schmankele einfallen lassen und das Eingabegerät mit Aufsehen erregenden Details versehen. So dient zum Beispiel ein sehr realistisch nachgebildeter Seilzug-Starter als alternative „Start-Taste“.

INKLUSIVE RATTERNDEN MOTORS
Wie bei einer echten Kettensäge verfügt der Starter über eine Rückholfeder und der eingebaute Lautsprecher gibt nach dem Betätigen coole Motorengeräusche von sich. Das Interesse Ihrer Mitmenschen werden Sie damit jedenfalls sehr schnell wecken! Daneben wurde in den Controller sogar ein Kippsensor integriert, der die aktuelle Position der Kettensäge ermittelt. Diese Funktion wurde eigens für *Resident Evil 4* integriert, denn wenn das Sägeblatt senkrecht steht, können Sie sich im Spiel wie gewohnt fortbewegen. Wird das Sägeblatt aber in eine waagerechte Position gebracht, zieht der Charakter auf dem Bildschirm die Waffe und visiert Gegner an. Insgesamt handelt es sich bei dem limitierten Controller um ein äußerst witziges Zubehörteil, das aber kaum jemand wirk-

ABGEDREHT Mit diesem Controller dürfen Sie sich stilecht durch die Monsterhorden kämpfen.

lich braucht. Wer sich nicht zu den beinhaltenen *Resident Evil*-Fans zählt, wird sich eher über die unnatürliche und nach einer Weile regelrecht unbequeme Position der Hände aufregen und das Teil beiseite legen. Als abgedrehter Party-Gag taugt der Kettensägen-Controller aber durchaus! Außerdem ist er ein cooles Sammlerstück, wird mit edler Verpackung geliefert und ist deshalb auch abseits der PS2 ein echter Blickfang.



TEST KETTENSÄGEN-CONTR.

Typ:	Controller
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 70,-	Ausreichend

- ✓ Cooles Design mit Blutflecken
- ✓ Seilzug-Starter mit Motorengeräusch
- ✓ Kippsensor zum Anvisieren
- ✗ Teurer als das Spiel selbst

GESAMTWERTUNG 80%

Universal Challenge Racing Wheel

LENKRAD Lenkrad für Xbox, GameCube und PlayStation 2

Die Feuertasten des Lenkrades sind nicht beschriftet, nur ein Blick in die Anleitung verrät, welche Taste auf dem PlayStation-2-Controller den Tasten auf dem Lenkrad zugeordnet wird. Das Gerät bietet einen Lenkradius von rund 220 Grad. Tatsächlich gibt das Lenkrad aber schon nach je 90 Grad in beide Rich-

tungen die Maximalwerte weiter, sodass der zusätzliche Lenkradspielraum von 40 Grad verloren geht. Die Pedale sind unterschiedlich stark gefedert und für Erwachsene zu klein. Abgesehen davon sind die Rumble-Motoren sehr schwach. Fazit: nur für sparsame Einsteiger geeignet, nicht für Rennspielfans.



TEST UNIVERSAL C. R. WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	0800-0001445
Internet:	www.hercules.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 30,-	Sehr gut

- ✓ Niedriger Preis
- ✓ Unterschiedlich gefederte Pedale
- ✗ Empfindlichkeit nicht programmierbar
- ✗ Nicht besonders präzise

GESAMTWERTUNG 73%

INFO HARDWARE-LEXIKON: DAS BESTE ZUBEHÖR

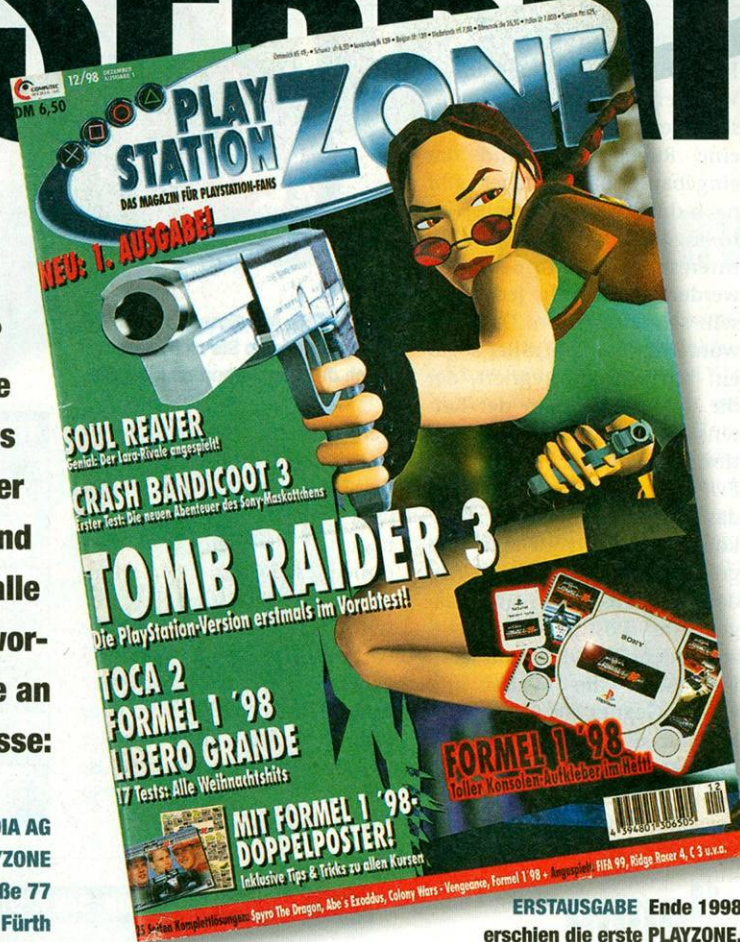
Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	—
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	—
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	—
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	—
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	—
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	—
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	—
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	—
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	—

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob?
Dann schreiben Sie
uns! Wir freuen uns
über jeden Brief, der
uns erreicht, und
bemühen uns, alle
Fragen zu beantwor-
ten! Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de



ERSTAUSGABE Ende 1998
erschien die erste PLAYZONE.

HAPPY BIRTHDAY!

Vor etwa sieben Jahren wurde ich elf Jahre alt. An sich nichts Besonderes, aber in jenem Jahr – nämlich 1998 – bekam ich zum Geburtstag die Erstausgabe einer neuen Zeitschrift von einem Kumpel geschenkt. Bei genauerer Betrachtung hat er sich die Sache ziemlich einfach gemacht. Na ja, im Jahr darauf bekam er dafür von mir ein Paar Socken geschenkt. Was ich jedoch eigentlich sagen wollte, ist, dass es die Erstausgabe der PLAYZONE war und ich damals nie gedacht hätte, dass ich ein paar Jahre später ein Abonnement von ebendieser Zeitschrift haben würde. Was ich AUCH noch sagen wollte: Macht weiter so! Eine Frage hab ich aber noch: Wird es in *True Crime: New York City* einen flüssigen Tag-und-Nacht-Wechsel geben wie in *Grand Theft Auto* oder ist die Tageszeit wie im Vorgänger missionsbedingt? Danke schon mal, ich trinke einen auf weitere sieben Jahre Erfolg (ein Glas Milch natürlich)!

SANDOR FARKAS AUS KARLSRUHE

PLAYZONE: Wir sagen „Prost!“, stoßen mit an und danken dir von Herzen für deine Treue. Natürlich wollen wir dir auch gerne deine Frage beantworten. Die Tageszeit in *True Crime: New York City* ändert sich dynamisch. Genau wie bei *GTA* gibt es durchaus Missionen, die zu einer bestimmten Tageszeit spielen, wenn man jedoch einfach nur frei durch die Riesenmetropole fährt, bekommt man haufenweise Sonnenauf- und -untergänge zu Gesicht.

ZAHLEN-WIRRWARR

Moin, moin!

Auf meiner Suche nach einer PSP erscheinen immer wieder verschiedene Angaben zur Software, die installiert ist. So gibt es die Versionen 1.5, 1.52 oder auch 2. Was hat es damit eigentlich genau auf sich?

STEFFI PER E-MAIL

PLAYZONE: Diese Zahlen geben Auskunft über die Systemsoftware der PlayStation Portable. Sony veröffentlicht regelmäßig Updates für die Konsole, die den Wunderkasten um Funktionen erweitern. So kann man ab der Version

2.0 beispielsweise einen Webbrowser benutzen. Es gibt auch Spiele, die erst ab einer bestimmten Version starten wollen. Updates zieht man sich entweder per Wireless LAN direkt mit der PSP auf seinen Memory Stick oder man klickt sich auf www.yourpsp.com, lädt die Datei dort im Hilfe-Bereich herunter und kopiert sie manuell auf den Memory-Stick.

KÜNDIGUNGSGRUND

Hallo Leute, werden Sie auch weiterhin in diesem Umfang über die PSP berichten? Wenn ja, dann werden sich unsere Wege ab dem Ende meines Abo-Zeitraumes leider trennen. Ich werde nicht für etwas bezahlen, was mich erstens nicht interessiert und zweitens ich mir nicht zulegen werde und drittens ich überhaupt nicht bestellt habe. Ich kaufe mir ja auch keine Ersatzteile für einen Opel, wenn ich einen Ford fahre. Wie wäre es zum Beispiel mit einer eigenen Ausgabe für die PSP?

„WOLLE“ FRANKENECK PER E-MAIL

PLAYZONE: Angesichts des derzeit eher mauen Software-Nachschubs für Sonys Handheld hat sich die Situation von ganz allein etwas entschärft. Dennoch wollen wir auch in Zukunft über die PSP und die dafür erscheinenden Spiele berichten. Ihr Vergleich hinkt etwas, schließlich sind beide Produkte vom selben Hersteller Sony und schon allein unser Name verpflichtet uns zur Berichterstattung. Wir beabsichtigen auch über die PS3 zu berichten. Wäre dies ebenfalls ein Grund, uns zu meiden, solange Sie nicht die Absicht besitzen, die Konsole zu kaufen?

JAPAN-POP

Hi!

Erst einmal danke für euer Magazin, Ehre, wem Ehre gebührt.

PLAYZONE: Wir haben zu danken.

Ich hätte eine Bitte an euch, vielleicht könnt ihr mir helfen. Obwohl ich schon seit ein paar Monaten herauszufinden versuche, wie der gespielte Song (und Künstler) beim Trailer von

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 82098, € 0,49/SMS*
Alle Netze!
(* inkl. € 0,12/SMS
VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800,
€ 0,50/SMS

Gran Turismo 5 (oder **Vision Gran Turismo**) bei der E3-Präsentation der PS3 heißt, ist mir das bisher noch nicht gelungen. Weder Suchen zum Thema GT5@E3 noch die Lyrics haben mich weitergebracht und Polyphony scheint sich ja mit Kontaktdaten auch sehr zurückzuhalten, jedenfalls habe ich nichts gefunden! Habt ihr eine Mailadresse der Entwickler, an die ich mich in der Sache wenden kann?

MATTHIAS PER E-MAIL

PLAYZONE: Mit einer E-Mail-Adresse können wir dir leider nicht dienen, aber immerhin haben wir mittlerweile den Künstler in Erfahrung gebracht, der für die Musik verantwortlich zeichnet. Der Mann heißt Daiki Kasho und hat auch schon für die Vorgänger des Spiels Musik beigegeben – zumindest für die japanische Version von Gran Turismo. Denn schon seit Beginn der Serie wurde die musikalische Untermalung stets den Territorien angepasst. Während hierzulande beispielsweise Garbage und Co. aus den Boxen dröhnen, wurden die japanischen Spiele der Serie in erster Linie mit Japano-Pop-Rock-Klängen ausgestattet. Dies dürfte auch beim PS3-Ableger wieder der Fall sein, auch wenn es natürlich noch viel zu früh ist, um darüber zu spekulieren. Leider konnten wir den Songtitel nicht in Erfahrung bringen. Wenn dich die Musik anspricht, könnten dir aber vielleicht auch die bisherigen Werke des Künstlers gefallen. Den offiziellen Soundtrack von Gran Turismo 3 gibt's beispielsweise bei www.synsoniq.de, auch wenn der Japan-Import durch einen hohen Preis abschreckt.

WERTUNGSINFLATION

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich lese eure Zeitschrift schon seit vier Jahren und mir ist aufgefallen, dass es die Spiele besonders in der letzten Zeit anscheinend leicht hatten, hohe Wertungen zu erhalten. Ich habe das Gefühl, ihr richtet euch noch nach der Qualität der Spiele, die zu den Anfangszeiten der PS2 erschienen sind. In der letzten Ausgabe konnten 13 von 25 getesteten Spielen einen Award einheimsen. Ob ein Award dann noch für einen Must-have-Titel steht, ist zu bezweifeln, denn wer kann sich schon zwölf Spiele im Monat kaufen?

PLAYZONE: Unsere Bewertungen richten sich in erster Linie nach der Qualität der getesteten Spiele und zweifelsohne ist die Softwarequalität in den letzten Jahren erheblich gestiegen. Die Produktion der Spiele wird immer teurer, da

können Hersteller mit billig zusammengeschusterten Software-Gurken kein Geld mehr verdienen und sorgen lieber dafür, dass die veröffentlichten Spiele so hochwertig wie möglich werden. Ausnahmen bestätigen die Regel, doch der Großteil der im letzten Jahr veröffentlichten Spiele war einfach sehr gut. Natürlich kann man an jedem Spiel Kritikpunkte finden, aber ist es wirklich sinnvoll, auf Teufel komm raus jeden noch so kleinen Fehler eines Spiels dazu zu nutzen, um den Wertungsdurchschnitt zu senken? Dazu kommt, dass wir aufgrund der Masse an PS2-Veröffentlichungen in den letzten Monaten immer mehr selektiert haben, sodass viele qualitativ schwache Low-Budget-Titel einfach nicht den Weg ins Heft fanden. Der Anteil an hohen Wertungen wird dadurch natürlich verfälscht. Und für Vorschau-Berichte galt ja schon immer: Die Einschätzungen sind im Schnitt nicht so positiv, weil wir zu unkritisch sind, sondern weil wir mittelmäßigen und schlechten Spiele einfach keine Vorschau-Berichte widmen.

Außerdem hätte ich noch einen Verbesserungsvorschlag zu den Leserbriefen: Vielleicht könntet ihr zwei Rubriken einführen. Der eine Bereich ist für die (wichtigen, aber langweiligen) Problemfragen und der andere für die unterhaltsamen Briefe über zu niedrige Wertungen oder Anregungen zur PLAYZONE. Ich hoffe, ich konnte euch helfen, und wünsche euch weiterhin noch viel Erfolg.

PLAYZONE: Danke, wir werden darüber nachdenken, halten die derzeitige Mischung der Themen aber für etwas angenehmer zu lesen.

CRASHSÜCHTIG

Hallo PLAYZONE-Team, ich hätte Fragen zu **FlatOut 2**. Wisst ihr schon, wann es herauskommen wird oder ob es überhaupt erscheint?

PLAYZONE: Es wird in der Tat einen Nachfolger zu FlatOut geben. Vor kurzem gab Entwickler Bugbear Entertainment bekannt, dass man an dem Spiel

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

www.play-zone.de
PLAYZONE IM INTERNET

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um FIFA gegen Pro Evolution Soccer.

Friedenshund Rang: ▲ Anmeldedatum: 09.10.05 Datum: 09.10.05 01:44 IP: 84.160.82.39	Killer 7 - Echt geil oder doch nur scheiß? Hey, was haltet ihr von Killer 7? Ich hab es jetzt schon seit einer Weile durchgezockt und ich kann gar nicht mehr aufhören die Heaven Smiles platt zumachen. die story ist echt der hammer, obwohl ich die am anfang gar net kapiert hab... und die steuerung ist ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber ansonsten stört's eigentlich nicht. Also meine Meinung: geändert am 09.10.2005 um 02:04 Uhr von Friedenshund Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten ✓
Berni-05 Rang: ▲ Anmeldedatum: 21.02.04 Datum: 09.10.05 12:29 IP: 80.137.148.133	AW: Killer 7 - Echt geil oder doch nur scheiß? Zitat: (Original von Kannyll am 09.10.2005 09:50) Ich find das Spiel is einfach nur Müll. Halte nach dem zweiten Level schon keine Lust mehr weiterzuspielen, die Ladezeiten sind viel zu lang und das Spiel ruckelt manchmal arg, da vergeht einem schonmal die Lust weiterzuspielen. Außerdem missfällt mir ganz klar, dass man nicht selber laufen kann. Die Level sind außerdem nicht wirklich fantasievoll gebaut, und die Story ist nun wirklich nicht genial sondern absolut krank. Die langen Ladezeiten und Ruckler sind 'n Problem der PS2-Version, aufm Cube läuft's wesentlich besser. Darum gefällt mir das Spiel eigentlich ganz gut, die kranke Story und den Stil des Spiels find ich ziemlich cool. Nur mit der Steuerung kann ich mich immer noch nicht richtig anfreunden, die ist manchmal zu träge und unflexibel, wenn viele Gegner da sind. Darum -> nicht genial, aber gut. geändert am 09.10.2005 um 14:11 Uhr von Berni-05 Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten ✓
DMH Rang: ▲ Anmeldedatum: 18.10.05 Datum: 25.10.05 17:26 IP: 62.206.18.94	AW: Killer 7 - Echt geil oder doch nur scheiß? Das Spiel ist nur Krank! Wer kommt auf solche Ideen? Aber mir hat es gefallen. Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten ✓
Solid Snake14 Rang: ▲ Anmeldedatum: 08.01.05 Datum: 25.10.05 17:30 IP: 84.141.247.23	AW: Killer 7 - Echt geil oder doch nur scheiß? Ich hab's nicht wegen der grafik ich mag die nicht so aber die story soll ja genial sein oder eben krank. Ist auf jeden fall mal was neues was ich nur beiführen kann... sowas gabs lange nicht mehr. cell shading zwar schon aber nicht in der art mit story und den charakteren... meine meinung hab das spiel nicht. >>>>Driver des PZ@FPC<<<< >>>>48000er, 40000er, 60000er im WR-Thread<<<< >>>>1 Post im Playstation3 Forum<<<< Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten ✓



KONZEPT
Ein Nachfolger von FlatOut
wird bereits entwickelt.

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!



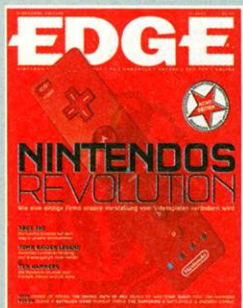
Mit Call of Duty 2 und Tony Hawk's American Wasteland erwarten Sie die ersten Xbox-360-Spiele im Test! Zusätzlich erfahren Sie in der gigantischen Xbox-360-Reportage alle Infos über die kommenden Xbox-360-Kracher. Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



Endlich gibt's Mario Kart für unterwegs mit einem Online-Modus! Wir haben das Spiel bereits getestet und verraten Ihnen alle Details. Außerdem: erste Bilder zu Capcoms Grusel-Adventure Resident Evil für Nintendos DS. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



Es lebe die Revolution! Wir werfen einen Blick auf Nintendos kommende Konsole und ihre Chancen, die Videospieldwelt kräftig durcheinander zu wirbeln. Außerdem: Wiedergeburt einer Legende: Tomb Raider Legend. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Rare rockt! Mit Perfect Dark Zero soll die Xbox 360 ihren ersten großen Shooting-Star erhalten. Wir haben es gespielt und verraten Ihnen, wie die Chancen stehen. Bereits im Test: PES 5, Die Sims 2 und Ultimate Spider-Man. Jetzt im Handel!

arbeite. Der Titel soll Mitte 2006 für Xbox und PlayStation 2 erscheinen. Leider gibt es bisher noch kein aussagekräftiges Bildmaterial, lediglich Entwürfe für Fahrzeuge. Um ständig auf dem neuesten Stand zu bleiben, können wir dir aber auf jeden Fall das (englischsprachige) Entwicklertagebuch empfehlen, das du unter www.bugbear.fl/flatout2/blog findest.

Wird es diesmal anstelle von Crashtest-Dummys normale Fahrer geben? Mich hat diese Zensur beim Vorgänger ziemlich genervt.

LORENZ PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir fanden die Dummy-Lösung eigentlich recht gelungen, zumal sich am Spielverlauf dadurch ja auch nichts geändert hat. Aber vielleicht zeigt sich die USK beim Nachfolger ja etwas nachsichtiger.

DA FEHLT DOCH WAS

Hallo zusammen, ich hab einige ganz wichtige Fragen wegen der PlayStation 3. Wo ist der Schacht für meine Memory-Card? Wie soll ich meine Lieblingsspiele von der PSone und PlayStation 2 auf der PS3 ohne Memory-Card zocken? Was soll diese hoch gepriesene Abwärtskompatibilität nutzen, wenn ich nicht mal meine alten Spielstände aufrufen kann? Ich hoffe, dass ich bei der Sache geschlafen hab oder blind bin! Aber dennoch scheint es niemandem bisher groß aufgefallen zu sein. Bitte klärt mich (und die anderen Leser) auf!

PLAYZONE: Eine vorzügliche und vor allen Dingen berechtigte Frage. Wir können dich und deinen Augenarzt beruhigen, du bist nicht blind. Die PlayStation 3 hat in der Tat keine Einschübe für die guten, alten Memory-Cards. Was dies nun für Auswirkungen auf die Abwärtskompatibilität hat, ist allerdings noch nicht sicher. Fest steht: Die Play-

Station 3 soll sämtliche PSone- und PlayStation-2-Spiele abspielen können, von Spielständen war noch nie die Rede. Es gibt aber dennoch Möglichkeiten, dieses Problem zu umgehen. Wir könnten uns zum Beispiel eine der PlayStation 3 beigelegte CD vorstellen, die man in die PlayStation 2 einlegt und mit dieser Spielstände von Memory-Cards auf einen USB-Stick oder die PSP kopiert. Ebenfalls denkbar wäre ein einfacher Adapter, mit dem man die alten Memory-Cards an einen der USB-Ports der PS3 anschließen und so auslesen könnte. Noch ist nicht aller Tage Abend und es besteht Hoffnung, dass wir unsere PSone-KSBiker nicht alle noch einmal komplett durchspielen müssen.

Wie wird übrigens das Speichern bei der PlayStation 3 ablaufen? Müssen wir uns dann Sonys Memory-Stick zulegen oder was?

PLAYZONE: Der Memory-Stick wird nur eine von mehreren Möglichkeiten sein. Versteckt hinter einer Klappe neben dem Laufwerk befinden sich außerdem Slots für Compact-Flash- und SD-Karten. Wer eine Digitalkamera oder eine PSP besitzt, ist also auf der sicheren Seite. Von diesen Medien einmal abgesehen gibt es ja auch noch die Festplatte, die vermutlich ebenfalls für Spielstände zur Verfügung steht. Noch ist reichlich Zeit bis zur Veröffentlichung und vielleicht ändert sich an diesen Spezifikationen ja noch etwas.

Dann hätte ich noch eine „kleine“ Anmerkung zu machen: Wieso kann Square-Enix nicht erkennen, dass eine Neuauflage von Final Fantasy VII für die PS3 auf dem Markt einschlagen würde wie eine Bombe? Und solche dummen Sprüche wie „Dafür würden wir fünf Jahre brauchen!“ halte ich für eine billige Ausrede. Allein die Technik-Demo der E3 haben die doch in ungefähr zwei Monaten fertig gehabt (so lange war das vorläufige Dev-Kit schon vorher

draußen). Die würden nicht länger als für einen „normalen“ Final Fantasy-Teil brauchen, also zwei Jahre. Aber wenn sie es trotzdem nicht tun, finde ich es mies, dass sie uns mit der Tech-Demo, dem „Extra“-Spiel für Vincent (Dirge of Cerberus) und dem Film Advent Children wieder Lust und Heißhunger auf Midgar machen!

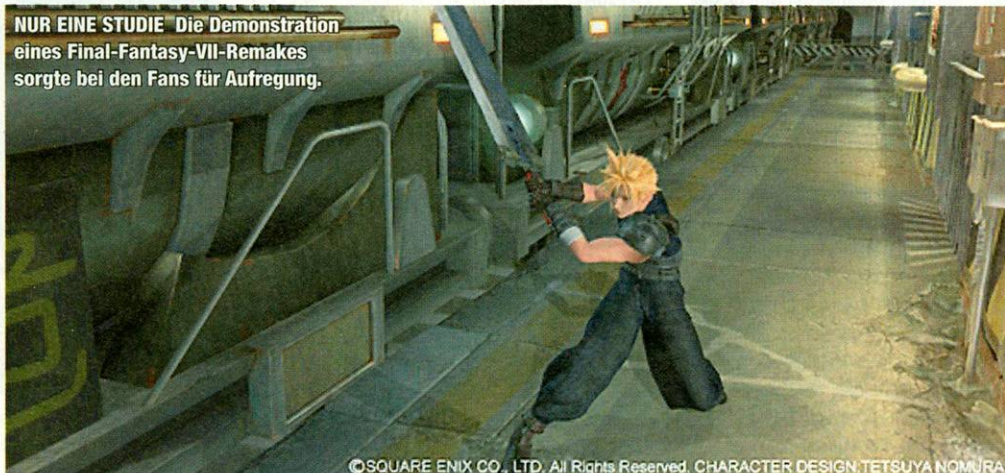
PLAYZONE: Klar ist es ärgerlich, wenn man eine Tech-Demo vorgesetzt bekommt, die schlicht und ergreifend fantastisch aussieht, und dann erfährt, dass es niemals ein Spiel in dieser Form geben wird. Allerdings muss man Square-Enix auch ein wenig in Schutz nehmen. Final Fantasy XII erscheint noch für die aktuelle PlayStation 2 und dennoch befindet sich der Titel schon fast drei Jahre in der Entwicklung. Die neue Technik der PS3 erhöht den Programmieraufwand und gerade Rollenspiele sind aufgrund ihrer Komplexität nicht mal eben in der Mittagspause zwischendurch zusammengeklüppelt. Aber vielleicht überraschen uns die Entwickler ja im nächsten Jahr doch noch mit der Ankündigung eines Rollenspiels, das zumindest im Universum von Final Fantasy VII spielt, auch wenn es kein Remake ist.

Außerdem würde ich noch gerne wissen, wann jetzt endlich der Film Advent Children bei uns rauskommt und wie er lokalisiert wird? Wenn bei uns nur die deutsche und die englische Fassung drauf sind, hol ich mir doch gleich die japanische Version. So, jetzt hab ich euch genug belästigt, macht weiter so!

BJÖRN AUS HOF

PLAYZONE: Streich dir den 7. Februar schon mal rot im Kalender an, denn dann erscheint Advent Children auch bei uns in Deutschland. Welche Sprachversionen auf der DVD beziehungsweise UMD enthalten sein werden, ist derzeit leider noch nicht in Erfahrung zu bringen.

NUR EINE STUDIE Die Demonstration eines Final-Fantasy-VII-Remakes sorgte bei den Fans für Aufregung.



© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

SPIELSTÄNDE

EXKLUSIVE SAVEGAMES AUF DER PLAYZONE-DVD

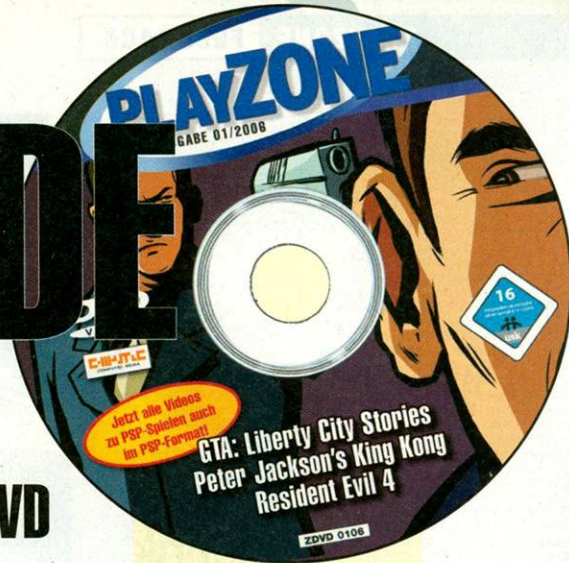
Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter oder wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 oder MAX Drive und unsere neue DVD.

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 begehrte 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:

Fahrenheit (MAX Drive):
Alles Extras werden dank unseres Spielstandes freigeschaltet.



187 Ride or Die (MAX Drive):
Mit unserem Speicherstand schalten Sie 100 Prozent des Action-Racers frei.



Spartan: Total Warrior (X-Port):
Mit dem Speicherstand zu Spartan: Total Warrior schalten Sie Extras frei.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Fahrenheit	Alle Extras freigeschaltet
Red Dead Revolver	Alle Boni
ICO	Lichtschwert als Waffe

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Sonic Gems Collection	Sonic R durchgespielt
FIFA 06	Aktualisierte Transferlisten
Jak 3	100% abgeschlossen
Star Wars Battlefront	Alle Levels freigeschaltet

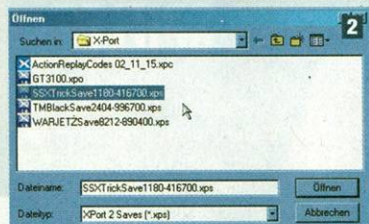
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Speilestände 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.

Metal Gear Solid 4

KOJIMAS NÄCHSTER MEGA-HIT?

Mehr als die Hälfte der Teilnehmer unserer Umfrage waren vom Trailer zum nächsten *Metal Gear* so beeindruckt, dass für sie das Spiel schon so gut wie gekauft ist. Knapp ein Drittel wartet erst einmal aufs fertige Spiel, während ein nur geringer Anteil den Trailer noch nicht gesehen hat oder mit MGS nichts anfangen kann. Anscheinend hat der Trailer, der sicherlich nur zufällig vor dem Launch der Xbox 360 gezeigt wurde, sein Ziel erreicht.

6% Ich konnte noch nie etwas mit MGS anfangen und das wird sich auch nicht ändern.

9% Oops ... dazu gibt es einen Trailer???

31% Von Trailern lasse ich mich nicht beeindrucken. Erst mal sehen, was das fertige Spiel taugt.

**Metal Gear Solid 4:
Was halten Sie vom Trailer
von Metal Gear Solid 4?**

54% Er hat meinen Wunschzettel um ein Spiel erweitert.

HDTV

ZURÜCKHALTENDE GAMER

Mit der neuen Konsolengeneration sollte eigentlich auch der Einzug der Next-Generation-TVs in europäische Wohnzimmer stattfinden. Doch wie unsere Umfrage beweist, wird der Großteil der Spieler von den immer noch hohen Preisen der Edelfernseher abgeschreckt oder ist vom Geldbeutel der Eltern abhängig. Wir sind sehr gespannt, wie schnell sich der neue TV-Standard in unseren Gefilden ausbreiten wird.

18% Zum Launch der PS3 muss so ein Teil in meinem Wohnzimmer stehen.

20% Das hängt einzig und allein von meinen Eltern ab.

4% Ich bin bereits stolzer HDTV- oder Beamer-Besitzer!

4% Die Fußball-WM in HD – das muss sein! Bis dahin warte ich allerdings noch.

**Wann legen Sie sich ein
HD-taugliches TV-Gerät oder
einen Beamer zu?**

54% Solange die Geräte noch teuer sind, schau ich lieber in die Röhre.

Xbox 360

EWIGE TREUE!

Schlechte Karten für die Konkurrenz: Mehr als die Hälfte der Teilnehmer an unserer Umfrage spielen nicht einmal mit dem Gedanken, sich eine Xbox 360 zuzulegen, und warten stattdessen lieber auf die PS3. Lediglich ein Drittel gibt der Konkurrenz aus dem Hause Microsoft überhaupt eine Chance oder hat sie schon auf dem Einkaufszettel für Dezember vorgemerkt. Auf so treue Kunden kann Sony wirklich stolz sein!

6% Ich werde mir weder Xbox 360 noch PS3 zulegen.

8% Ich kann einfach nicht widerstehen und werde zuschlagen.

**Werden Sie sich eine Xbox
360 zulegen oder warten Sie
bis zum Launch der PS3?**

60% Auf keinen Fall! Ich bleibe Sony bis ins Grab treu.

26% Ich habe mit dem Gedanken gespielt, will aber erst warten, was das gute Teil so bringt.

PSP

ZU WENIG GUTE SPIELE?

Dieses Ergebnis hat uns doch etwas verblüfft: Nicht einmal die Hälfte unserer Teilnehmer ist mit dem aktuellen PSP-Softwareangebot zufrieden. Höchste Zeit für Mega-Titel wie *GTA Liberty City Stories*, damit auch wirklich jeder Spieler seinen Spaß mit seiner PSP hat.

17% Für mich gibt es bisher noch keinen Must-have-Titel.

10% Voll und ganz. Jedes Genre wird ausreichend abgedeckt.

**Stellt Sie das
Software-Angebot der
PSP zufrieden?**

27% Im Großen und Ganzen bin ich zufrieden, wobei ich den ein oder anderen Titel noch vermisste.

24% Welches Software-Angebot?

22% Die Spiele, die mich reizen, kommen erst noch.



JETZT NEU
AM KIOSK
NUR
€ 2,99

PSW – DIE GANZE WELT DER SONY
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PSX

CHEATS & CODES



Michael Meyer
24, Redakteur

Mit den
genialen
Cheats zu
SSX on Tour
sind Sie für den
Winter gerüstet.

DIE KOMPLETTLÖSUNG

Um der Softwarewelle kurz vor Weihnachten Herr zu werden, mussten wir in diesem Heft auf eine Komplettlösung verzichten. Als kleine Entschädigung finden Sie im ROM-Bereich dieser PLAYZONE-DVD eine zweiteilige Lösung zu Resident Evil 4, die unsere N-ZONE-Kollegen für die zur PS2-Version praktisch identische GameCube-Fassung schufen. Viel Spaß!



INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

SSX on Tour

CHEAT Dank unserer Cheats bleiben keine Wünsche offen.

Wer keine Lust dazu hat, sich alles mühsam zu erspielen, der kann getrost auf unsere Cheats zurückgreifen. Nicht nur Extras, sondern auch Klamotten, Ausrüstung und Geld lassen sich erschummeln. Im Extras-Menü finden Sie die Cheat-Eingabe, wobei jeder Code komplett in Großbuchstaben eingegeben werden muss.

CHEAT	EFFEKT
Alle Klamotten:	FLYTHREADS
Alle Levels:	BACKSTAGEPASS
Alle Filme:	THEBIGPICTURE
Extra Geld:	LOOTSNOOT
Unendlich Boost:	ZOOMJUICE
Monster Tricks:	JACKALOPESTYLE
Schneeballschlacht:	LETSPARTY
Statuswerte verbessern:	POWERPLAY
Charaktere freischalten:	ROADIEROUNDUP
Conrad freischalten:	BIGPARTYTIME
Mitch Koobski freischalten:	MOREFUNTHANONE
Nigel freischalten:	THREEISACROWD



WICHTIG Alle Codes müssen komplett in Großbuchstaben eingegeben werden.



KONTROLLE Die richtige Eingabe wird mit einem kurzen Schriftzug bestätigt.



ABGEFAHREN Dank der richtigen Codes dürfen Sie die Piste mit witzigen Charakteren betreten.



NEUE KLAMOTTEN In Kombination mit dem Geld-Cheat können Sie nach Herzenslust einkaufen.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

CHEAT Die richtige Mischung machts!

Welche Mutanten am besten zueinander passen, entnehmen Sie der umfangreichen Liste. Sobald einer der Boni aktiviert wird, erscheint eine auffällige Textnachricht in der Mitte des Bildschirms. Zudem schalten Sie mit zwei zusätzlichen Codes Comics und Videos frei.

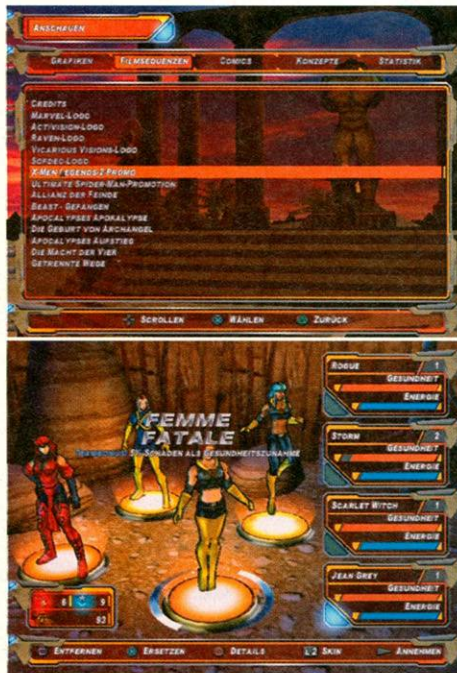
Geben Sie die folgenden Codes im Anschauen-Menü ein:

Alle Comics freischalten

→, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start

Alle Videosequenzen freischalten

←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start



EXTRAS Diese Filmsequenzen dürfen ohne viel Aufwand angesehen werden.

FEMME FATALE Mit der richtigen Truppzusammensetzung erhalten Sie versteckte Boni.

Kombinieren Sie die folgenden Charaktere miteinander, um Ihre Truppe so schlagkräftig wie möglich zu machen:

4 Charaktere mit „Age of Apocalypse“-Fähigkeiten

Angriff +100%

Nightcrawler, Sunfire, Toad und Deadpool

Erfahrungspunkte + 5%

Scarlet Witch, Toad, Juggernaut und Magneto

Erfahrungspunkte + 5%

Juggernaut, Wolverine, Rogue und Colossus

Energie pro K.o.-Schlag + 20%

Gambit, Wolverine, Rogue und Deadpool

5% des Schadens werden als Gesundheit gutgeschrieben

Rogue, Scarlet Witch, Storm und Jean Grey

5% des Schadens werden als Gesundheit gutgeschrieben

Gambit, Rogue, Cyclops und Jean Grey

Pro K.o.-Schlag Heilung +20

Gambit, Bishop, Cyclops und Iron-Man

Schaden +5%

Bishop, Deadpool, Nightcrawler und Gambit

Schaden +5%

Magneto, Scarlet Witch, Juggernaut und Professor X

Regeneration +5%

Sunfire, Magneto, Iceman und Storm

Widerstandskräfte +10

Iron-Man, Magneto, Juggernaut und Colossus

Alle Charakterzüge +10

Iron-Man, Scarlet Witch, Wolverine und Bishop

Maximale Gesundheit um 15% steigern

Storm, Wolverine, Colossus und Nightcrawler

Maximale Gesundheit um 15% steigern

Magneto, Toad, Jean Grey und Cyclops

Maximale Energie um 15% steigern

Cyclops, Jean Grey, Iceman, Toad und Magneto, Professor X

Maximale Energie um 15% steigern

Iceman, Professor X, Iron-Man und Deadpool

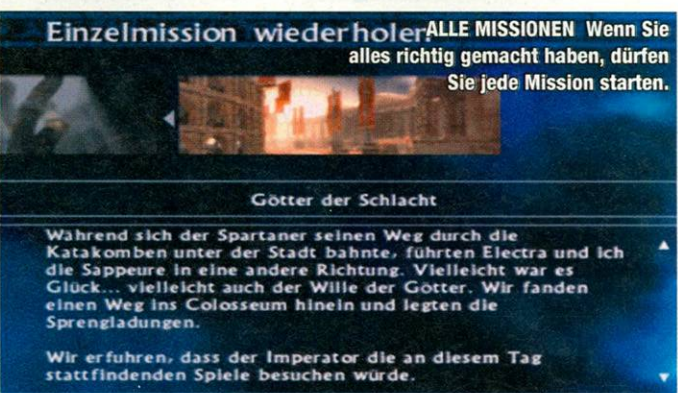
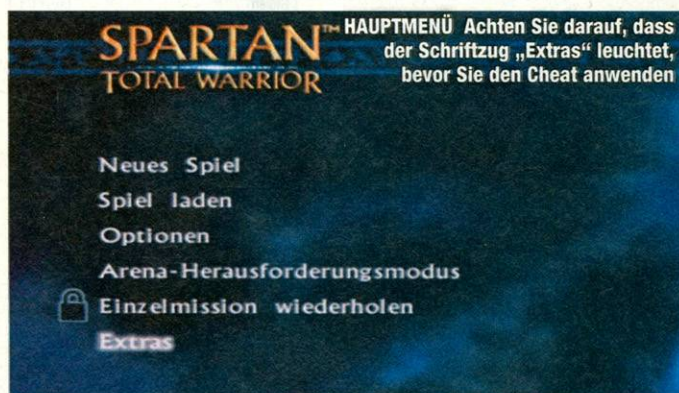
+60% Tech Bit Drops

Spartan: Total Warrior

CHEAT Alle Levels ohne viel Aufwand erreichbar.

Mit diesem Cheat können Sie alle Levels für den Mission Replay Modus verfügbar machen. Dazu gehen Sie ins Hauptmenü und markieren das Wort „Extras“ (Achtung: Gehen Sie nicht in das Extras-Menü). Wenn Sie den richtigen Menüpunkt markiert

haben, drücken Sie elf Mal nach links und sieben Mal nach rechts. Zu guter Letzt drücken Sie auf die Viereck-Taste, damit der Cheat aktiviert wird. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte der Mission Replay Modus sofort verfügbar werden.



Heroes of the Pacific

CHEAT Eine kleine Hilfestellung für angehende Fliegerasse.

Die Cheats müssen im Hauptmenü aktiviert werden. Die korrekte Eingabe eines Codes wird mit einer speziellen Nachricht bestätigt.

Japanische Flugzeuge freischalten

●, R2, L1, L2, ←, ↑

Flugzeuge aufbessern

L1, ← (rechter Ministick), R2, → (rechter Ministick), → (Digitalkreuz), ↓ (Digitalkreuz)

Flugzeuge und Missionen freischalten

↑ (rechter Ministick), ↓ (rechter Ministick), ← (rechter Ministick), R2, L1, → (rechter Ministick)

Cheat-Menü (aufrufbar während eines laufenden Spiels)

L1, R2, L2, R3, R1, L3



CHEATER

Eine erfolgreiche Cheateingabe wird sofort bestätigt.



UNVERWUNDBAR

Mit diesem hilfreichen Menü sind Sie allen Feinden überlegen.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

CHEAT Einige freischaltbare Extras zur Mutantenprügelei

Wechseln Sie in das Optionsmenü und wählen den Unterpunkt „Cheats“ aus. Danach geben Sie die folgenden Codewörter ein. In der Galerie werden die Extras freigegeben.

CODE

Elektra-Bonuskarte:

Solara-Bonuskarte:

Storm-Bonuskarte:

„Die Fantastischen Vier“-Comic freischalten:

„Menschen von Morgen“-Comic freischalten:

EFFEKT

THEHAND

REIKO

MONROE

SAVAGELAND

NZONE



EINGABE über das Optionsmenü erreichen Sie diesen Eingabebildschirm.



BONUS Karten dieser Art werden durch die Codes freigegeben.

Ultimate Spider-Man

CHEAT Alle Charaktere und Cover verfügbar

Zum Spiel des sympathischen Superhelden gibt es jede Menge interessanter Codes. Alle Comic-Cover und animierte Modelle der Charaktere dürfen in einer Galerie bewundert werden. Gehen Sie dazu während des Spiels in das Optionsmenü und rufen Sie die Controller-Einstellungen auf. In diesem Menü geben Sie die folgenden Tastenkombinationen ein:

CODE

Alle Charaktere freischalten

Alle Comic-Cover freischalten

Concept Art freischalten

EFFEKT

→, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →

←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓

↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←



SETUP In diesem Controller-Setup müssen sämtliche Cheats eingegeben werden.

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	01/2005
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Heroes of the Pacific	01/2006
Hitman: Contracts	12/2004
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
Killzone	04/2005
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2006	12/2005
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
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
NFL Street 2	04/2005
NanoBreaker	09/2005
NFS 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
Rumble Roses	06/2005
Scaler	08/2005
Spartan: Total Warrior	01/2006
SSX on Tour	01/2006
Star Wars Battlefront	12/2004
Star Wars Episode III – Rache der Sith	8/2005
Stolen	06/2005
Street Racing Syndicate	08/2005
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Terminator 3: The Redemption	12/2004
Tekken 5	08/2005
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredible Hulk: Ult. Destruction	12/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
Ty der tasmanische Tiger 2	01/2005
Ultimate Spider-Man	01/2006
WRC 4	03/2005
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	01/2006

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 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
Shopping-Guide	___	☐	☐	☐
Splinter Cell 4	___	☐	☐	☐
Shadow of the Colossus	___	☐	☐	☐
True Crime: New York City	___	☐	☐	☐
Call of Duty 2: Big Red One	___	☐	☐	☐
Soul Calibur III	___	☐	☐	☐
Harry Potter und der Feuerkelch	___	☐	☐	☐
GTA Liberty City Stories	___	☐	☐	☐
FIFA 06 vs. Pro Evolution Soccer 5 (PSP)	___	☐	☐	☐
Star Wars Battlefront II (PSP)	___	☐	☐	☐

8. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 01, 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: 01/06)

Ausgabe: ____/____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSEKTEKVERZEICHNIS

Activision	9, 11, 13, 20-21, 41, 132
COMPUTEC MEDIA AG	4, 91, 111, 113, 123
Electronic Arts	25
Flashpoint	39
Jamba	129
Jöllenbeck	109
Microsoft	2
Midway	82-83
Playcom	93
Sony Computer Entertainment	33
Take 2	5
THQ	131
Ubisoft	16-17, 77, 81,
Warner Home Video	15

SPIELE-HOTLINES

Activision (Tipps & Tricks) www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
Activision (techn. Hotline) www.activision.de	01805/225155	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	09001/510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 00-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.activision.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
LucasArts (Tipps & Tricks) www.electronicarts.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr,	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr,	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/824879	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

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

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 01/2006, 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:

Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computecc@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütelfür, Uwe Hönig, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Crnjak, Alexander Funke,
Christoph Kraus, Winfried Rudrof, Christian Schönlein
Redaktion DVD: Stefanie Schetter (Ltg.)
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,
Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, 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 Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: 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.

Sonderverbeformen

Auf den Seiten 34 und 35 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „True Crime: New York City“. 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@computecc.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-900-475-130
E-Mail: peter.kusterer@computecc.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computecc.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
E-Mail: silke.pietschel@computecc.de
Sven Wedig
Telefon: +49-911-2872-251
E-Mail: sven.wedig@computecc.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computecc.de

Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computecc.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computecc.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computecc.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005. 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 incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben.

Vorstand:

Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computecc@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 2005 37.884 Exemplare

Klingeltöne für dein Handy

33333*

Jamba!

www.jamba.de

Charts

poly real

1	Tokio Hotel - Durch D. Monsun	Ring5580	Sing1735
2	Rihanna - Pon De Replay	Ring5581	Sing1736
3	Sean Paul - We Be Burnin'	Ring5582	Sing1737
4	Die Firma - Die Eine 2005	Ring5583	Sing1738
5	Bloodhound G. - Foxtrot Uni. Charlie K.	Ring5584	Sing1739
6	US5 - Just Because Of You	Ring5585	Sing1740
7	Chubb Chubbs - Daddy Cool	Ring5586	Sing1741
8	Juanes - La Camisa Negra	Ring5587	Sing1742
9	M. Terenzi - Love To Be Loved...	Ring5588	Sing1743
10	Crazy Frog - I Like To Move It	Ring5589	Sing1744
11	Deine Lieb.rapper - Steh Wied. Auf	Ring5590	Sing1745
12	Kool Savas - Guck My Man	Ring5591	Sing1746

Löschlogos



Erotik Download



Videoklingeltöne



TV + Film

	poly	real
Bonanza	Ring5592	Sing1747
Das Boot	Ring5593	Sing1748
Ghostbusters	Ring5594	Sing1749
Las Vegas I. P. - James Bond	Ring5595	Sing1750
Mission Impossible	Ring5596	Sing1751
Spiel Mir Das Lied V. Tod	Ring5597	Sing1752
Survivor - Eye Of The Tiger	Ring5598	Sing1753

Handybilder



Handy Themes



Animierte Sexy Handybilder



Animierte Handybilder



Sexy Handybilder



Paris Hilton Sexy Handybilder



Handy Spiele



Für Handybilder z.B.

Sende „Mega8725“ an

33333*

In allen Netzen verfügbar

Im Monat (Sparabos) 4,99€

Poly/Real/ Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews + WAP-Inhalte + 9 Software
(Sexy) Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
(Sexy) Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück

jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/(Sexy) Handybild/(Sexy) Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Erotik Download (+ Transport). Abruf der Produkte über SMS, Internet (www.play-zone.de) oder wap (wap.jamba.de). Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Es gelten die SMS/WAP/GPRS/UMTS-Verbindungspreise des Mobilfunkanbieters. Kündigung der Sparabos jederzeit zum Monatsende per SMS mit „stopcool“ an 33333 (€ 0,20/SMS). Tel: 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Es gelten die AGB der Jamba! GmbH, abrufbar und speicherbar auf www.play-zone.de. Nutze dein Guthaben und sende „Liste“ an 33333*. Handytypen & AGB auf www.play-zone.de

Poly Handyinfo: Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Real Music Handyinfo:** Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **(Sexy) Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600 **(Sexy) Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, N-Gage QD; Siemens: A60, M55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage QD, 3650, 3660, 6260, 6630, 6670, 7610, 7650 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Motorola: A630, C370, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, Z600, K500, S700, P900, Z1010 **Erotik Download Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 6820, 7650, N-Gage QD; Motorola: V500, V800; Samsung: SGH-P400, E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010, T610, Z600; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

VORSCHAU

Ausgabe 02/2006 ab **21.12.05** am Kiosk!

Black

Mit dem technisch bestechenden Ego-Shooter *Black* reizt Criterion die PS2 zum Ende ihrer Laufzeit noch einmal so richtig aus.



Tomb Raider: Legend

Heinrich Lenhardt berichtet direkt vom Vor-Ort-Termin aus den USA, ob Lara Crofts mit Spannung erwartetes Comeback wirklich so eindrucksvoll ausfällt, wie es bisher scheint.



Von der PS2 auf die PSP

Wir testen die PSP-Versionen von *Peter Jackson's King Kong* und *WWE SmackDown! vs. RAW 2006* sowie *Prince of Persia: Revelations*, die erweiterte Umsetzung von *Warrior Within*.



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
50 Cent: Bulletproof	2. Dez.
BDFL Manager 2006	18. Nov.
Crash Tag Team Racing	4. Nov.
Crime Life: Gang Wars	10. Nov.
Dancing Stage Max	24. Nov.
Die Unglaublichen: Angriff des ...	11. Nov.
Flow: Urban Dance Uprising	Dez.
Gene Troopers	24. Nov.
Knights of the Temple II	24. Nov.
NBA 2K6	18. Nov.
NHL 2K6	18. Nov.
Psychonauts	25. Nov.
S.L.A.I. - Steel Lancer Arena Int.	10. Nov.
Shadow the Hedgehog	18. Nov.
Shrek SuperSlam	17. Nov.
Sniper Elite	24. Nov.
The Matrix: Path of Neo	11. Nov.
World Racing 2	24. Nov.

Titel	Termin
ATV Offroad Fury Blazin' Trails	11. Nov.
Die Sims 2	22. Dez.
Frantix	8. Dez.
Go! Sudoku	7. Dez.
GripShift	8. Dez.
Madden NFL 06	8. Dez.
Peter Jackson's King Kong	8. Dez.
Prince of Persia: Revelations	15. Dez.
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	16. Dez.
X-Men Legends II	24. Nov.

WEITERE THEMEN

Tales of Eternia

Endlich: das erste Rollenspiel für die PSP im Test!

Battlefield für unterwegs

Wie schlägt sich die PSP-Fassung von *Modern Combat*?

SOCOM 3

Bald auch in Deutschland: ein Blick auf die fertige US-Version.

Capcom schlägt zurück

Neues zum vierten *Onimusha*-Teil *Dawn of Dreams*.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Lesen Sie außerdem:



PSM

Das unabhängige Magazin für PlayStation und PSP

- Im Test: Weshalb *Resident Evil 4* das beste Horrorspiel aller Zeiten ist
- *Black*: Wie die *Burnout*-Macher den letzten großen PS2-Shooter erschaffen wollen
- Feature zu *Full Spectrum Warrior Ten Hammers*. Wie intensiv darf ein Shooter sein?



PSW

PS2 • PSP • PS3 • Die ganze Welt der PlayStation

- *Splinter Cell 4*: Sam Fisher ist zurück. Er ist in Haft. Er ist böse! 6 Seiten Mordanklage
- Der Mega-Test: *WWE SmackDown! vs. RAW 2006*. 7 Seiten Fakten über das Wrestling-Ereignis des Jahres
- Großer PSP-Sonderheft mit *GTA Liberty City Stories*, *Need for Speed Most Wanted* u. v. m.

WWE SMACKDOWN! vs. RAW 2006



SMACKDOWN! VS. RAW 2006 GEHT JENSEITS DER GRENZEN DESSEN, WAS DU JEMALS ERLEBT HAST.
MEHR MATCHARTEN. MEHR SUPERSTARS. MEHR LEGENDEN. MEHR SCHWEISS.
MEHR TRÄNEN - SMACKDOWN! VS. RAW 2006 IST DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG.

DER KAMPF DEINES LEBENS!

PlayStation 2



PSP



The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2005 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2005 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co. Ltd. Yuke's Co. Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ERLEBEN SIE, WIE WILD DER WESTEN WIRKLICH WAR

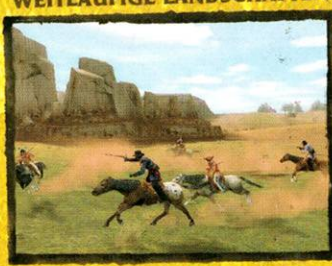
GUN



EPISCHE STORYLINE



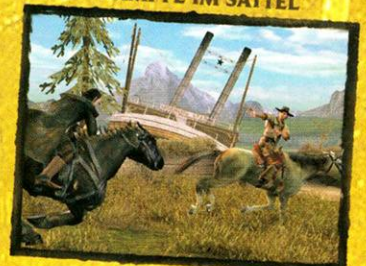
WEITLÄUFIGE LANDSCHAFTEN



AKTIONGELADENE MISSIONEN



KÄMPFE IM SATTEL



www.GUNTHEGAME.com



PlayStation 2



XBOX 360



PC
DVD
ROM

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and tradenames are the properties of their respective owners.

NEVERSOFT

www.activision.de