

100% PLAYSTATION 2 + 3 • PSP

02/2006 € 4,99

Ausgabe 88

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

103 MINUTEN
SPELZEIT
52 VIDEOS &
SPELSTÄNDE



NEUE HITS FÜR DIE PSP
WWE SMACKDOWN!
TALES OF ETERNIA

DER RPG-KNALLER AUSFÜHRLICH ANGESPIELT
Neue Infos zu Story, Aufträgen und Magie-Steinen

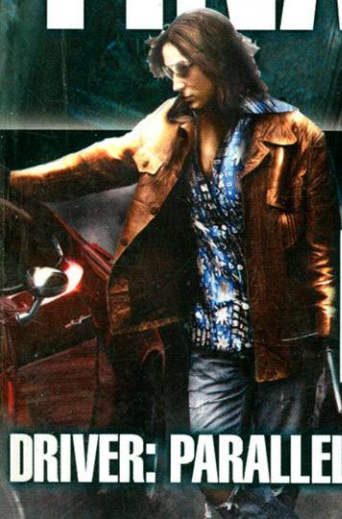
VIDEO AUF DVD!

FINAL FANTASY XII

SPIELSPASS GARANTIERT AUF PLAYSTATION 2, PS3 + PSP

DIE HITS 2006

DRIVER: PARALLEL LINES | DRAGON QUEST VIII | TOMB RAIDER: LEGEND u.v.a.



DER KAMPF UM NARNIA BEGINNT

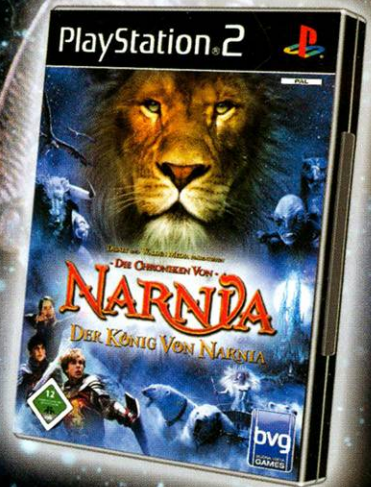


Gefesselt in den Klauen des ewigen Winters, verwunschen vom Fluch der gnadenlosen Weißen Hexe, sucht Narnia nach einem Retter.

Du bist es, der die Kräfte der vier jungen Krieger zusammenführt.

Deine Freunde können dir jederzeit beistehen – und mit vereinten Kräften bieten sich völlig neue Möglichkeiten.

Rette das Land! Vernichte die Rotten der Teuflischen! Bring den Frieden!



EINE GEHEIMNISVOLLE WELT ERWARTET DICH

„Abwechslungsreiche Filmumsetzung mit viel Atmosphäre...

Besonders zu zweit Spaß.“ Wertung: 81 % PlayZone (1/06)



PlayStation 2

PC
CD

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE



www.narniathegame.com

www.buenavistagames.com/de

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. GAMEBOY ADVANCE AND THE GAMEBOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Nintendo DS, the DS logo, and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © NVIDIA Ltd 2005

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

HEITER WEITER! HITS 2006

Kein Ende in Sicht!

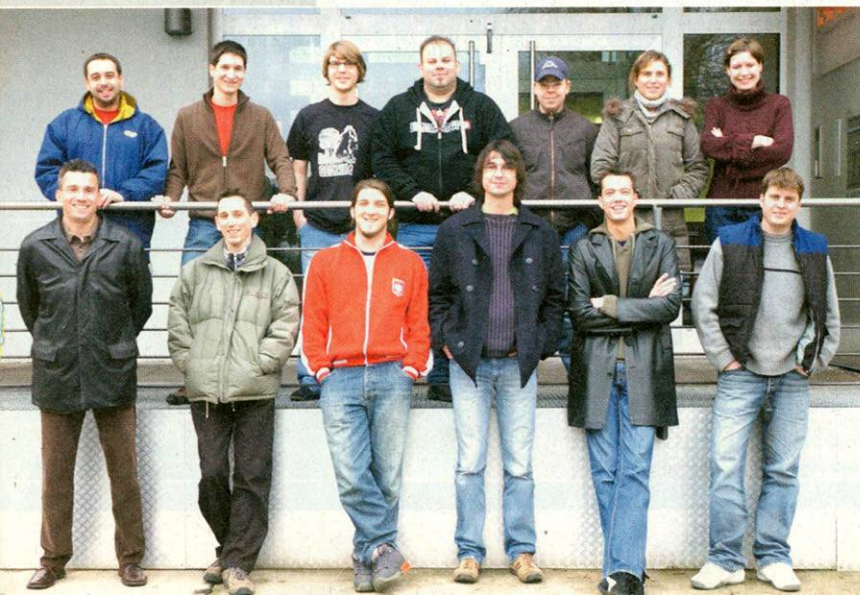
FINAL FANTASY & CO.

Nachdem der PLAYZONE-Testteil in den vergangenen Monaten aus allen Nähten zu platzen drohte, geht es in dieser Ausgabe deutlich geruhsamer zu. Nur eine Hand voll PlayStation-2- und PSP-Spiele verirrt sich in unsere Testlabors. Dass dies jedoch nicht die ersten Anzeichen für eine ausgeprägte Spieleflaute auf dem dienstältesten Heimsystem im Jahr 2006 sind, beweist unsere große Hitvorschau für die kommenden zwölf Monate. Unter anderem dürfen wir uns im kommenden Jahr nämlich auf Laras vermutlich triumphales Comeback in *Tomb Raider: Legend*, den vierten Auftritt von Sam Fisher in *Splinter Cell: Double Agent*, die Al-Pacino-Filmumsetzung *Scarface*, die TV-Serien-Versoftung *24*, den Shooter-Knüller *Black*, das Wiedergutmachungs-Rennspiel *Driver: Parallel Lines*, die Square-Disney-Kooperation *Kingdom Hearts II*, das Kultsequel *Metal Gear Solid 3: Subsistence* oder die Rückkehr von *Sensible Soccer* freuen. Absolute Höhepunkte könnten *Final Fantasy XII* und das ursprünglich für diesen Herbst angekündigte *Der Pate* werden. Was uns sonst noch erwartet, zeigen wir ab Seite 18. Und was uns in diesem Jahr besonders gefiel, verraten wir ab Seite 14.

KOMMT SIE ODER NICHT?

„Kommt sie oder kommt sie nicht?“ Bei der beliebtesten Branchen-Wette derzeit geht es natürlich um die PlayStation 3. Der gesunde Menschenverstand sagt einem: Ja, die PS3 muss im kommenden Jahr definitiv in Japan und in den USA erscheinen. Ob sie es bis nach Europa schafft, ist hingegen mehr als fraglich. Aber: Nachdem Microsoft das Kunststück gelang, innerhalb kürzester Zeit die Xbox 360 weltweit nahezu gleichzeitig auf den Markt zu bringen, dürfte Sony unter Zugzwang stehen. Insbesondere dann, wenn die Xbox 360 richtig erfolgreich wird. Dann muss Sony die PlayStation 3 schneller bringen, als ihnen derzeit wohl lieb ist. Ich wünsche Ihnen ein frohes Fest, einen guten Rutsch und ein gesegnetes neues Jahr! Gute Unterhaltung und eine schöne Zeit.

FROHE WEIHNACHTEN!
Das **PLAYZONE-Team**
wünscht Ihnen ein frohes
Fest und einen guten
Rutsch!



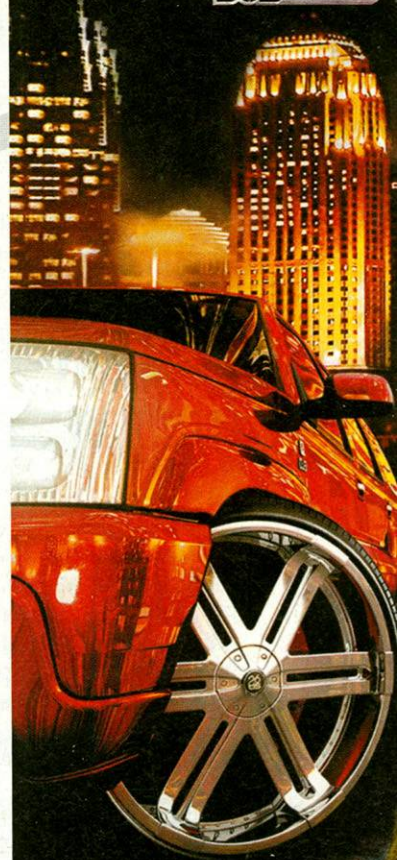
Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Uwe Hönig (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

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

Nicht mit auf dem Bild:
Michael Meyer (Redaktion)

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. 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 Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (GB) (for PlayStation®2) each sold separately. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live 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 automobile, 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

- 06 Allgemeine News
- 10 Online-Gaming-News
- 12 Japan-News

REPORTAGE

- 14 Rückblick auf das Spieljahr 2005
- 18 Hitvorschau 2006

GEWINNSPIELE

- 07 4 GByte Hard Drive (PSP)
- 69 Resident Evil 4

RUBRIKEN

- 89, 99, 101 Abo-Angebote
- 112 Feedback
- 106 Hardware/Zubehör
- 126 Impressum
- 070 Info-Center: Most Wanted
- 073 Info-Center: Termine
- 074 Info-Center: Die besten Spiele
- 076 Info-Center: Die Redaktion
- 126 Inserentenverzeichnis
- 111 Spielstände
- 125 Zeugnis

SPIELEREGISTER

24: The Game	52
Battlefield 2: Modern Combat	10
BDFL Manager 2006	90
Castlevania: Curse of Darkness	44
Dancing Stage MAX	82
Devil Kings	64
Die Sims 2 (PSP)	104
Die Sims 2 (PS2)	124
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi	92
Dragon Quest VIII	30
Driver: Parallel Lines	40
Evolution GT	56
FIFA Street 2	60
Final Fantasy XII	26
Final Fight: Streetwise	62
Flow: Urban Dance Uprising	83
Frantix	100
Go! Sudoku	100
Gottlieb Pinball Classics	6
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	118, 124
GripShift	102
Karakuri	13
Knights of the Temple II	80
Kuon	92
L.A. Rush	123
Madden NFL 06	104
Momotaru Densetsu 15	13
Prince of Persia: The Two Thrones	114
Pro Evolution Soccer Management	58
Project Zero 3: The Tormented	8
Psychonauts	85
Shadow the Hedgehog	84
Shrek SuperSlam	86
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	54
Splinter Cell Essentials	68
Star Wars Battlefront II (PS2 + PSP)	122
Superman Returns	48
Tales of Eternia	96
Tales of the Abyss	12
The Matrix: Path of Neo	78
Tomb Raider: Legend	36
Tony Hawk's American Wasteland	123
True Crime: New York City	123
Untold Legends: The Warrior's Code	8
Urban Reign	88
We Love Katamari	66
Wind & Rain	13
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	94
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	102

INHALT

02/06

REPORTAGE

18

HITVORSCHAU 2006

Ob für PS2, PS3 oder PSP - Darauf können Sie sich im neuen Jahr freuen!

PS2006



VORSCHAU

26

FINAL FANTASY XII

Unser Thema des Monats – mit über sieben Minuten Video auf DVD!



VORSCHAU

36

TOMB RAIDER: LEGEND

Heinrich Lenhardt berichtet aus San Francisco über die anstehende Rückkehr von Lara Croft.



VORSCHAU 40 DRIVER: PARALLEL LINES

Exklusiv zu Besuch bei Reflections:
Schafft die Driver-Serie ein Comeback?



TEST 96 TALES OF ETERNIA

Das erste Rollen-
spiel für die PSP
ist gleich ein Hit!



Exklusiv für Abonnenten: Jeden Monat eine coole Box für die PLAYZONE-DVD!

DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS
Final Fantasy XII

VORSCHAU

Dragon Quest VIII
Castlevania: Curse of Darkness
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
Pro Evolution Soccer Management
Devil Kings
We Love Katamari
Guilty Gear Judgment (PSP)

TEST

Prince of Persia: The Two Thrones
True Crime: New York City

Call of Duty 2: Big Red One
The Matrix: Path of Neo
Shadow the Hedgehog
Harry Potter und der Feuerkelch
Shrek SuperSlam
Dancing Stage Max
Star Wars Battlefront II (PSP)
WWE SmackDown! vs. RAW 2006 (PSP)
Harry Potter und der Feuerkelch (PSP)
Tales of Eternia (PSP)
Die Sims 2 (PSP)
GripShift (PSP)
Frantix (PSP)
Go! Sudoku (PSP)

BONUS

Prince of Persia: The Two Thrones
(Spielüberblick +
Entwicklertagebuch Teil 5)
We Love Katamari (Intro)

SPIEL-TRAILER

Brothers in Arms: Earned in Blood
Driver: Parallel Lines
Devil Kings
Metal Gear Acid 2 (PSP)
Prince of Persia: Revelations (PSP)
Prince of Persia: The Two Thrones
(Das Kampfsystem + Der Dark Prince)
Suikoden Tactics
Knights of the Temple 2

Jetzt alle Videos
zu PSP-Spielen auch
im PSP-Format!

FILM-TRAILER

King Kong
Die wilden Hühner
Eine zauberhafte Nanny
Solange du da bist
Serenity - Flucht in neue Welten
Saint Ralph

X-PORT-SAVEGAMES:

Resident Evil 4

Metal Gear Solid 2: Substance • Onimusha 3
Castlevania: Lament of Innocence

MAX-DRIVE:

Brothers in Arms: E.I.B. • FIFA Street

Shadow of the Colossus (US) • WRC Rally Evolved
XIII • Call of Duty: Finest Hour

VORSCHAU

PLAYSTATION 2

- 52 24: The Game
- 44 Castlevania: Curse of Darkness
- 64 Devil Kings
- 30 Dragon Quest VIII
- 40 Driver: Parallel Lines
- 56 Evolution GT
- 60 FIFA Street 2
- 62 Final Fight: Streetwise
- 26 Final Fantasy XII
- 58 Pro Evolution Soccer Management
- 54 SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
- 48 Superman Returns
- 36 Tomb Raider: Legend
- 66 We Love Katamari

PSP

- 68 Splinter Cell Essentials

TEST

PLAYSTATION 2

- 90 BDFL Manager 2006
- 82 Dancing Stage MAX
- 92 Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi
- 83 Flow: Urban Dance Uprising
- 80 Knights of the Temple II
- 92 Kuon
- 85 Psychonauts
- 84 Shadow the Hedgehog
- 86 Shrek SuperSlam
- 78 The Matrix: Path of Neo
- 88 Urban Reign

PSP

- 104 Die Sims 2
- 100 Go! Sudoku
- 100 Frantix
- 102 GripShift
- 104 Madden NFL 06
- 96 Tales of Eternia
- 94 WWE SmackDown! vs. RAW 2006
- 102 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

LÖSUNGEN/PROFITIPPS

- 118 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 114 Prince of Persia: The Two Thrones

CHEATS & CODES

- 124 Die Sims 2 (PS2)
- 124 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 123 L.A. Rush
- 122 Star Wars Battlefront II (PS2 + PSP)
- 123 Tony Hawk's American Wasteland
- 123 True Crime: New York City

NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. VOLLWERTIG

WWE SmackDown! vs. RAW 2006 bietet auf der PSP alle Features der Heimfassung.

2. OUTRUN KOMMT!

Sega kündigt neue *Outrun*-Spiele für PS2 und PSP an.

3. DRAGON QUEST VIII

Die US-Version ist ein Traum. Zeit für die deutsche Fassung!

4. FINAL FANTASY XII

Die spielbare Demo hat uns noch heißer gemacht auf das fertige Spiel.

5. WE LOVE KATAMARI

Alleine schon für das genial-bekloppte Artwork auf der Heftseite 66.

FLOPS



1. NIX WAR'S

EA stellt die Entwicklung von *Battlefield* für die PSP ein.

2. ZU SPÄT

Die PSP-Versionen von *Prince of Persia* und *King Kong* kamen zu spät für einen Test.

3. WIEDER KEIN HIT

Auch das zweite *Matrix* enttäuscht, auch wenn's durchaus Spaß macht.

4. SCHWACHER PS2-MONAT

Im Dezember hatten fast alle Hersteller ihr PS2-Pulver schon verschossen.

5. WIR WOLLEN SONIC!

Shadow the Hedgehog ist nett, aber kein vollwertiger Sonic-Ersatz.

Gottlieb Pinball Classics



FLIPPER Die Offenbarung für Flipperfreunde

Pinballfreunde aufgepasst – mit den *Gottlieb Pinball Classics* werden Ihre Träume wahr. Während einer Präsentation mit dem Entwickler Urgestein Mark Cale von System 3 (*Last Ninja*, *International Karate*) konnten wir die die realistische Flippersammlung Probe spielen und waren von Technik, Umfang und Realitätsnähe des Spiels begeistert. Auf insgesamt zehn klassischen Gottlieb-Flippern können Sie Ihr Können im Umgang mit der flotten Kugel unter Beweis stellen. Die Flipper entsprechen dabei bis ins Detail den realen Vorbildern, die von Gottlieb über mehrere Jahrzehnte hinweg hergestellt wurden. Selbst die Soundeffekte der Daddelkisten wurden authentisch ins Spiel integriert und können sowohl normal als auch hochkant auf der PSP gespielt werden. Für Motivation sorgt das Belohnungssystem, in dem Sie sich Ihre Automaten erst freischalten und sich auch das Kleingeld für die Münzschlitze verdienen müssen. Auch für Multiplayer-Freunde bietet das Pinball-Spektakel interessante

Features: Sie können per WLAN gegeneinander Turniere spielen und zudem dank der Gamesharing-Funktion einen Tisch auf die PSP eines Freundes ohne Spiel uploaden. Das Besondere hierbei: Auch wenn der „Gamesharer“ das Spiel verlässt oder mit seiner PSP nicht mehr in Reichweite des Netzwerks ist, kann sich der Spieler ohne die UMD trotzdem noch auf dem heruntergeladenen Tisch vergnügen, bis er das Spiel beendet oder der Akku in die Knie geht. Sehr vorbildlich, System 3 – hoffentlich ziehen noch weitere Hersteller nach und beglücken uns mit diesem interessanten Feature. (cs)

Hersteller: Play It

Internet: www.justplayit.com

Termin: Februar



ANSICHTSSACHE Ob hochkant oder quer – Sie haben die Wahl, wie Sie auf den Flipper blicken möchten.



NEWSTICKER

+++ **KEIN PSP-BATTLEFIELD** *Star Wars Battlefront II* bleibt auf der PSP nun vorerst doch konkurrenzlos: Electronic Arts hat nach neuesten Informationen die Entwicklung an der PSP-Version von *Battlefield 2: Modern Combat* eingestellt. Gründe für den Stop wurden nicht genannt. +++ **SYMPHONIE DES TODES** Der Soundtrack für das neue *Hitman*-Spiel *Blood Money* wurde wieder einmal von Jesper Kyd geschrieben. Für die Umsetzung der Stücke konnte Hersteller Eidos diesmal die wuchtige 150-köpfige Kombination aus dem

Budapester Symphonie-Orchester und dem ungarischen Radio-Chor gewinnen. Da können wir nur sagen: Klingt gut!

+++ **DRAKENGARD 2 KOMMT** Der Nachfolger von *Drakengard*, Square Enix' Antwort auf *Dynasty Warriors*, erscheint über Ubisoft im März auch in Deutschland. Den Vorgänger veröffentlichte seinerzeit noch Take 2. +++ **PSP-LEGENDE** Lange Zeit nur ein Gerücht, nun offiziell bestätigt: *Tomb Raider: Legend* erscheint auch für die PSP. Noch ist aber unklar, ob dies zeitgleich zur PS2-Version sein wird+++

Big-Ben-Gewinnspiel

GEWINNSPIEL Nie wieder zu wenig Speicherplatz!

In Zusammenarbeit mit Big Ben verlosen wir drei 4-Gigabyte Festplatten für die PSP im Gesamtwert von zirka 600 €. Auf diesem edlen Stück Hardware können Sie Unmengen an Filmen, Liedern und Fotos speichern. Das X2-Akkupack liegt ebenfalls bei, damit Ihnen unterwegs nicht zu schnell der Strom ausgeht. Mit der dazugehörigen Software verwalten Sie Ihre Filme, Fotos und Musik und können sogar Speicherstände direkt aus dem Netz auf die PSP laden. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schicken Sie einfach eine Postkarte oder SMS mit dem Kennwort „PZ 63“. Viel Glück!

3x
Datel 4GB –
Festplatte
für Ihre PSP



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 63“ an folgende länderspezifischen Nummern:

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 63, 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. Teilnahmeschluss ist der 17. Januar 2006.



Community-Plattform für die PSP

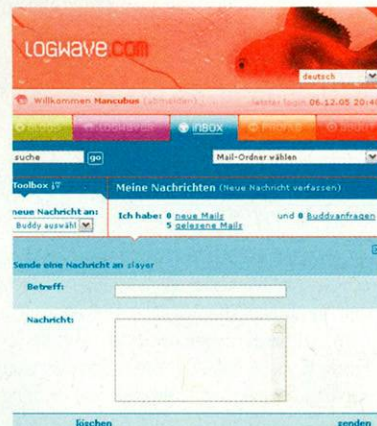
ONLINE Alte und neue Freunde finden mit www.logwave.com

Sonys portable PlayStation ist nicht nur eine ausgezeichnete Spielkonsole für unterwegs, sondern dank Wireless-LAN-Verbindung auch der ideale Internetbrowser für die Momente im Leben, in denen man nicht an einem Computer sitzt. Diesen Umstand macht sich die neue Internetplattform www.logwave.com zu nutze. Perfekt auf die PSP zugeschnitten, greift man auf Internettagebücher (Blogs) von anderen Usern zu, erstellt sein eigenes Online-Tagebuch, chattet mit anderen Teilnehmern oder schickt sich Nachrichten – vorausgesetzt ein Hotspot ist in der Nähe. Praktischerweise ist

die Seite auch von einem herkömmlichen PC aus erreichbar und nutzbar, es muss also nicht jedes Mitglied eine PSP besitzen, um mit anderen Teilnehmern in Kontakt zu treten. Die Community wächst mit jedem Tag und mit zunehmender Verbreitung von Wireless-Hotspots steht Chats mit alten Kumpels aus aller Welt im Straßencafé bald hoffentlich nichts mehr im Wege. (mb)

Internet: www.logwave.com

ZENTRALE Das schicke und übersichtliche Design gefällt.



Untold Legends: The Warrior's Code

ROLLENSPIEL Dank Kriegerkodex auf Hitkurs

Gerade mal fünf Ausgaben ist es her, dass wir das erste *Untold Legends* im Rahmen des PSP-Launchs getestet haben (PZ 10/05, 78%). Jetzt hat sich eine erste Vorschauversion des Nachfolgers in die Redaktion verirrt, der deutlich anzusehen ist, dass sich die Entwickler enorm viel für Teil 2 vorgenommen haben: *The Warrior's Code* ist spielerisch komplexer und macht zudem auch

einen technisch deutlich ausgereifteren Eindruck. So gehören Ruckelorgien und mittelpärchtige Texturen oder Effekte glücklicherweise der Vergangenheit an. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, muss übrigens keine Angst haben, dass er sich in *The Warrior's Code* nicht prompt zurechtfindet. Die fünf Kapitel und unzähligen Untermis-sionen umfassende Story und auch die zur

Gestaltwandlung fähigen Hauptcharaktere sind komplett neu. In Deutschland wird das von Sony Online Entertainment (*Champions: Return to Arms*) entwickelte Action-RPG schon Anfang des neuen Jahres über Ubisoft erscheinen. (wf)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal 2006



BLITZGEWITTER Kann sich sehen lassen: Jeder Charakter hat spezielle Fähigkeiten, die grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt werden.



ZIERLICH UND TÖDLICH Unsere Kämpferin ist nicht zu unterschätzen: Für diese beiden Gegner hat gleich das letzte Stündchen geschlagen.

Project Zero 3: The Tormented

SURVIVAL-HORROR Licht aus, Kamera an!

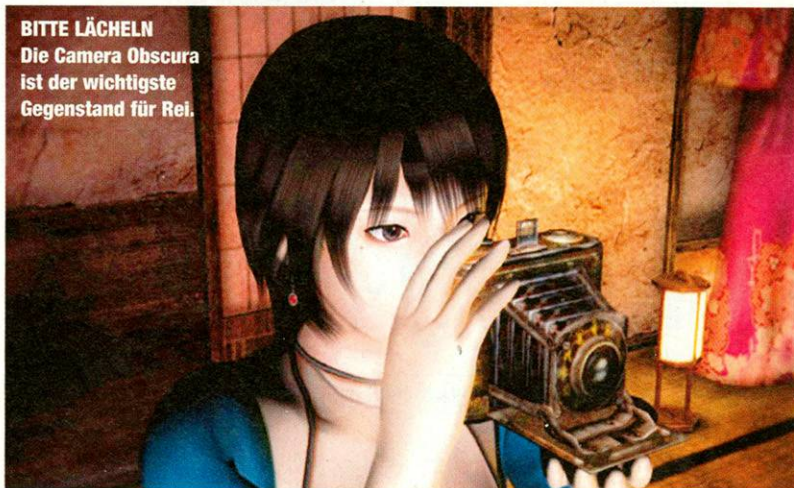
Take 2 und Tecmo zeigen Mitgefühl für Survival-Horror-Fans und bringen *Project Zero 3* nach Deutschland. Bereits Ende Februar dürfen Spieler der jungen Rei helfen ihre Vergangenheit zu bewältigen. Der schmerzliche Verlust ihres Verlobten und fiese Albträume machen der jungen Frau genauso zu schaffen wie eine mysteriöse Tätowierung, die sich auf ihrem Körper unaufhaltsam ausbreitet. Insgesamt wird es drei spielbare Charaktere geben und natürlich dient erneut eine Camera Obscura zur Austreibung von Geistern und dem Lösen von genretypischen Rätseln. (mb)

Hersteller: Take 2/Tecmo

Internet: www.take2.de

Termin: 24. Februar

BITTE LÄCHELN
Die Camera Obscura
ist der wichtigste
Gegenstand für Rel.



NEWTICKER

+++ MEHR KATAMARI Noch bevor *We Love Katamari* für die PlayStation 2 erschienen ist (Vorschau ab Seite 66), hat Electronic Arts schon die PSP-Version *Me and my Katamari* für das Jahr 2006 angekündigt. **+++ SONY KAUFTE GUERRILLA** Sony hat die *Killzone*-Entwickler Guerrilla übernommen, die derzeit an der PS3-Fassung von *Killzone* arbeiten. Erstmals wurde im Rahmen der Pressemitteilung zur Übernahme auch „ein Spiel im *Killzone*-Universum“ für die PSP bestätigt.

Entsprechende Gerüchte machten die Runde, seit ein Artwork mit dem Vermerk „*Killzone* PSP“ im Internet aufgetaucht war. **+++ OLYMPIA-DOPPEL** Take 2 veröffentlicht bereits im Januar das offizielle Videospiel zu den olympischen Winterspielen 2006 in Turin (u.a. für PlayStation 2). Sega wiederum hat sich die Rechte an den Sommerspielen 2008 in Peking gesichert - man darf gespannt sein, für welche Systeme das Spiel zu den Spielen letztendlich erscheinen wird. **+++**

„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

NINTENDO
GAMECUBE

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. "B", "PlayStation" und "X" sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Für die Teilnahme an einem Online-Spiel sind eine Internetverbindung, ein Netzwerkadapter (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

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik Bütefür
berichtet.

Bitte nachmachen!

Die Xbox 360 ist da – und als verantwortungsbewusster PLAYZONE-Redakteur muss man sich natürlich ein wenig mit der Konkurrenz-Hardware beschäftigen, selbst wenn dies chronische Rückenleiden aufgrund des immensen Gewichts der Konsole zur Folge hat. Während mich die meisten Starttitel erstaunlich kalt lassen, muss ich Microsoft erneut zugestehen, dass der Online-Service Xbox Live einfach überragend implementiert wurde. Komfort, Umfang, Bedienbarkeit und Qualität – hier stimmt einfach alles! Als PS2-Online-Spieler kann man fast ein wenig neidisch werden. Daher kann meine flehende Bitte an Sony eigentlich nur lauten, sich an der Konkurrenz bitte möglichst dreist ein Beispiel zu nehmen. Ich will endlich eine vernünftige Freundesliste für alle Spiele, ich will komfortable Menüs, ich will bessere Serverstrukturen, ich will herunterladbare Inhalte und ich will vor allen Dingen eine leicht zugängliche und einfache Installation der Netzwerk-Unterstützung. Dann bin ich auch gerne bereit, für den Service Geld zu bezahlen. Drücken wir die Daumen, dass Sony seine Lektion mit der PlayStation 2 gelernt hat und mit der PlayStation 3 die ultimative Spieleplattform erschaffen kann – auch und vor allem für Online-Spiele!

Battlefield 2: Modern Combat



ONLINE-TEST Auch online überzeugt EAs Konsolenabieger des populären PC-Hits!

Nach unserem umfangreichen Einzelspieler-Test in der Ausgabe 12/05 wollen wir Ihnen natürlich auch verraten, was für eine Figur der edle Shooter online macht. Auf den 13 Schauplätzen toben Sie sich in den beiden Spielmodi Eroberung und Capture the Flag aus – einen Koop-Modus oder weitere Spielmodi enthält *Modern Combat* leider nicht. Hinsichtlich der Größe der Karten muss die Konsolenfassung Zugeständnisse machen: Aufgrund mangelnder Rechenpower sind die Areale nicht so weitläufig wie beim PC-Original, weswegen der Spieler auf Flugzeuge verzichten muss. Logischerweise fehlt das coole Hot-Swap-Feature des Einzelspieler-Modus. Sobald Sie online gehen, können Sie auch

schon loslegen und sich auf dem Server Ihrer Wahl einloggen. Die Verbindungsqualität ist dabei stets ordentlich und der Spieler muss in den Feuergefechten nur mit minimalem Lag kämpfen. Befreundete Mitspieler fügen Sie in der Lobby der Freundesliste hinzu und sehen, ob und wo sich Ihre menschlichen Kameraden gerade online bekriegen. Wie Sie dank guter Leistungen die militärische Karriereleiter hinaufklettern, wird auf den Online-Ranglisten verewigt. Darüber hinaus bietet das Spiel Clan-Support und ermöglicht den Spielern Kommunikation per Headset. Zusätzlich zum gelungenen Einzelspieler-Modus erweist sich *Battlefield 2: Modern Combat* also auch als

der sich nicht vor dem großen Bruder auf dem PC zu verstecken braucht. (te)

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Dice

Termin: Erhältlich

ONLINE-TEST	BATTLEFIELD 2
Spieleranzahl:	24
Maps:	13
Spielmodi:	2
Clan-Unterstützung:	Nein
Ranglisten:	Nein
Headset-Support:	Ja
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★

Auch online macht der Shooter eine Menge Laune und zieht den Spieler schnell in seinen Bann.

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
84%	86%	88%	88%



UNTER DIE RÄDER GEKOMMEN Den Gegner mit Fahrzeugen zu überrollen, ist online stark in Mode.



IMMER IN BEWEGUNG Auf volleren Servern ist es absolut tödlich, zu lange an einer Position zu verharren.

NEWTICKER

+++ TOURISTENFALLE Polyphony Digital bleibt den eigenen Gepflogenheiten treu und verschiebt mal wieder einen Titel – diesmal die (zumindest in Japan) ursprünglich für Dezember angekündigte Motorrad-Sim *Tourist Trophy*. Neuer Termin ist Februar, eine deutsche Version dürfte also erst gegen Mitte nächsten Jahres zu erwarten sein. **+++ ARCADE-RASEREI** Erschien *Outrun 2* noch exklusiv für Microsofts Xbox, so wird der nächste Teil des Arcade-Ra-

sers ganz auf Sonys Plattformen ausgerichtet. *Outrun 2006: Coast to Coast* soll bereits im Februar für PlayStation 2 und PSP in den USA veröffentlicht werden und auf der Heimkonsole mit bis zu sechs Teilnehmern online spielbar sein. **+++ GEMEINSAM GRUSELN?** *Resident Evil 5* soll laut Keiji Inafune von Capcom über Online-Funktionen verfügen. Konkrete Infos wollte er noch nicht preisgeben, doch ein Kooperations- oder Mehrspielermodus ist denkbar. **+++**

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
PlayStation Portable

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. PlayStation, PSP, UMD and the PS2 logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

PS3 vs. Xbox 360

Obwohl Microsoft inzwischen die Xbox 360 veröffentlicht hat, gibt sich Sony überraschend ruhig. Statt neue Infos zur PS3 zu veröffentlichen, um von der Konsole des Konkurrenten abzulenken, legt man weiterhin den Fokus auf die aktuelle Konsolengeneration. Der Grund dafür ist einleuchtend: Das derzeitige Line-up für die PS2 ist eines der besten seit Bestehen der Konsole. *Resident Evil 4*, *Rogue Galaxy*, *Kingdom Hearts II*, *Onimusha: Dawn of Dreams*, *Final Fantasy XII* und viele andere – nie war es schöner, PS2-Besitzer zu sein! Da die Xbox 360 zudem kaum Japano-Titel im Gepäck hat, fällt die Zielgruppe in Asien schon einmal etwas kleiner aus. Somit dürfte sich die neue Xbox vorerst nicht negativ auf die Softwareverkäufe von Sony auswirken. Erst nächstes Jahr, wenn Microsoft weiter expandieren und auch Gelegenheitszocker erreichen will, wird Sony wohl eine Marketing-Offensive starten. Dann könnte sich die PS3 als das coolste Gerät auf dem Markt etablieren, während die Xbox 360 zumindest in den japanischen Regalen verstaubt.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Soul Calibur III
- 2 Ratchet & Clank 4th
- 3 Ikusagami
- 4 Gundam SEED
- 5 Castlevania
- 6 J League Winning Eleven 9
- 7 Pachinko / Slot Machine Simulator
- 8 One Piece Pirates Carnival
- 9 .hack//fragment

Tales of the Abyss

ROLLENSPIEL Mehr Freiheit für Rollenspieler

In Deutschland steht erst einmal die Veröffentlichung des ersten PSP-Teils von Nancos *Tales*-Reihe an (Test ab Seite 96!), in Japan erschien derweil vor kurzem bereits der nächste PS2-Ableger. Für diesen wurden die beiden Hauptstärken der Serie weiterentwickelt. So funktioniert das serientypische Kampfsystem jetzt dreidimensional. Bislang konnte man sich nur auf einer horizontalen Ebene fortbewegen, in *Tales of the*

Abyss kommt das neue „Free Run Battle System“ zum Zuge. In diesem können Figuren auch in die Tiefe laufen und sich so um Gegner herum-schleichen und von hinten angreifen. Auch über die Entwicklung der Charaktere bekommt der Spieler jetzt durch ein neues Item mehr Kontrolle. Im Spiel gibt es verschiedene „Capacity Cores“ zu finden, die beim Stufenanstieg neue Fähigkeiten mit sich bringen. Je nachdem, welche Cores man seinem Charakter zuschreibt, entwickelt er sich in eine andere Richtung weiter. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



AUF ZACK

Das serientypische Kampfsystem erlaubt jetzt noch mehr Bewegungsfreiheit.



NEWTICKER

+++ J-POP IST SUPER Takeshi Kaneshiro mimt zwar nicht mehr Samanosuke, auf prominente Unterstützung wollte man man aber auch im neuen *Onimusha*-Teil nicht verzichten. Das Titel- und Schlussslied von *Dawn of Dreams* singt Ayumi Hamasaki, das größte Pop-Sternchen Japans. +++ RETRO IST SUPER! Retro-Fans aufgepasst. Konami veröffentlicht nächstes Jahr eine *Gradius*-Sammlung für die PSP, die die ersten vier Teile der Shooter-Serie beinhalten wird.

+++ ROLLENSPIELE SIND SUPER Fans warten geduldig auf den fünften *Suikoden*-Teil für die PS2. Serienneulinge können derweil Wissenslücken füllen und die Remakes der ersten beiden Teile auf der PSP zocken. In Japan erscheinen diese im Februar. Pläne für einen PAL-Release sind noch unbekannt. +++ GÜNSTIGER Sony hat in Taiwan und Hongkong bereits die Preise für die PSP gesenkt. Das Value Pack kostet dort umgerechnet nur noch etwa 190 Euro. +++

Karakuri

GESCHICKLICHKEIT Knobelspaß für unterwegs

Karakuri ist eines dieser Geschicklichkeitsspiele, die nach dem „Je einfacher, desto spaßiger“-Prinzip funktionieren. Als Held des Spiels muss man mit Fallen gespickte Labyrinth durchqueren. Dabei erweisen sich die so genannten Jukles als große Hilfe. Diese putzigen Roboter können drei verschiedene Formationen einnehmen, die das Weiterkommen erleichtern. Bilden sie eine horizon-

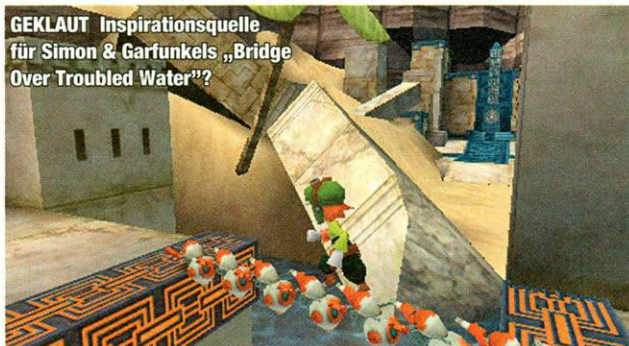
tale Reihe, so kann man die Jukles als Brücke missbrauchen, in einer Vertikalen werden die Roboter zu einer Leiter und als Kreis oder Bogen attackieren sie gegnerische Einheiten. Letztere tauchen in verschiedensten Formen auf, die alle auf unterschiedliche Weise außer Gefecht gesetzt werden müssen. (wh/cs)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmo.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

GEKLAUT Inspirationsquelle für Simon & Garfunkels „Bridge Over Troubled Water“?



Momotaru Densetsu 15

SIMULATION Monopoly mit Zügen



ZUG UM ZUG

Die neuen Bombi Gods sorgen für noch mehr Schadenfreude.

In der *Momotaru Densetsu*-Serie muss man als Präsident einer Eisenbahngesellschaft sein Imperium erweitern. Dazu wirft man einen virtuellen Würfel und zieht dann wie in einem Brettspiel die entsprechende Augenzahl weiter. Auf Aktionsfeldern zieht man Karten, die man gegen seine Mitspieler einsetzen kann, oder kauft neue Loks und Schienen. Das scheint so viel Spaß zu machen, dass sich die

Serie seit nunmehr 16 Jahren hält und nach wie vor super ankommt. Um Spieler weiterhin bei Stange zu halten, bietet der 15. Teil einige kleine, aber feine Neuerungen. Neben dem größeren Umfang und einer verbesserten KI gibt es fünf kleine Quälgeister, die Bombi Gods, die den Spielern das Leben schwer machen. (wh/cs)

Hersteller: Hudson

Internet: momotetsu.com

Termin: Erhältlich (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

PS2		
Gallop Racer 8	Simulation	15. Dezember
K-1 World GP	Beat 'em Up	1. Dezember
Monster Farm 5	Rollenspiel	8. Dezember
Rogue Galaxy	Rollenspiel	8. Dezember
Taiko no Tatsujin: Wai Wai Happy Muyome	Musikspiel	8. Dezember

PSP

Apoe Academy 2	Geschicklichkeit	15. Dezember
Jet de Go! Pocket	Simulation	15. Dezember
Metal Gear Acid 2	Strategie	8. Dezember
Monster Hunter Portable	Action	1. Dezember

Erscheint demnächst:

PS2		
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	26. Januar
Front Mission 5	Taktik-Rollenspiel	29. Dezember
Kingdom Hearts II	Action	22. Dezember
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Action	22. Dezember
Monster Hunter 2	Action	16. Februar
Onimusha: Dawn of Dreams	Action	26. Januar
Suikoden V	Rollenspiel	23. Februar

PSP

Gradius Portable	Action	9. Februar
Katamari Damashii Portable	Geschicklichkeit	22. Dezember
Suikoden I & II	Rollenspiel	23. Februar
Street Fighter Zero 3	Beat 'em Up	19. Januar
Super Robot Taisen MX	Action	29. Dezember

Wind & Rain 2

SIMULATION Die Japaner knipsen jetzt auch virtuell.

Japaner machen gerne Fotos. *Wind & Rain* ist das Spiel zum Hobby. Als Reporter reißt man nach Okinawa, einer berühmten Ferieninsel Japans, um dort über 100 verschiedene Orte zu besuchen, Fotos zu machen und kleine Reiseberichte zu verfassen. Diese stellt man am Ende eines langen Tages auf seine Homepage, wo Besucher Kommentare im Gästebuch hinterlassen. Je besser die Bewertungen ausfallen, desto

größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Homepage als bester Reiseführer im virtuellen Internet von *Wind & Rain* gekürt wird. Das Besondere an diesem Titel ist aber vor allem der Grafikstil. Die Umgebungen sind tatsächlich Fotografien von Okinawa, in die animetypische Charaktere gestellt wurden. (wh/cs)

Hersteller: FOG

Internet: www.fog.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

LANGWEILIG Grünzeug ist doof, wir suchen nach einem besseren Motiv.





Das Spielejahr

Es ging mal wieder viel zu schnell vorbei, das Spielejahr. Gerade hat man noch den Schokoladenweihnachtsmann mit abgelaufenem Haltbarkeitsdatum entsorgt, da muss man auch schon wieder einen neuen

kaufen. Und wie jedes Jahr ist es vor allem die ohnehin schon viel zu stressige Weihnachtszeit, in der die Hersteller die absoluten Kracher raushauen. Doch das Jahr 2005 hatte noch mehr zu bieten als Spiele für die Weihnachtsferien.

ALLES DABEI

Mal abgesehen von Strategiefans kann sich wirklich niemand über zu wenig Nachschub für sein Lieblingsgenre beschweren. Zahlreiche Fortsetzungen bekannter Serien dominieren die Hitlisten und Ausnahmen wie *Fahrenheit*, *Full Spectrum Warrior*

oder *Lumines* haben wieder einmal Seltenheitswert. Es wird Zeit für die nächste Generation, doch diese sollte mehr zu bieten haben als hoch aufgelöste Grafiken und mehr Details. Trotz unbestrittener Qualitäten ist aus einigen Serien so langsam die Luft raus. Will wirklich noch mal je-

JANUAR

Der Jahresbeginn steht noch ganz im Zeichen des Verkaufsstarts von *Gran Turismo 4* und der PSP in Japan. Nach der Softwareflut von Weihnachten stürzen wir uns auf die ersten Top-Hits der tragbaren Konsole, Uwe und Maik ziehen nächtelang ihre Runden im „Real Driving Simulator“. Ansonsten bleibt auf der PS2 in erster Linie das grottenhafte *Miami Vice* in Erinnerung. Wie hoffen inständig, dass ein Nachfolger auch für die Entwickler kein Thema ist! Geheimtipp ist das deutsche Action-Adventure *Legend of Kay*, das sich clever bei Genregroßen wie *Prince of Persia* bedient und seine Sache richtig gut macht.



FEBRUAR

Das von Ihnen gewählte Spiel des Jahres tritt zum Test an – *Metal Gear Solid 3* sieht nicht nur bombastisch aus, sondern verückt Fans der Serie zudem mit unzähligen Insider-Witzen, Gänsehaut-Momenten und genialen Ideen. Auf dem GameCube sorgt *Resident Evil 4* für Furore, was PS2-Besitzer zu diesem Zeitpunkt noch neidisch werden lässt. Der Geheimtipp des Monats ist *Project Snowblind* – ein spielerisch enorm vielseitiger Ego-Shooter, der mächtig viel Spaß macht! Tiefpunkt des Monats ist DJ Harris, der nervtötende Kommentator von *FIFA Street* mit Fremdschäm-Garantie.



MÄRZ

Dante ist zurück und das besser denn je! *Devil May Cry 3* bringt angesichts des gepfefferten Schwierigkeitsgrades zwar stellenweise selbst Profis zum Weinen, doch die spielerischen Qualitäten sind unbestreitbar. *Gran Turismo 4* erscheint endlich auch in Deutschland, sieht noch besser aus als die japanische Version und scheidet erneut die Geister. Für die einen das ultimative Rennspiel, für die anderen langweiliges Runden-drehen. Für uns auf jeden Fall ein grandioser Monat, denn mit *Gran Turismo 4*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Splinter Cell Chaos Theory*, *Devil May Cry 3* und *Champions: Return to Arms* geben sich die Top-Hits die Klinke in die Hand!



THEMA DES JAHRES Killzone war der Star der PS3-Präsentation auf der E3, doch wie werden die fertigen Spiele wirklich aussehen?



2005

Das Jahr ist um, doch was hatte es zu bieten?

Wir fassen **die Highlights von 2005** zusammen.

mand die schon tausendfach bestandenen Fahrprüfungen in *Gran Turismo* bestehen, nur weil die Grafik schöner ist? Kann man ein *Burnout* überhaupt noch verschönern? Wir sind gespannt, was die nächste Generation zu bieten haben wird, und nach wie vor vollkommen ratlos, wann

genau das gute Stück mit dem Namen PlayStation 3 überhaupt erscheint.

GELUNGENER EINSTAND

Bereits im Handel bewähren konnte sich der jüngste Spross von Sonys PlayStation-Familie – die PSP. Besonders das Start-

lineup der Konsole war absolut herausragend, und mit *Grand Theft Auto Liberty City Stories* gab's vor kurzem einen absoluten Top-Hit zu bestaunen. Zwar vermissen wir noch einige konkrete Ankündigungen für 2006, doch für genügend Nachschub sollte auf jeden Fall gesorgt sein.

Für Neueinsteiger ist die aktuelle Situation auf jeden Fall einfach traumhaft: Zahlreiche Highlights warten nur darauf, endlich gespielt zu werden, und Titel wie *WipEout Pure* oder *Ridge Racer* haben es auch wirklich verdient.

MAIK BÜTEFÜR

APRIL

Die PSP startet in den USA und macht uns immer ungeduldiger. Die halbe Redaktion bestellt sich angesichts des immer noch nicht festgelegten Termins für Europa ein Gerät aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Das Comeback des Jahres gelingt Lara Croft – Starentwickler Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*) legt sich mächtig ins Zeug und präsentiert äußerst vielversprechende erste Bilder und Fakten. Spiel des Monats ist *Midnight Club 3: DUB Edition*, das in Sachen Coolness locker an der Konkurrenz vorbeizieht. Als Geheimtipp erweist sich *Lego Star Wars*, das Lizenzspiel der etwas anderen Art mit jeder Menge Witz und Charme.



MAI

Star Wars kommt in die Kinos und natürlich auch auf die PS2. Das offizielle Spiel zu *Episode III* ist zwar kein Hit, aber offenbar kompliziert genug für unseren Redakteur Alex Funke, der mehr Schwierigkeiten mit dem Spiel hat, als erwartet. Ein erster Blick auf die krachende Ego-Ballerei *Black* von Criterion (*Burnout*) lässt uns unglaublich staunen, zu was die PlayStation 2 fähig ist. Bis zu dessen Veröffentlichung vertreiben wir uns die Zeit mit *Cold Winter*, einem Ego-Shooter-Geheimtipp mit coolen Ideen, eindrucksvoller Physik und spannender Agenten-Story.



JUNI

Die Electronic Entertainment Expo – kurz E3 – sorgt für blutunterlaufene Augen und Begeisterungstürme bei der Redaktion. Die PlayStation 3 wird enthüllt und erste Videos lassen an der eigenen Wahrnehmung zweifeln. Kann das wirklich Echtzeit sein? Hitzige Diskussionen sind die Folge und bis heute gibt es keine verlässlichen Antworten auf die Frage, zu was die PS3 in der Lage sein wird. Trotzdem will einfach jeder den Brotkasten mit den Boomerang-Controllern haben, und zwar so schnell wie möglich! Klammheimlich stiehlt *Destroy All Humans!* allen anderen Testkandidaten mit schrägem Humor die Show.



Die Spiele des Jahres

Das turbulente Jahr geht zu Ende und wir zeigen Ihnen, welche Spiele ihr jeweiliges **Genre dominieren** konnten!

ACTION

Unzählige Spiele wollten den Titel haben, doch nur eines konnte gewinnen. Nach langen Diskussionen küren wir *Devil May Cry 3* zum Sieger, auch wenn dem knallharten Actionbrett Hochkaräter wie *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *True Crime: New York City* oder *Project: Snowblind* im Nacken sitzen. Lediglich ein mittlerweile indiziertes Spiel hätte Dante gefährlich werden können.



ROLLENSPIEL

Rollenspielfans müssen inzwischen nicht mehr zum Importhändler rennen, nur um sich die neuesten Hits aus Japan zu beschaffen. Besonders Ubisoft hatten wir dieses Jahr einige echte Hits zu verdanken. Einer davon war *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call*. Das war zwar bockeschwer, hatte dafür aber einige ausgefallene Gameplayelemente, cooles Charakter-Design und massig Bonusmaterial zu bieten – ein gefundenes Fressen für Hardcore-Japano-Zocker. Wer's lieber blutig statt gut durch hat, greift hingegen zu unserer Hack&Slay-Referenz *Champions: Return to Arms*. Der Titel war noch größer und besser als der ohnehin schon hervorragende Vorgänger *Champions of Norrath*. Hach, 2005 war so ein schönes Jahr für Rollenspieler.



ABENTEUER

Gar keine Frage, *Metal Gear Solid 3* ist das Spiel des Jahres und dementsprechend auch im Genre der Action-Adventures Spitze. Gleich dahinter reiht sich *Resident Evil 4* ein, die wohl gelungenste Umsetzung der letzten Jahre und das beste *Resident Evil* aller Zeiten. Snakes Konkurrent Sam Fisher hangelt hinterher, der persische Prinz hopst und springt derweil auf Platz drei. Geheimtipp ist und bleibt *Fahrenheit*, trotz des lahmen Finales.



RENNSPIEL

Hier scheiden sich die Geister. *Gran Turismo 4* ist zwar die mit Abstand beste Simulation, *Burnout Revenge* dagegen der beste Arcade-Raser des Jahres. Zwischen diesen beiden Titeln kann einfach kein Sieger gekürt werden. Am Auspuff kleben *Midnight Club 3 DUB Edition* und *Juiced*. *Need for Speed Most Wanted* konnte dagegen nicht vollends überzeugen und hat den Anschluss an die Spitze des Genres verloren.



SPORT

Jährliche Updates beherrschen wie üblich das Genre, allen voran natürlich *Pro Evolution Soccer 5*, das trotz anfangs umstrittener Änderungen erneut die Konkurrenz auf die Bank schickt. Wintersportler kommen bei *SSX On Tour* voll auf ihre Kosten und die 2K-Serie verwöhnt besonders Fans amerikanischer Sportarten, auch wenn die deutschen Spieler besonders lange auf die 2K5-Varianten warten müssen.



JULI

Die Nachwehen der E3 sind noch zu spüren. Zahlreiche potenzielle Weihnachtshits machen uns den Mund wässrig. Am meisten Sabber produziert das „tragbare“ *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, das unverschämte gut aussieht. Ein mittlerweile indizierter Titel erscheint im restlichen Europa, nur für Deutschland und die USK war das göttliche Spiel zu hart. Wir müssen aufgrund der Indizierungsgefahr auf einen Test verzichten und es hagelt Tonnen von E-Mails, die eben diesen Test vermissen. Das nicht minder brutale *Killer 7* erscheint zum Test und ruft sehr unterschiedliche Reaktionen hervor.



AUGUST

Endlich! Die PSP steht kurz vor der Veröffentlichung in Europa. Auf sattem 30 Seiten stellen wir die edle Hardware vor, testen sämtliche Starttitel und werfen einen Blick auf die Zusatzhardware. Eine erste Vorabversion von *Resident Evil 4* für die PS2 lässt die Kinnladen nach unten klappen – so eine gute Grafik hatte keiner erwartet. Ganz nebenbei dürfen wir endlich *Final Fantasy XII* anspielen und sind sehr angetan. Das waren wir anfangs auch von *Fahrenheit*, doch das stimmungsvolle Adventure enttäuscht mit einem strunzblöden Ende und sorgt wieder mal für heiße Diskussionen in der Redaktion.



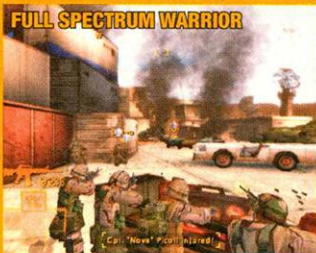
SEPTEMBER

Drei Buchstaben bedeuten die Glückseligkeit: GTA! Wir dürfen *Grand Theft Auto Liberty City Stories* selbst anspielen und erklären das Spiel spontan zum definitiven Kaufgrund für die PSP. Eine Präsentation von *The Matrix: Path of Neo* von Star-Designer David Perry macht ebenfalls Hoffnung auf ein tolles Spiel, die beim Release des Titels schnell stirbt. Immerhin gab's noch andere enttäuschende Spiele im Jahr 2005, wie *Beat Down: Fists of Vengeance* beweist. Der krude Mix aus GTA und Prügelspiel wirkt unausgegoren und macht einfach keinen Spaß.



STRATEGIE

Ein einsamer Sieg für *Full Spectrum Warrior*. Trotz heftiger Ruckeleinlagen macht die militärische Strategie-Simulation enorm viel Spaß. Besonders der Kooperativmodus für zwei Spieler ist ein einzigartiges Erlebnis, das wir gerne ein zweites Mal sehen würden. Immerhin ist für März 2006 schon der Nachfolger *Ten Hammers* angekündigt.



KAMPFSPORT

Das ehemals extrem populäre Genre hat nur noch wenige Highlights zu bieten, die sind dafür erstklassig. Ob Martial Arts mit *Tekken 5* und *Soul Calibur III* oder Wrestling mit *WWE SmackDown vs. Raw 2006* – Prügelfans konnten aus hochkarätigen Titeln auswählen. Hoffen wir, dass sich auf der PlayStation 3 neben *Virtua Fighter 5* und einem neuen *Tekken* endlich auch mal wieder ein Vertreter der *Dead or Alive*-Serie blicken lässt.



ENTERTAINMENT

Ein Genre wird von Sony dominiert: Der Partyspaß *EyeToy* ging in die dritte Runde, *SingStar* war trotz dem Zusatztitel *The Dome* ein Mordsspaß und die Zeitreise in die Achtziger mindestens genauso unterhaltsam wie die Vorgänger-Karaoke-Titel. Das Musikquiz *Buzz!* war nicht nur aufgrund der mitgelieferten Buzzer sehr unterhaltsam und wir hoffen auf weitere Ableger mit anderen Themengebieten.



PSP

Noch ist das Softwareangebot für Sonys portable PlayStation recht übersichtlich, deswegen verzichten wir auf die Einteilung in Genres. Wäre sowieso Quatsch, denn wer wollte ernsthaft *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* in Frage stellen? Rockstars PSP-Ableger der erfolgreichen Serie sieht klasse aus, spielt sich gut und macht einfach wahnsinnig viel Spaß. Dennoch kamen gerade Rennspiel-Fans auf der PSP voll auf ihre Kosten. *WipEout Pure*, *Ridge Racer* und *Burnout Legends* zeigen eindrucksvoll, was der kleine Wunderkasten drauf hat. Ebenfalls äußerst bemerkenswert ist die Wrestling-Umsetzung *WWE SmackDown! vs. RAW 2006*, die der PS2-Vorlage praktisch in nichts nachsteht. Immer noch ein Geheimtipp für clevere Zocker ist *Lumines*. Die süchtig machende Puzzle-Schöpfung lässt einen nicht mehr los.



Das PS2-Spiel des Jahres heißt ...?

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	38%
Resident Evil 4	14%
Das darf ich nicht sagen, es ist indiziert	11%
Pro Evolution Soccer 5	7%
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	7%
Devil May Cry 3	6%
... ganz anders	6%
Prince of Persia: The Two Thrones	3%
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2%
Gran Turismo 4	2%
Tekken 5	2%
True Crime: New York City	1%
Splinter Cell Chaos Theory	1%

Die Mehrheit ist überwältigend und mindestens genauso beeindruckend wie die wenigen Stimmen für *Gran Turismo*. Ebenfalls erwähnenswert: die beiden Rennspiel-Kracher *Burnout Revenge* und *Midnight Club 3: DUB Edition* standen zur Wahl, erhielten aber keine einzige Stimme.

Quelle: www.play-zone.de

Das PSP-Spiel des Jahres heißt ...?

GTA Liberty City Stories	77%
WipEout Pure	8%
Burnout Legends	8%
Ridge Racer	4%
Lumines	3%

Hatten wir bei *Metal Gear Solid 3* von einer überwältigenden Mehrheit gesprochen? Alles Blödsinn, denn Rockstars Verbrecher-Simulation für unterwegs stellt alles in den Schatten! Trotz der enorm hohen Qualität der Starttitel setzt sich *GTA Liberty City Stories* sofort nach Release an die Spitze.

Quelle: www.play-zone.de

OKTOBER

Hideo Kojima schlägt wieder zu. Der erste Trailer zu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* beeindruckt mit Bombast-Optik und einem stark gealterten Hauptdarsteller. Erste Streifzüge durch New York City in Activisions *True Crime*-Nachfolger machen Hoffnung auf echte Konkurrenz für *GTA*. *SSX On Tour* läutet mit der schrägsten Präsentation des Jahres die Wintersportsaison ein. Währenddessen startet Sony die Entertainment-Offensive mit dem Musikquiz *Buzz!* und einem weiteren *SingStar*. Blutende Ohren aufgrund der „San-geskünste“ einiger Redaktionsmitglieder sind die Folge.



NOVEMBER

„Knüller auf Knüller“ schreibt Hans Ippisch im Editorial und umschreibt damit perfekt die Test-Rubrik. *Brothers in Arms: Earned in Blood*, *GUN*, Peter Jacksons *King Kong*, *Prince of Persia: The Two Thrones* ... reihenweise geniale Spiele sorgen für Überstunden, aber eben auch schöne Spielstunden. Allen voran natürlich *Grand Theft Auto Liberty City Stories*, das die Redaktions-PSPs zum Glühen bringt und für schlaflose Nächte sorgt. Einziger Ausreißer des Monats ist *SpyToy*, eine sterbenslangweilige *EyeToy*-Spielerei für einsame Menschen, die sich gern selbst ausspielen.



DEZEMBER

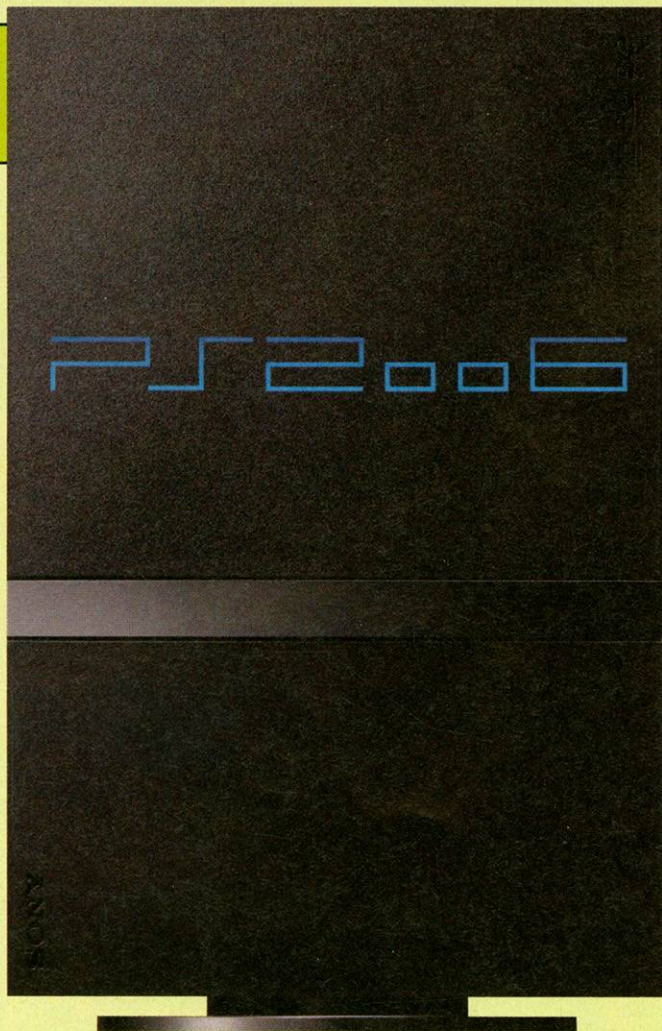
Die Hersteller haben den Großteil ihres Weihnachts-Pulvers verschossen und nur noch wenige Titel verirren sich in unsere Test-rubrik. *SOCOM 3: U.S. Navy Seals* erscheint zwar endlich, doch leider nur in den USA. Deutsche Spieler müssen sich wieder mal gedulden. *The Matrix: Path of Neo* kommt endlich zum Test und *Shiny* enttäuscht uns erneut – ein richtig gutes Lizenzspiel sieht anders aus. Geheimtipp des Monats ist Tim Schafers abgedrehtes Plattform-Abenteuer *Psychonauts*, das mit brillantem Stil und witzigen Charakteren begeistert.



Hits 2006

Zig Gründe zur Vorfreude:
Die besten PlayStation-2- und
PSP-Spiele im neuen Jahr*.

>> ACTION



* Die genauen Termine zu allen Titeln finden Sie aus Platzgründen auf Seite 73!

Auch knapp sechs Jahre nach ihrem Debüt in Japan ist die PlayStation 2 noch für zünftige Action gut: Criterion betritt nach vier *Burnout*-Rennspielen mit der Zerstörungsgorgie *Black* Neuland und verspricht zumindest in technischer Hinsicht, die Ego-Shooter-Konkurrenz eindrucksvoll vorzuführen. Als Mitglied einer Spezialeinheit ballern Sie sich in diesem Spiel durch vielseitig zerstörbare Levels. Explosionen, umher fliegende Wrackteile und bröckelndes Mauerwerk begleiten Sie auf Schritt und Tritt und bringen die PS2 zum Glühen. Etwas ruhiger geht es in *Der Pate* von EA zur Sache, denn bei diesem *GTA*-Konkurrenten ist geschicktes Vorgehen in der Unterwelt lebenswichtig – und da ist Erpressung oft wirkungsvoller als wüstes Rumballern. Wer sich zu viele Feinde macht, wird schnell von den anderen Familien gejagt. Anstatt einfach nur die

Handlung der Filme nachzuspielen, erstellt man seinen eigenen Charakter und versucht die Herrschaft über das New York von 1945 zu erlangen. *Scarface* ist der nächste Titel, der sich mit *GTA* messen will. Im Spiel überlebt der Gangsterboss Tony Montana die wilde Schießerei in seiner Villa und kann vor dem Killerkommando flüchten. Anschließend schmiedet er Rachepläne, die der Spieler in die Tat umsetzen soll. Auch Square Enix greift die Story eines Klassikers wieder auf und bringt mit *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* ein neues Ballerspiel für die PS2, das Sie in die Welt des Rollenspiel-Klassikers zurückversetzt. Der Star des Spiels ist Vincent Valentine, der es mit einer Horde von Robotern zu tun bekommt. Dieser 3rd-Person-Shooter setzt auf jede Menge unterschiedliche Schusswaffen und vielfältige Gegner. Die Helden des Hack-and-Slay-Titels *Gauntlet: Seven*

>> ACTION

Auch auf der PSP hat *Der Pate* für 2006 seinen Besuch angekündigt. Er trifft auf harte Konkurrenz: Take 2 hat bereits ein neues *Grand Theft Auto* in der Mache.

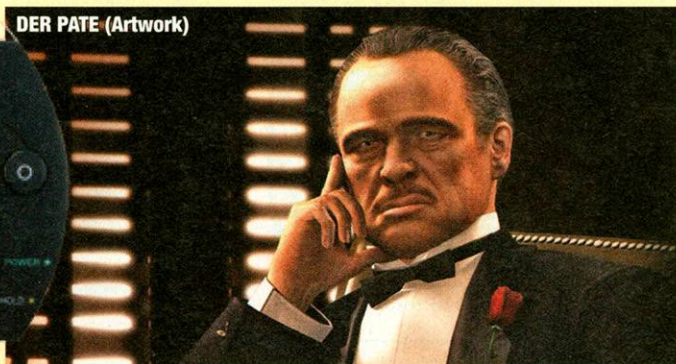
Da die erste PSP-Episode wie schon das PS2-Debüt der Serie in Liberty City spielt, liegt natürlich die Vermutung nahe, dass diesmal eine Rückkehr nach Vice City ansteht. Cap-

com-Held *Viewtiful Joe* kehrt zurück in *Red Hot Rumble*, das sich im Gegensatz zum noch recht hüpfplastigen Vorgänger eher als Mehrspieler-Prügelei im Stil von Nintendos *Smash Brothers*-

Serie präsentiert. Neben etlichen Minigames und wird es jedoch auch einen Story-Modus für Einzelspieler geben. Noch fast nichts ist bekannt über das endlich bestätigte *PSP-Killzone*.



DER PATE (Artwork)





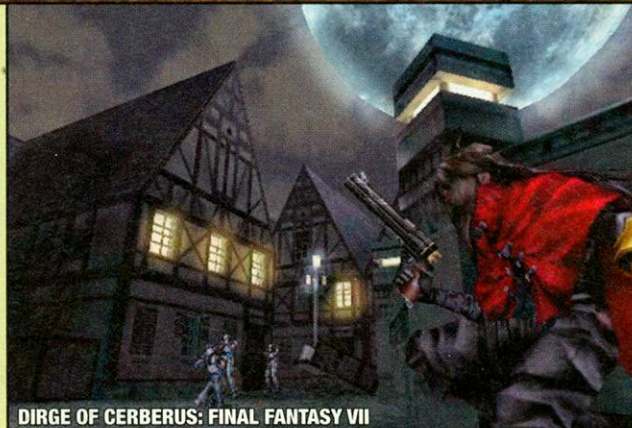
BLACK



DER PATE

Sorrows bevorzugen dagegen mächtige Äxte, Schwerter und Zaubersprüche, um die ekelhaften Höllenbewohner ins Jenseits zu befördern. Besonders im Mehrspieler-Modus dürfte Midways actionreiche Neuauflage des Klassikers für viel Laune sorgen. Über die Multiplayer-Varianten des neuen *Ghost Recon: Advanced Warfighter* gibt es bisher dagegen noch keine Details. Dafür steht fest, dass ein Großteil der Handlung in Mexico City spielen wird. Während eines Treffens von verschiedenen Staatsoberhäuptern wird der US-Präsident entführt. Die Soldaten der Spezialeinheit Ghosts haben den Auftrag, ihn zu befreien. Apropos Ghosts: Blizzards *StarCraft: Ghost*, der Action-Ableger der erfolgreichen Strategiereihe, lässt noch immer auf sich warten, soll aber 2006 endlich den Weg in die Läden finden. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Agentin Nova und muss sich einen Weg durch

diverse Baller- und Schleichabschnitte bahnen. Besonders viel Aufmerksamkeit wird dem Mehrspieler-Modus geschenkt. Vielversprechend ist auch das neue *Onimusha: Dawn of Dreams*, das noch einiges actionlastiger als die teilweise mit Alibi-Rätseln aufgepeppten Vorgänger werden soll. Diesmal wird man von einem computer-gesteuerten Mitstreiter begleitet, dessen Steuerung sich per Tastendruck jederzeit übernehmen lässt – auch von einem Zwei-Spieler-Coop-Modus wird gemunkelt. Insgesamt stehen fünf ganz unterschiedliche spielbare Charaktere zur Verfügung. Superman kehrt im Sommer zurück ins Kino und beehrt zeitgleich auch die PS2 (siehe Seite 48), und auch einigen anderen alten Bekannten wie *Driver*, *Castlevania* und *SOCOM 3* haben wir in diesem Heft ausführliche Vorschau-Berichte gewidmet – Sie finden sie ab den Seiten 40, 44 und 54.



DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

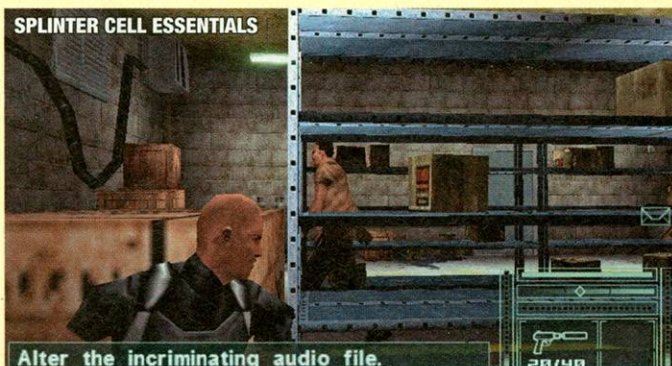
>> ABENTEUER

Generell präsentieren die Spielehersteller ihre großen Abenteuer lieber auf dem Fernseher, doch mit Sam Fisher (*Splinter Cell Essentials*, siehe Seite 68!) und Lara

Croft beehren zumindest zwei Stars des Genres im neuen Jahr auch die PSP. Lara sogar gleich zweimal: Erst in der tragbaren Fassung von *Tomb Raider: Legend*, die vielleicht schon

zeitgleich mit der PS2-Version erscheinen soll, und dann gegen Ende des Jahres in *Tomb Raider: 10th Anniversary Edition*, das offenbar ein Remake des ersten Teils werden soll. Eben-

falls interessant ist die angekündigte Neuauflage des Sega-Mega-Drive-Klassikers *Landstalker*. Leider gibt es von den letzteren beiden Titeln bisher noch keinerlei Screenshots.



Alter the incriminating audio file.



TOMB RAIDER: LEGEND (Artwork)

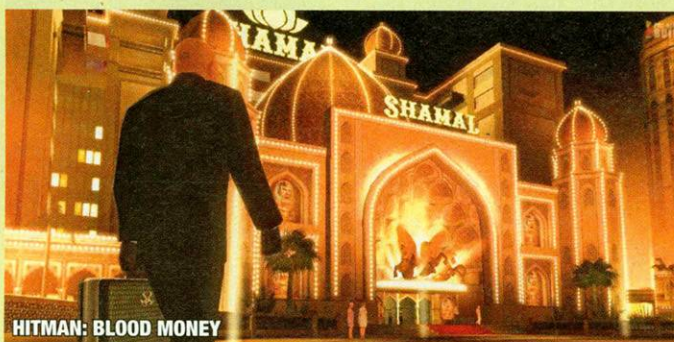
>> ABENTEUER

Mit großer Spannung erwartet wird die Rückkehr von Lara Croft in *Tomb Raider: Legend* (Vorschau ab Seite 36!). Auch Ubisofts Spionagespezialist Sam Fisher kehrt zurück, doch findet er sich bei *Splinter Cell: Double Agent* erstmal im Gefängnis wieder – mal

was anderes! Ebenfalls ein Knast-Kandidat ist Eidos' Auftragskiller 47, doch im kommenden *Hitman: Blood Money* geht er weiterhin seinem Handwerk nach. Auch bei *Metal Gear Solid 3 Subsistence* erwartet einen eher Bekanntes: Ähnlich wie bei *MGS2 Substance* handelt

es sich hierbei um eine erweiterte Neuauflage des letzten Snake-Abenteuers. Keine Neuauflage und nicht mal ein „richtiger“ Nachfolger ist das neue Spiel der Ico-Macher: Beim fast nur aus Bosskämpfen bestehenden *Shadow of the Colossus* müssen Sie zig Wesen besiegen, ne-

ben denen die der Held geradezu winzig wirkt. Ebenfalls eher ungewöhnliche Wege geht Rockstar Games mit seinem Schul-Abenteuer rund um den unsympathischen *Bully*. Zu guter letzt können sich Fans der TV-Serie auf *24: The Game* freuen, mehr dazu ab Seite 52!



HITMAN: BLOOD MONEY



SHADOW OF THE COLOSSUS

>> GESCHICKLICHKEIT

Hier ist bisher wenig angekündigt, dafür sind die Titel umso ungewöhnlicher. Bei Capcoms *Okami* ist die wunderschöne Gemälde-Optik ebenso einzigartig wie der Spielablauf, bei dem Sie durch Skizzieren von geometrischen Formen Magie einsetzen können. Auch *We*

Love Katamari, das über Electronic Arts den Weg nach Deutschland findet, gibt sich einfallsreich und optisch ungewöhnlich – mehr dazu in der Vorschau ab Seite 66! Eher traditionell gibt sich *Sonic Riders* von Sega – nach dem actionlastigen *Shadow the Hedgehog* soll hier die Tempo-

Komponente der Abenteuer rund um den Igel und seine Freunde im Vordergrund stehen. Noch nicht ganz sicher aber ziemlich wahrscheinlich ist die Rückkehr von Sonys Affenbande in *Ape Escape 3*, das mehrere Spielfiguren und wechselbare Spezialoutfits bietet.



OKAMI

>> GESCHICKLICHKEIT

Auch die PSP wird von den *Ape Escape*-Primaten heimgesucht. Der Release der leicht aufgebohrten PS-one-Umsetzung von Teil 1 der Serie ist schon sicher, doch auch der

Nachfolger der Minispiel-Sammlung *Ape Academy* könnte den Weg nach Deutschland finden. Ebenfalls sehr witzig dürfte die PSP-Version von *Katamari* namens *Me and my Katamari*

werden. Klassische Jump&Run-Kost kann man dagegen von *Extreme Ghosts 'n' Goblins* erwarten, denn der Erfinder des Originals Tokuro Fujiwara leitet die Arbeit an dem Comeback

von Ritter Arthur, der mit dem berühmten Doppelsprung und allerlei Extrawaffen die Untoten wieder das Fürchten lehren wird – und all das trotz 2D-Gameplay optisch zeitgemäß.



ME AND MY KATAMARI



EXTREME GHOSTS 'N' GOBLINS

>> ROLLENSPIELE

Das Rollenspieljahr 2006 wird ein ganz heißes! Die klaren Highlights werden voraussichtlich *Final Fantasy XII* und *Dragon Quest VIII*, denen wir in diesem Heft große Vorschau-

richte widmen. Daneben versorgt Square Enix seine Anhänger mit dem mit Spannung erwarteten zweiten Teil von *Kingdom Hearts*, in dem es neue Disney-Welten zu besuchen gibt. Sogar eine Comic-

Version des Piraten-Blockbusters *Fluch der Karibik* hat es ins Spiel geschafft! Media Vision arbeitet derweil an *Wild Arms 4* (für die USA schon bestätigt, ein Europa-Release ist wahrscheinlich), wäh-

rend Sega an *Phantasy Star Universe* werkelt. Mit letzterem kriegen deutsche PS2-Besitzer nach dem westlichen *EverQuest* erstmals ein Online-Rollenspiel im japanischen Stil zu spielen.

KINGDOM HEARTS II



PHANTASY STAR ONLINE



>> STRATEGIE

Wer sich neben Rollenspiel-Elementen auch etwas taktischen Anspruch wünscht, greift im Februar 2006 zum Genre-Grenzgänger *Suikoden Tactics*. Zwischen den rundenbasierten Gefechten wird hier die Vorgeschichte zum vierten Teil erzählt. Wer hingegen ganz auf

den Rollenspielaspekt verzichten und mit Japano-Titeln eh nichts anfangen kann, dürfte am neuen *Full Spectrum Warrior* mit dem Untertitel *Ten Hammers* gefallen finden. Wem Krieg zu hektisch ist, darf zu guter Letzt bei Peter Molyneux' *The Movies* den Alltag eines Filmemachers nachspielen.



>> ROLLENSPIELE

Die Zeit bis zum neuen *Final Fantasy* vertreiben sich Rollenspieler am besten mit der PSP. Für die kommen nämlich schon im ersten Quartal 2006 einige Rollenspiele heraus: *Breath of Fire III* ist ein Remake des gleichnamigen SNES-Klassikers, *Monster Hunter: Freedom* eine Umsetzung des PS2-Titels (auch auf der PSP

online spielbar!) und auch *Ys: The Ark of Napishtim* orientiert sich an einer PS2-Vorlage, die zwar etwas unspektakulär war, für unterwegs aber sicherlich unterhaltsamer ausfallen dürfte. Fans westlicher Action-RPGs werden derweil mit *Untold Legends: The Warrior's Code* bedient – mehr dazu in den aktuellen News auf Seite 8!



>> STRATEGIE

Solid Snake kehrt zurück auf die PSP in *Metal Gear Acid 2*. Das rundenbasierte Strategiespiel wird diesmal in coolem Cel-Shading-Look inszeniert. Gefechte von etwas größerem Ausmaß simuliert Ubisofts *Field Commander*, bei dem Sie auf Seiten der UN in rundenbasierten Gefechten den weltweiten Terrorismus

bekämpfen. Wer's ganz klassisch mag, besorgt sich die Handheld-Neuaufgaben der Kultspiele *Lemmings*, in dem man eine Horde Nager durch vertrackte Labyrinth loten muss, und *Worms* (Untertitel: *Open Warfare*), in dem sich kleine rosa Würmchen gegenseitig mit Schrotflinte und Bazooka die Rübe wegballern.



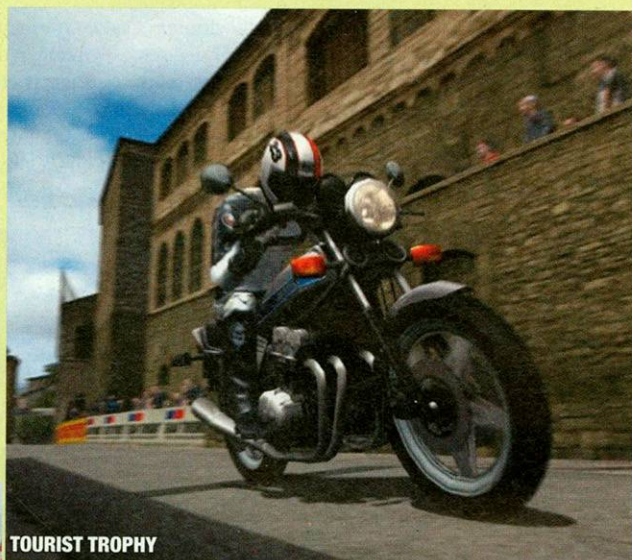
>> RENNSPIELE

Virtuelle Bleifüsse werden auch 2006 auf der PS2 gut versorgt. Allem voran durch den dritten Teil der genialen *DTM Race Driver*-Serie, von dessen überragender Qualität wir uns bereits überzeugen konnten. Mit mehr Umfang und besserer Technik sollen die ohnehin sehr guten Vorgänger noch übertroffen werden. Startschuss für Codemasters Edel-Racer ist im Februar. Bereits seit November drehen wage-

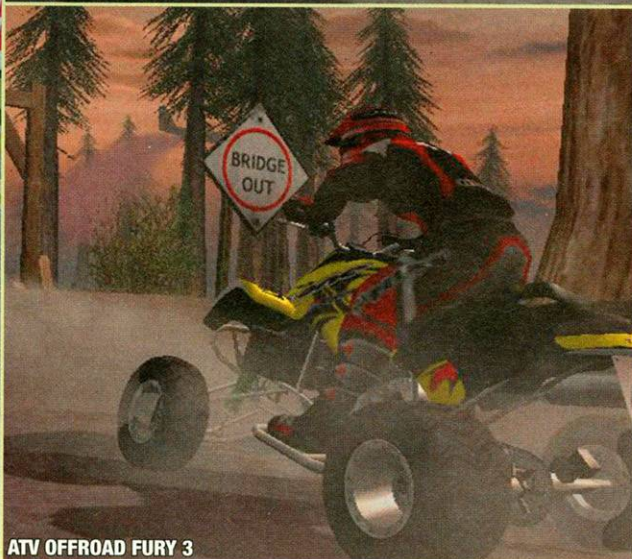
mutige Offroad-Freunde in den USA mit *ATV Offroad Fury 3* ihre Runden fernab befestigter Straßen, der Release in unseren Breiten ist für Anfang 2006 geplant. Zur gleichen Zeit beglücken uns die Italiener von Milestone mit dem S.C.A.R.-Nachfolger *Evolution GT* (Vorschau ab Seite 56). Noch keinen Termin, dafür jede Menge Vorschuss-Lorbeeren bekam schon *Tourist Trophy*, das Motorrad-Spiel der *Gran Turismo*-Macher.



DTM RACE DRIVER 3



TOURIST TROPHY



ATV OFFROAD FURY 3

>> RENNSPIELE

Auch unterwegs wird kräftig Gas gegeben. Eine wahre Flut an Rennspielen bricht über den kleinen Handheld herein, so dass Rennspiel-freunde mit der PSP keinerlei

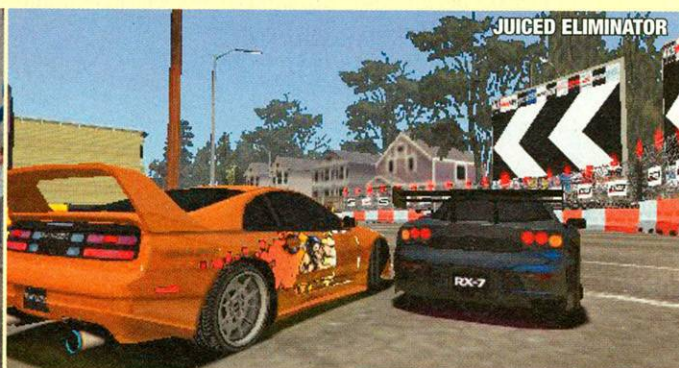
Grund zu Klagen haben dürften. Das lange Warten auf eine PSP-Fassung des Genre-Königs *Gran Turismo* soll 2006 endlich ein Ende haben, einen genauen Release-termin hat Sony bislang

aber noch nicht bekannt gegeben - bisher gibt's ja auch nur einen einzigen Screenshot. Der mit Lorbeeren überschüttete Titel *Juiced* bekommt mit *Juiced Eliminator* einen PSP-Ableger,

der hoffentlich an die PS2-Version heranreichen wird. Etwas ruppiger geht's schon im Frühjahr den beiden Offroad-Titeln *ATV Offroad Fury: Blazin' Trails* und *MX vs. ATV Unleashed* zu.



GRAN TURISMO 4 MOBILE



JUICED ELIMINATOR

>> SPORT

In diesem Genre lassen sich die echten PS2-Neuankündigungen wirklich an einer Hand abzählen. Der lockere Arcadekick *Sensible Soccer* dürfte eine willkommene Alternative zu den simulationslastigen Genregrößen *Pro Evolution Soccer* und *FIFA* werden. In eine ganz andere Kerbe schlägt *Torino 2006*, das offizielle Spiel zu den 20. Olym-

pischen Winterspielen, bei dem man in 15 verschiedenen Disziplinen antreten darf. Hersteller Take 2 bringt fast zeitgleich damit auch die verspäteten 2K6-Versionen seiner *NBA*- und *NHL*-Reihen nach Deutschland. Ansonsten ist wie immer mit den üblichen Verdächtigen aus dem Hause Electronic Arts zu rechnen. Ein neues *Fight Night*

ist ebenso sicher wie Ableger der Serien *Madden NFL*, *NBA Live*, *Tiger Woods PGA Tour* und *NHL*. Noch nicht so altbekannt ist die Trick-Kickerei *FIFA Street*, mehr zum zweiten Teil ab Seite 60. Für Strategen interessanter ist die Simulation *Pro Evolution Soccer Management* wert, die wir Ihnen in dieser Ausgabe ab Seite 58 ausführlich vorstellen.

KAMPFSPORT

PS2-Neuheiten muss fast mit der Lupe suchen. Einzig und allein *Final Fight: Streetwise*, das wir Ihnen ab Seite 62 näher vorstellen, ist eine Erwähnung wert. 2D-Fans warten schon seit Monaten auf die immer wieder verschobenen *Samurai Shodown V* und *The King of Fighters 2003*.



NBA 2K6

TORINO 2006



SENSIBLE SOCCER

SAMURAI SHODOWN V



>> SPORT

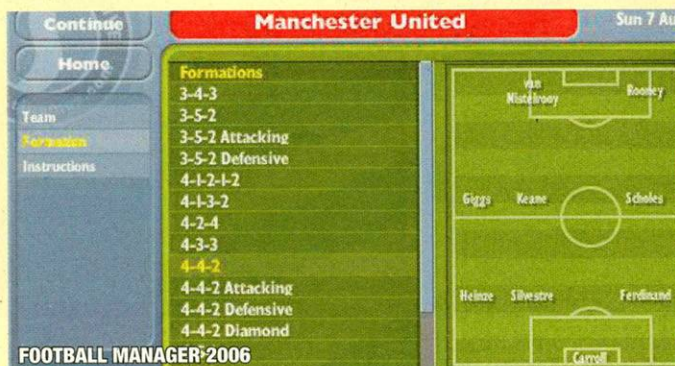
Für die PSP kommt neben den EA-Titeln auch fast sicher ein neues *Pro Evolution Soccer*. Offiziell bestätigt ist dagegen schon Segas *Football Manager 2006*.

KAMPFSPORT

Prügelspezialist Capcom arbeitet an *Street Fighter Alpha 3 Max*, bei dem der ohnehin schon umfangreiche Prügelsklassiker (alle Kämpfer aus den *SFII*- und *Alpha*-Rei-

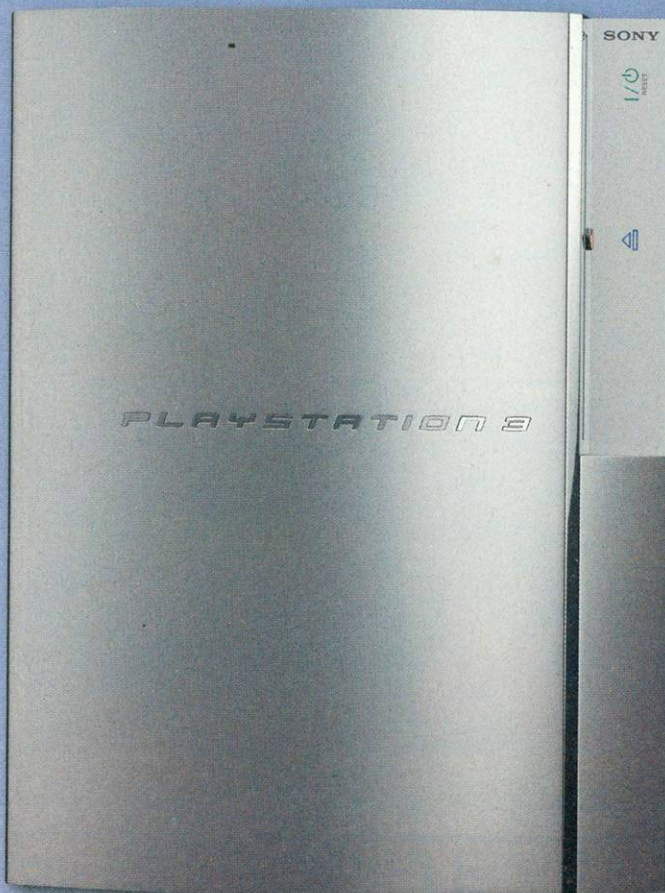
hen) nochmals um Neulinge wie Yun aus *Street Fighter III* erweitert wird. Eine ganz andere Klientel bedient wiederum Midways *Mortal Kombat Deception Unchained*, das inhaltlich auf dem fast gleich-

namigen PS2-Titel aufbaut. Im Mittelpunkt soll wiederum der umfangreiche, Adventure-artige Konquest-Modus stehen. Auch ein Puzzle-Spielchen soll wieder integriert sein.



Vollgas voraus!

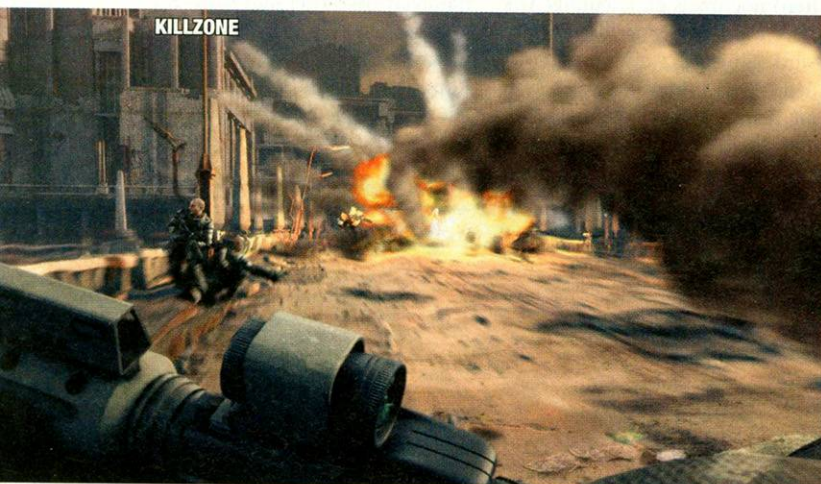
2006 ist das **Jahr des Generationswechsels** – das Jahr der PlayStation 3! Wir werfen einen Blick auf die ersten Spiele.



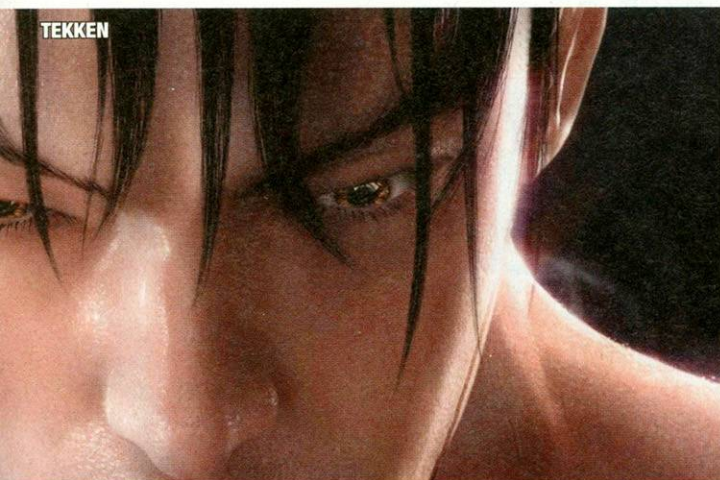
Die Xbox 360 ermöglicht einen ersten Ausblick auf das, was uns mit der PlayStation 3 erwartet, nämlich knackscharfe und hochauflösende Grafik. Doch Technik allein reicht nicht, wie das Start-Lineup der neuen Microsoft-Konsole beweist. Trotz beeindruckender Grafiken fehlt es an starken Marken und beliebten Spielsereien. Hier liegt die Stärke von Sony, denn Titel wie *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* oder *Killzone* machen Spieler heiß auf die nächste Generation, koste es, was es wolle. Und das könnte eine ganze Menge werden: Auch wenn Sony noch immer keine konkreten Infos zur Preisgestaltung der PS3 veröffentlicht hat, unter 400 Euro dürfte das gute Stück in der Anfangszeit nicht über die Ladentheke wandern; ein höherer Preis ist sogar noch wahrscheinlicher. Das was bekommt man eigentlich neben einer futuristisch designten Konsole für sein Geld?

BAHNBRECHENDE OPTIK

Der beeindruckendste Titel der E3 war sicherlich *Killzone*, doch mittlerweile steht fest, dass das Video vorberechnet war und lediglich „Look und Feel vom kommenden Spiel einfangen sollte“. Nichtsdestotrotz sind wir gespannt wie ein Flitzebogen, was das just von Sony eingekaufte Team von Entwickler Guerrilla zustande bringt. *Metal Gear Solid 4* wurde bereits gezeigt, doch bis Kojima-san das Projekt auf den Markt lässt, dürfte noch eine ganze Weile vergehen. Polyphony Digital werkelt wie erwartet am *Gran Turismo* der nächsten Generation und wir sind vor allem neugierig, ob wir endlich mit einem Schadensmodell und etwas lebendigeren Rennen rechnen können – an fehlender Hardware-Power sollte es jedenfalls nicht scheitern. Capcom bringt *Devil May Cry 4*, dessen erste Bilder schon sehr beeindruckend aussehen, noch interessanter ist aber *Resident Evil 5*, das übrigens zeitgleich auch für die Xbox 360 erscheinen soll. Sony selbst reaktiviert mit der Action-



TEKKEN



FORMEL EINS



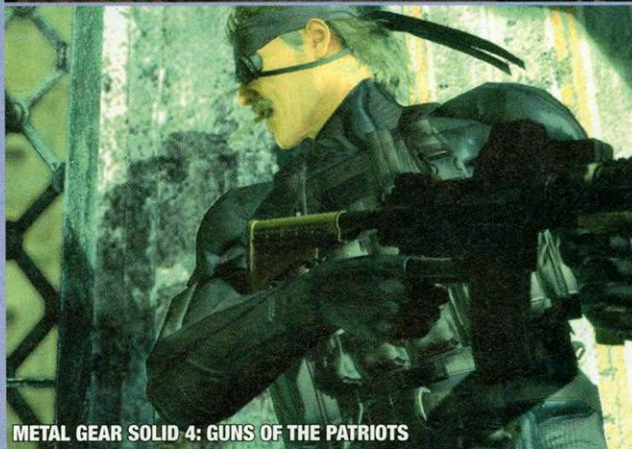
Flugsimulation *Warhawk* eine alte und schon fast vergessene Marke, baut mit *Formel Eins* weiterhin auf zugkräftige Lizenzen, arbeitet an einem Nachfolger der erst kürzlich gestarteten *Genji*-Serie, protzt in *Heavenly Sword* mit edel aufgemachten Schwertkämpfen und lässt das preisgekrönte Team von Insomniac Games (*Ratchet & Clank*) an einem futuristischen Ego-Shooter mit dem Arbeitstitel *I-8* basteln, der wie eine Mischung aus *Half-Life 2* und *Brothers in Arms* aussieht. Beide Vorlagen könnten aber auch selbst in Erscheinung treten. An *Brothers in Arms 3* wird auf jeden Fall gearbeitet, eine PS3-Version von *Half-Life 2* ist derzeit aber nur ein Gerücht.

ABWECHSLUNGS-REICHES LINEUP

Das Rennspiel *MotorStorm* war ebenfalls ein Highlight der E3, doch Rückschlüsse auf das fertige Spiel sind nur schwer zu ziehen. Gleiches gilt für die nächste *Tekken*-Variante, von der es bisher lediglich enorm detaillierte Charaktermodelle

zu sehen gab. Ähnlich detailliert und spielerisch realistischer dürfte Electronic Arts' Boxsimulation *Fight Night Round 3* werden. Sega schickt den pfeilschnellen Igel Sonic in ein brandneues Abenteuer und wandelt mit dem Fantasy-Ego-Shooter *Fifth Phantom Saga* auf außergewöhnlichen Pfaden. Japanische Spieler freuen sich schon auf die Mech-Ballei *Mobile Suit Gundam*; ob der Titel auch in Europa erscheint, ist derzeit noch ungewiss. Midway kündigte immerhin einen Titel für die PS3 an: Auch wenn bisher lediglich ein vorgerendertes Intro zu John Woo's *Stranglehold* zu sehen war, bürgt der Name des Kino-Regisseurs im Allgemeinen für feinste Action-Kost. Dies gilt hoffentlich auch für Ubisofts *Killing Day*. Ebenfalls in der Mache befindet sich der Grusel-Thriller *Alan Wake* von den *Max-Payne*-Machern und das Samurai-Abenteuer *Ni-Oh* von Koei, das auf einem Drehbuch des japanischen Starregisseur Akira Kurosawa basiert.

I-8



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

DEVIL MAY CRY 4



VISION GRAN TURISMO



Final Fantasy XII

Weg mit dem Staub der Vergangenheit!
Teil zwölf der Serie erstrahlt im
Glanz vieler Neuerungen.

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

Länger als für jeden anderen Teil der Serie hat sich Square Enix für *Final Fantasy XII* Zeit genommen. Zwischen *Final Fantasy X-2* und dem geplanten Japan-Release des zwölften Teils am 16. März 2006 liegen drei Jahre. Kein Wunder also, dass der neuesten Episode der sich stets neu erfindenden Endlos-Serie besonders entgegengefeuert wird. Um die Vorfreude weiter anzuheizen, entschloss man sich bei Square Enix, eine spielbare Demo zu veröffentli-

MAGISCH Basch verpasst dem Kopfflosen den letzten Rest mit dem mächtigen Blizzara-Spruch.



LANGSAM Der Slow-Zauber ist zeitlich beschränkt, kann aber auch durch Gegenmittel eliminiert werden.



chen, die man der US-Version von *Dragon Quest VIII* beilegte. Wir haben sie mehrfach durchgespielt und außerdem recherchiert, welche neuen Infos die Entwickler inzwischen in die Welt gestreut haben.

JETZT AUCH FÜR ZU HAUSE

Die Demo gleicht der Fassung, die unser Japan-Korrespondent auf der Hausmesse von Square Enix vor wenigen Monaten bereits Probe spielen konnte (siehe PLAYZONE 10/2005). Abgesehen

von den englischen Texten und Untertiteln hat sich nichts geändert, doch können wir Ihnen jetzt endlich Bilder und Videomaterial aus diesen Abschnitten zeigen. Zu Beginn wählen Sie zwischen zwei Szenarien, von denen noch nicht bekannt ist, ob sie in dieser oder ähnlicher Form auch im Spiel vorkommen werden. Beim ersten Level kämpfen Sie sich durch eine Küstenlandschaft, die in ähnlichem Stil gehalten ist wie die Küste von Besaid (*FF X*) oder Destiny Island (*Kingdom Hearts*). Dort sollen Sie

drei pferdeähnliche Wesen namens Sleipnir bekämpfen, um den Endgegner dieses Abschnitts hervorzulocken. Der riesige T-Rex-ähnliche Rockeater ist dank Ihrer kampfstarken Truppe schnell besiegt. Der zweite Abschnitt ist ein Dungeon, in dem Sie erst einen Schlüssel finden müssen, um in den Raum mit dem Endboss zu gelangen. Dafür kämpfen Sie sich durch das komplette Labyrinth und genießen nach dem nervenaufreibenden Kampf gegen den Boss neue Szenen vom kommenden Spiel,

von denen Sie im Übrigen einige auf der aktuellen PLAYZONE-DVD finden.

AUFTRÄGE, AUFTRÄGE, AUFTRÄGE

Darüber hinaus gab SquareEnix neue Details zum Spiel bekannt: Neben dem neuen Kampfsystem wird *Final Fantasy XII* ein etwas anderes Auftragssystem haben. Obwohl die epische Hauptstory an sich schon viele Nebenmissionen beinhalten wird, gibt es jede Menge spezielle Aufträge, die storyunabhängig sind und

Die magischen Steine

Schon immer spielten Kristalle in der *Final Fantasy*-Serie eine wichtige Rolle. In *Final Fantasy XII* gibt es stattdessen magische Steine, die aber keineswegs weniger mächtig sind.

In der Welt von Ivalice sind die magischen Steine eine universelle Energiequelle. Es gibt verschiedene Steine für verschiedene Aufgaben, aber der wertvollste Stein ist ein weiß-blau glühender, weil er die Macht hat, Dinge schweben zu lassen. Daher wird er in erster Linie in Fahrzeugen verwendet, die fliegen oder knapp über dem Boden schweben. Welche genaue Rolle die Steine in der Story von *Final Fantasy XII* einnehmen, liegt noch immer im Dunkeln, sicher ist allein, dass sie selten und wertvoll sind. Der Krieg zwischen dem Archadischen Imperium und dem Rosalia-Imperium spielt den Archadianern mehr oder weniger zufällig die Kontrolle über die Steine in die Hände. Das kleine Königreich von Dalmasca, in dessen Gebiet die Vorräte der Steine liegen, wird für Archadia strategisch wichtig. Kurzerhand wird Dalmasca erobert und der älteste Sohn der Herrscherfamilie von Archadia, Vayne Cardas Solidor, als neuer König in Dalmasca eingesetzt. Er bewohnt mit seinem 12-jährigen Bruder Larsa den Palast.

Doch Larsa wird das dröge Palastleben schnell langweilig, und so schleicht er sich oft in die Stadt. Eines Tages trifft er dort auf Vaan, Balthier, Fran und Basche, die ihm erzählen, dass sie sich auf eine Reise zu den Höhlen der magischen Steine begeben. Larsa stellt sich mit falschem Namen vor und schließt sich der Gruppe an. Es dauert nicht lange, bis Balthier hinter Larsas wahre Identität kommt. Dennoch nehmen sie ihn mit und erreichen schließlich die Höhle. Dort stellt sich heraus, dass Larsa mehr über die magischen Steine weiß, als er bisher gesagt hat. Er erwähnt die Existenz von „kaputten“ magischen Steinen, die im Gegensatz zu den anderen Energie absorbieren anstatt sie abzugeben. Sollten diese Steine tatsächlich im Spiel existieren, sind sie nicht nur ein äußerst wichtiger Gegenstand, sie wären auch ein wichtiges Element der Handlung. Auch wenn die bisherigen Informationen noch vage sind, wird schon jetzt wieder einmal klar, dass es die Serie versteht, die spannendsten Geschichten der Videospielwelt zu erzählen!

LARSA FERINAS
SOLDIER Dem 12-jährigen Königssohn wird das Leben im Palast schnell langweilig.

BRUDERSCHAFT
Die beiden Königsöhne zusammen auf einem Familienporträt.



MEHR POWER Auch Balthier befeuert sein Luftschiff mit den geheimnisvollen Steinen.



ENERGIEFRESSER Solch große Schiffe haben sicher einen immensen Energieverbrauch ...



PFEILSCHNELL Auch bei Frans Motorrad fällt dieses charakteristische Glühen auf.



SPEKULATION Ist das ein gigantischer Kristall oder irgendein anderer magischer Stein?

COMBAT LOG
Bomb readies Charge.



ALTE BEKANNT Die Bombe ist auch im zwölften Teil wieder mit von der Partie.

prinzipiell jederzeit gelöst werden können. Diese haben eine eigene Geschichte und sind zum Teil Minispiele. In erster Linie bringen Ihnen diese Aufträge notwendiges Geld ein, das Sie wie eh und je in Ausrüstung und Tränke investieren sollten. Wählen Sie beispielsweise eine Kopfgeldjäger-Mission, besteht Ihre Aufgabe darin, ein bestimmtes Monster zu finden und zu töten. Diese Aufträge finden Sie in der örtlichen Taverne am schwarzen Brett oder bei der entsprechenden Gilde. Dazu erhalten Sie die notwendigen Informationen, wo sich das üble Biest aufhält. Aber Vorsicht, manche Monster finden Sie nur unter gewissen Bedingungen, zum Beispiel in der Dunkelheit oder bei Regen. Sind die ersten Viecher noch einfach zu finden, werden die Bedingungen, zu denen die Gegner erscheinen, immer komplexer. Sehr hilfreich ist hierbei die „Navi-Map“, die kleine Karte am oberen Bildrand, die die Position von Feinden genau anzeigt. Ist Ihr Zielobjekt nicht versteckt, können Sie es mithilfe der Karte leicht ausmachen. Verbirgt es sich aber, passiert es mitunter, dass die Biester plötzlich in Ihrer Nähe erscheinen. Haben Sie es letztendlich in die Mangel genommen, ist es wiederum möglich, dass das Monster Reißaus nimmt. Um das zu verhindern, sollten Sie sich so positionieren (dem neuen Kampfsystem sei Dank), dass ein Fluchtversuch



ZIELGENAU Anhand der Linien kann man schnell sehen, wer wen anvisiert.

schnell in einer Sackgasse endet. Haben Sie Ihren Auftrag erfüllt und das Vieh in die ewigen Monster-Jagdgründe geschickt, holen Sie sich Ihre Belohnung dort ab, wo Sie den Auftrag erhalten haben. Neben der erwähnten Belohnung erwartet Sie möglicherweise auch ein besonderer Gegenstand.

ZUSAMMENGEHÖRIGKEIT

Die Missionen, die Sie zu den richtig großen Brocken führen, erhalten Sie aber nicht am schwarzen Brett der Tavernen, sondern nur, wenn Sie Mitglied einer Gilde sind. Dann erhalten Sie spezielle Aufträge und können besondere Gegenstände kaufen, die Sie nur als Gilde-Mitglied erhalten. Zudem existiert ein Rangsystem, von dem abhängig ist, auf welche Missionen Sie zugreifen können. Je höher Ihr Rang, desto schwieriger ist der Auftrag, aber umso höher ist dann auch der Profit nach erfolgreichem Abschluss.

ten Sie spezielle Aufträge und können besondere Gegenstände kaufen, die Sie nur als Gilde-Mitglied erhalten. Zudem existiert ein Rangsystem, von dem abhängig ist, auf welche Missionen Sie zugreifen können. Je höher Ihr Rang, desto schwieriger ist der Auftrag, aber umso höher ist dann auch der Profit nach erfolgreichem Abschluss.

OFFLINE WIE ONLINE?

Wer schon einmal *Final Fantasy XI* auf dem PC gespielt hat, wird vielleicht erstaunt sein, dass sich so viele Elemente aus diesem Online-Ausflug der Serie im zwölften Teil wiederfinden – angefangen beim neuen Kampfsystem bis hin zu den Nebenmissionen. In der Tat haben die Entwickler gewisse Dinge aus dem direkten Vorgänger übernommen, doch trotz allem wird *Final Fantasy XII* ein reines Offline-Abenteuer werden. Umso interessanter sind also die zahlreichen Anleihen an den Online-Verwandten. Doch so wie es scheint, wird das der Serie in puncto Umfang und Atmosphäre nur gut tun. Derzeit scheint es, dass die Entwickler all das zu einem sehr stimmungsvollen Abenteuer vereinen, das dem Namen *Final Fantasy* gerecht wird.

gen beim neuen Kampfsystem bis hin zu den Nebenmissionen. In der Tat haben die Entwickler gewisse Dinge aus dem direkten Vorgänger übernommen, doch trotz allem wird *Final Fantasy XII* ein reines Offline-Abenteuer werden. Umso interessanter sind also die zahlreichen Anleihen an den Online-Verwandten. Doch so wie es scheint, wird das der Serie in puncto Umfang und Atmosphäre nur gut tun. Derzeit scheint es, dass die Entwickler all das zu einem sehr stimmungsvollen Abenteuer vereinen, das dem Namen *Final Fantasy* gerecht wird.

ALEXANDER FUNKE / WARREN HARROD

VORSCHAU	
FINAL FANTASY XII	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.square-enix.com	
Spieler:	Termin:
1	2006
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
Das runderneuerte Final Fantasy lässt uns schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen.	



ÜBERSICHTLICH Die Menüführung im Kampf ist einfach. Die gewünschten Befehle sind schnell umgesetzt, sodass Sie immer flott reagieren können.



ENDBOSS Der Rockeater am Strand stellt für Spieler, die mit dem Kampfsystem vertraut sind, keine große Herausforderung dar.

Dragon Quest VIII



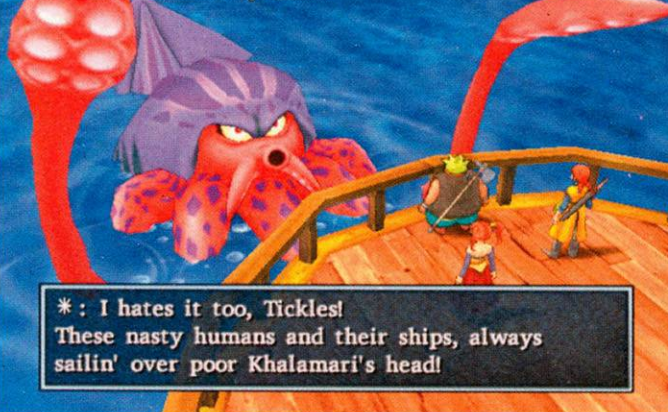
GEHEIM TIPP

VIDEO

Journey of the Cursed King

Final Fantasy ade? Square Enix macht sich selbst Konkurrenz.

KOMISCHER KAUF Diese fette Qualle hat ein kleines Persönlichkeitsproblem.



*: I hates it too, Tickle!
These nasty humans and their ships, always
sailin' over poor Khamari's head!

WIR MACHEN DEN WEG FREI Gegen solche untoten Bestien helfen nur drastische Maßnahmen.



Yangus hacks away like a demon!

GESTEHE! Um Ihr Spiel zu speichern, legen Sie in der Kirche eine Beichte ab.

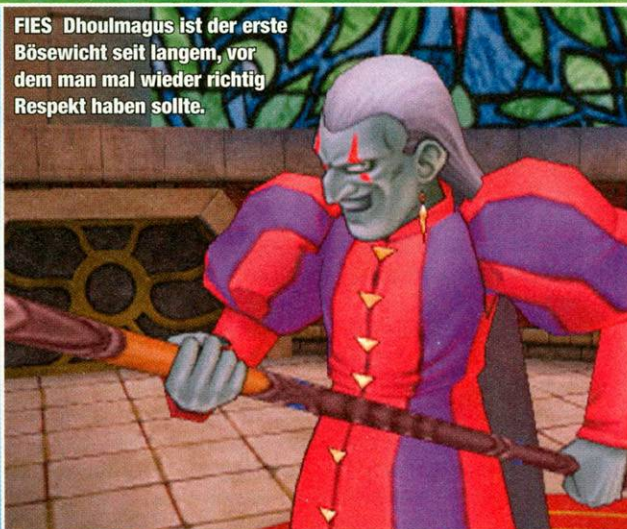


The jargon attacks!
GELBWURST Unser Abendessen rennt Yangus direkt in die Arme.

In Japan genießt die *Dragon Quest*-Serie einen ähnlichen Kultstatus wie *Final Fantasy*, in Europa wurde ihr bislang aber nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Das ist vor allem deswegen eine kleine Schande, weil *Dragon Quest* sich nun wirklich nicht hinter dem großen Bruder verstecken muss. Das hat inzwischen auch Square Enix selbst eingesehen und macht den achten Teil der Reihe jetzt auch europäischen Zockern zugänglich. Bleibt nur zu hoffen, dass *Final Fantasy XII* und *Dragon Quest VIII* hierzulande nicht zeitgleich erscheinen. Denn dann dürften sich etliche Rollenspieler mit der Entscheidung, welchem Titel sie sich nun zuerst widmen wollen, schwer tun. Tatsächlich ist *Dragon Quest VIII* ein so fantastischer Titel, dass sich einige Rollenspieler in unserer Redaktion nach dem Antesten der fertigen US-Version inzwischen mehr auf diesen Titel als auf den neuesten *Final Fantasy*-Ableger freuen!

net Manga-Künstler Akira Toriyama, der sich vor allem durch die *Dragon Ball*-Comics einen Namen gemacht hat, für das Charakter-Design der *Dragon Quest*-Reihe verantwortlich. Im achten Teil kommen seine Figuren durch einen wunderschönen Cel-Shading-Stil besonders gut zur Geltung. Seit *Dark Chronicles* haben wir keinen so schönen Einsatz dieser Technologie mehr gesehen. Kein Wunder, immerhin sind die gleichen Entwickler für beide Titel verantwortlich. Sowohl die farbenfrohen Umgebungen im Spiel als auch die Charaktere selbst wirken wie aus einem Comicbuch entsprungen. Dieser Eindruck wird durch witzige Gestik und Mimik verstärkt, die jeder der Figuren einen ganz eigenen Charakter verleihen. In zahlreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik bekommt man es da mit schizophrenen Kraken oder einem Seedrachen zu tun, der an einem Sprachfehler leidet. Für die Sprachausgabe hat man sich dabei genauso ins Zeug gelegt. Die englischen Stimmen sind hervorragend und entlocken dem Spieler in Kombina-

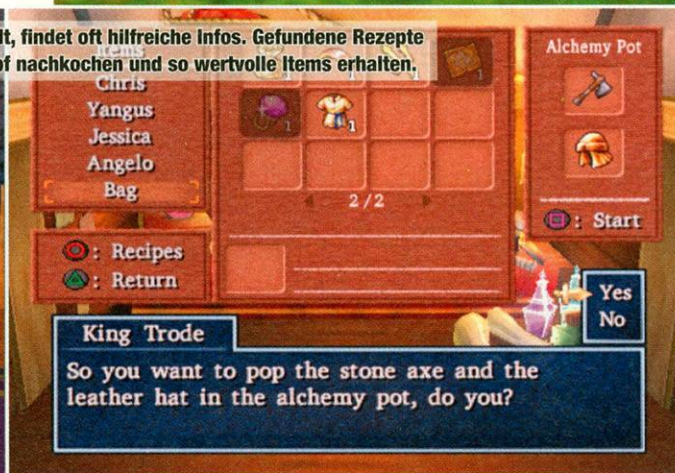
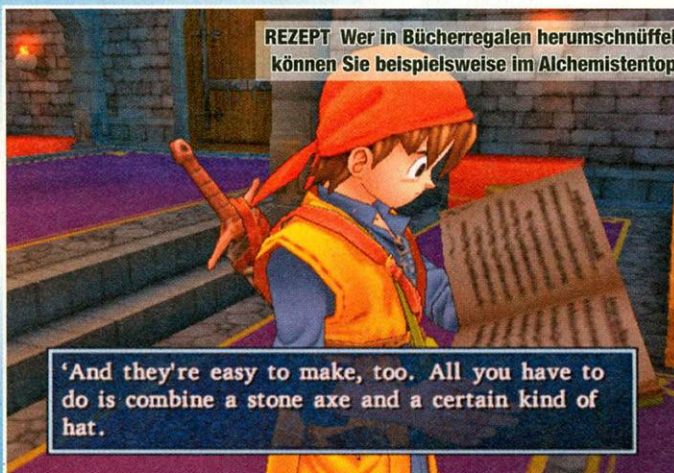
FIES Dhoulmagus ist der erste Bösewicht seit langem, vor dem man mal wieder richtig Respekt haben sollte.



BILDERBUCH

Seit den Anfängen der Serie anno 1986 auf dem NES zeich-

REZEPT Wer in Bücherregalen herumschnüffelt, findet oft hilfreiche Infos. Gefundene Rezepte können Sie beispielsweise im Alchemistentopf nachkochen und so wertvolle Items erhalten.



GUCK NICHT SO BLÖD Die Mimik der Charaktere ist sehr ausdrucksstark und für einige Lacher gut.



UNTOT Beim Anblick von Jessica regt sich selbst bei diesem Zombie noch etwas.



INFO DAS LEVELSYSTEM

Brothers in Arms?

Durch ein simples, aber funktionelles Levelsystem erlernen die Charaktere bei Dragon Quest VIII den meisterhaften Umgang mit ihren Waffen.

Erreicht einer Ihrer Recken einen neuen Level, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie auf insgesamt fünf Fähigkeitsfelder verteilen dürfen. Drei davon repräsentieren den Umgang mit verschiedenen Waffengattungen. Je nachdem, welchem Waffentyp Sie diese Punkte zuschreiben, verbessert sich die Beherrschung dieser Waffe bei der entsprechenden Figur. Deswegen sollten Sie sich schon früh entscheiden, mit welcher Ausrüstung Sie sich auf die Reise begeben. Zudem gibt es ein Fähigkeitsfeld für den waffenlosen Faustkampf und eines für einen individuellen Charakterzug jeder Figur. Je mehr Punkte Sie in Letzteren stecken, desto ausgeprägter wird er:

Yangus

Axes	+4	28-32
Clubs	0	0-0
Scythes	0	0-0
Fisticuffs	0	0-0
Humanity	+1	15-16
Remaining	3	

A skill for enhancing your empathy and ability to help your comrades. At the highest level, you may find yourself assisted by some unlikely allies.

Please allocate the skill points.

AUFWERTEN Gewonnene Erfahrungspunkte dürfen Sie auf Waffenfähigkeiten verteilen.

Der Held kämpft mit Schwertern und Speeren, die beide hervorragend für den Nahkampf geeignet sind. Mit einem Bumerang hingegen trifft er zwar mehrere Gegner, verursacht dabei aber nicht so viel Schaden. Seine individuelle Fähigkeit „Mut“ sorgt für einen starken Charakter und erlaubt das Erlernen von Fähigkeiten, die den Gegnern gehörig Angst einjagen.

Yangus schwingt mit Vorliebe stumpfe Knüppel oder scharfe Äxte. Statt einer Axt kann er auch mit einer Sense ausgerüstet werden, die zwar nicht so viel Schaden verursacht, mit der er Gegnern dafür aber wertvolle Items stehlen kann. Durch die Fähigkeit „Menschlichkeit“ entwickelt Yangus Mitgefühl für seine Mitstreiter und kann sie im Kampf vor Attacken schützen oder sogar neue Mitstreiter herbeibeschwören.

Die edle Jessica hält nicht viel von Hieb- und Stichwaffen. Zwar kann sie mit Messern und Dolchen umgehen, viel lieber schwingt sie aber eine Peitsche. Wenn Sie einen magiebegabten Charakter in der Gruppe vermissen, können Sie ihr auch kurzerhand einen Zauberstab in die Hand drücken, durch den Jessicas Magiebegabung steigt. Durch ihren unübertroffenen Sexappeal kann das flotte Mädel Gegner zudem anflirten. Dadurch sehen sie davon ab, die Gruppe zu attackieren.

Angelo ist sozusagen das männliche Äquivalent zu Jessica. Seine individuelle Charaktereigenschaft ist Charisma. Diese funktioniert ähnlich wie Jessicas Sexappeal. Wenn es hart auf hart kommt, kann Angelo aber auch mit Schwertern im Nahkampf mitmischen oder Gegner mit Pfeil und Bogen aus der Ferne treffen. Auch er kann darüber hinaus mit einem Zauberstab ausgerüstet und zum Magier ausgebildet werden.



SPEZIALATTACK Erlernte Fähigkeiten sind in den sehr Kämpfen hilfreich.

LICHTER/AUS Die Spielwelt verfügt über einen dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel.



WEIBERHELD Alle Figuren haben unverwechselbare Charakterzüge.



tion mit den witzig animierten Figuren etliche herzhafte Lacher. Jede Figur hat zudem einen eigenen Akzent, wodurch die Spielwelt sehr lebendig und abwechslungsreich wirkt. In einem Zigeunerdorf klingen die Figuren etwa rumänisch, während Nobelmänner in feinem Englisch sprechen. Auch andere kleine Details sorgen dafür, dass die Spielwelt sehr rund wirkt. Gespeichert wird beispielsweise nicht an Speicherpunkten, die man in der Pampa verstreut findet, sondern indem man in der Kirche eine Beichte ablegt.

DER VERFLUCHTE KÖNIG

Die Story, die mit solch witzigen Charakteren illustriert wird, ist grundsätzlich sehr einfach gestrickt. Ein übellauniger Magier stiehlt ein versiegeltes Zepher, dessen Kräfte er nutzt, um den König und seinen Hofstaat in entstellte Kreaturen zu verwandeln. In der Rolle des namenlosen Helden ziehen Sie nun aus, um den verantwortlichen Schurken zur Rede zu stellen. Und das wird keine leichte Aufgabe. Der Bösewicht sieht auf den ersten Blick in seinem Hofnarrenkostüm zwar wenig gefährlich aus, entpuppt sich aber schnell als der beängstigendste Gegenspieler, mit dem man es seit langem in einem Videospiel zu tun bekommen hat. Selten zuvor hatte man so viel Respekt vor einem Superschurken. Damit Sie sich diesem Fiesling nicht alleine stellen müssen, stoßen Sie während der ersten zehn Stunden des Spiels auf drei weitere Verbündete,

die ebenfalls alle ein Hühnchen mit ihm zu rupfen haben. Mit dieser Vierergruppe schlagen Sie sich dann durch weitere über 100 Stunden Gameplay.

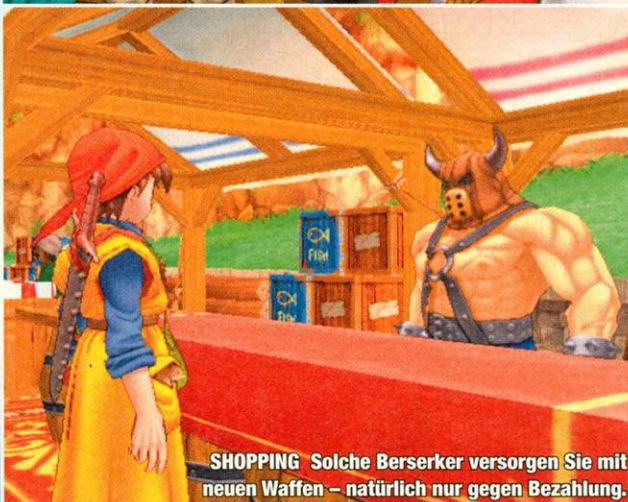
WELCHES WAFFERL HÄTTEN'S DENN GERN?

Kämpfe dürfen bei so einem Abenteuer natürlich auch nicht fehlen. In klassischen, rundenbasierten Gefechten stehen Sie Feinden gegenüber, die genauso unterschiedlich und witzig designt sind wie die Hauptcharaktere. Bekämpft werden die illustren Schergen mit einer Vielzahl von Waffen. Jeder Figur stehen verschiedene Waffentypen zur Verfügung, auf die man sich sogar spezialisieren kann (siehe Extrakasten). Bei Händlern, die Sie in jeder Stadt finden, können Sie stärkere Waffen und Rüstungsgegenstände sowie zahlreiche Items erstehen. Haben Sie übrigens mal keine Lust, Ihre Charaktere im Kampf selbst zu steuern, können Sie den Mitstreitern auch eine eigene KI zuweisen, die sie dann selbständig agieren lässt.

GAR NICHT MAL SO EINFACH

Obwohl Sie so zahlreiche Möglichkeiten haben, die Kämpfe für sich zu entscheiden, sollten Sie die Gefechte nicht auf die leichte Schulter nehmen. *Dragon Quest VIII* ist nämlich kein leichtes Spiel. Besonders die Bosskämpfe verlangen Ihnen alles ab. Trotzdem ist der Titel sehr gut ausbalanciert. Spieler, die einfach nur die Story erleben wollen, werden sich an-

UNCHRISTLICH Tempelritter Angelo sündigt am laufenden Band.

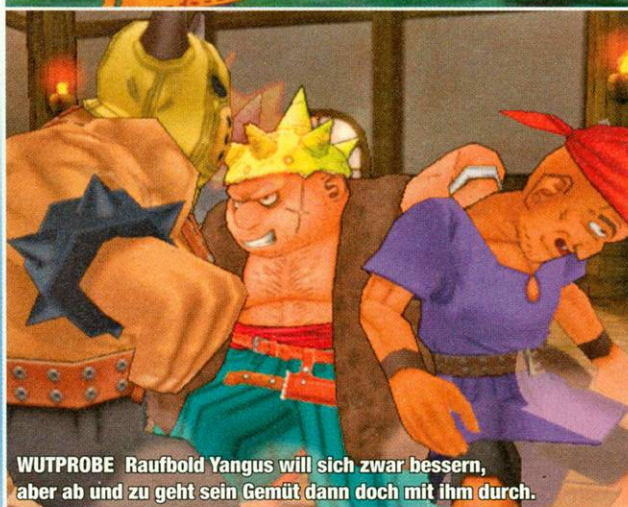


SHOPPING Solche Berserker versorgen Sie mit neuen Waffen – natürlich nur gegen Bezahlung.

KLEIN, ABER OHO Die Schleimritter sehen witzig aus, können aber ganz schön fies zuschlagen.



Slime knight C launches a flying attack!



WUTPROBE Raufbold Yangus will sich zwar bessern, aber ab und zu geht sein Gemüt dann doch mit ihm durch.

INFO DER BLOB-CONTROLLER

Der goldigste Controller aller Zeiten!

Er ist süß und außerdem ein Controller! Unter diesem Slogan veröffentlichte Square Enix ein *Dragon Quest*-Pad in Japan und Amerika.

Auf Anfrage, ob man diese Zusatz-Hardware auch in Europa veröffentlichen würde, wollte uns Square Enix noch keine Auskunft geben. Wünschenswert wäre es aber. Denn mit diesem blauen Blob-Controller kommt das *Dragon Quest*-Spiel noch stiller über! Auf der Unterseite der Figur verbergen sich die üblichen PS2-Controller-Buttons und -Analogsticks. In Amerika wird das gute Stück für knapp 40 Dollar (etwa 35 Euro) verkauft.



INFO DAS CHARAKTER-DESIGN

Tapfere Heldenriege

Akira Toriyama gilt in Japan als Manga-Gott. Neben seinen eigenen Comics entwirft er bereits seit 1986 die Charaktere für die *Dragon Quest*-Serie.

Dragon Quest klingt nicht nur fast so wie *Dragon Ball*, es sieht der hierzulande erfolgreichen Anime- und Mangaserie auch sehr ähnlich. Verantwortlich dafür ist der Zeichner Akira Toriyama. Sein unverkennbarer Stil zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er Gesichtszüge reduziert, und mit nur wenigen Eigenschaften wie der Augenpartie oder den Mundwinkeln sämtliche Emotionen der Figuren sehr eindrucksvoll übermittelt. Dabei wird natürlich mit vielen Klischees gespielt, um die Charaktere voneinander abzuheben, was aber sehr gut funktioniert.

Der namenlose Held



Der Held der Geschichte ist zugegebenermaßen die am wenigsten detaillierte Spielfigur. Das hat aber einen guten Grund. Entwickelt ein Charakter-Designer zu viele individuelle Züge für die Hauptfigur, kann es passieren, dass sich der Spieler nicht mehr mit dieser Person identifizieren mag. Deswegen waren die Helden der *Dragon Quest*-Serie schon immer wenig individuell gestaltet, damit der Spieler seine eigene Persönlichkeit einfacher auf sie projizieren kann.

Yangus, der Dieb



Der kleine, untersetzte Dieb Yangus wollte die Heldengruppe eigentlich ausrauben. Als er sich durch seine eigene Ungeschicklichkeit in eine sehr missliche Lage bugsierte, entschloss sich der von Grund auf gutherzige Held, Yangus trotz der fiesen Attacke zu retten. Von dieser Rettungsaktion war Yangus so gerührt, dass er den Helden von da ab nur noch Gouverneur oder kurz „Guv“ nannte und seine Fähigkeiten in dessen Dienst stellte. Yangus hat einen recht ordinären Cockney-Akzent, durch den er wie ein trinkfester Brite rüberkommt.

Jessica, die Magierin



Jessica hat Hausarrest. Nicht, weil sie ein unartiges Mädchen war, sondern weil ihr Bruder verstorben ist. Und in der Adelsfamilie, in der sie groß geworden ist, ist es eben üblich, nach dem Tod eines Familienmitglieds zu Hause zu hocken und sich die Augen auszuweinen. Diese Passivität ist Jessica aber nicht genug. Sie will den Mörder ihres Bruders finden und Rache nehmen. Deswegen reißt sie kurzerhand von zu Hause aus und schließt sich der Heldengruppe an.

Angelo, der Tempelritter



Für einen Ritter im Namen des Herrn verhält sich Angelo ziemlich unchristlich. Er ist ein verschriener Weiberheld und betrügt für sein Leben gerne in Glücksspielen. Hinter dieser harten Fassade steckt aber ein herzensguter Mann, der durch sein Verhalten einfach nur seine harte Kindheit überspielen will. Als ein Abt ermordet wird, der Angelos einziger Freund war, reißt dieser sich am Riemen und schließt sich der Heldengruppe an. Er hofft, so den Mörder zu finden.



strengen müssen und bekommen ein forderndes Rollenspiel vorgesetzt. Wer hingegen gerne mal die Umgebungen erkundet, kann gehörig aufleveln und findet dabei sogar versteckte Nebenmissionen und Gegenstände. Letztere kann man dann in einen Alchemisten-Topf werfen und zu neuen, seltenen Items formen. Ein Nagel und ein Dolch können zum Beispiel zu einem Dietrich kombiniert werden. Es lohnt sich also durchaus, die Spielwelt auch mal abseits der eigentlichen Story zu erkunden, um all die versteckten Kleinigkeiten zu finden, die Ihnen das schwere Spiel ein wenig erleichtern. Verlieren Sie dabei einmal den Faden und wissen nicht mehr, was eigentlich das nächste Ziel Ihrer Reise war, haben die Entwickler ein nützliches Feature eingebaut, das man sich von Namos *Tales*-Reihe geborgt hat: Sie können sich jederzeit mit Ihrer Party unterhalten, die Ihnen sagt, wo's als Nächstes hingehet.

DIE QUAL DER WAHL

Sie merken schon, *Dragon Quest VIII* erfindet das Rollenspielrad nicht neu. Die bekannten Genre-Features, die die Entwickler aufgreifen, wurden aber so perfekt umgesetzt, dass man es hier trotz

fehlender Innovationen mit einem der besten Rollenspiele der letzten Jahre zu tun hat. Leider ist zu diesem Zeitpunkt noch unklar, in welcher Form das deutsche Publikum dieses Highlight genießen dürfen wird. Wir gehen aber davon aus, dass man – ähnlich wie bei vergangenen *Final Fantasy*-Teilen – die englische Sprachausgabe beibehalten und lediglich die Texte lokalisieren wird. Bleibt nur zu hoffen, dass sich Square Enix diesmal auch um eine vernünftige Bildschirm-anpassung kümmert.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU	
DRAGON QUEST VIII	
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Level 5 Inc.
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	100 Stunden +
Internet: www.square-enix.co.jp	
Spieler:	Termin:
1*	2006
FINSCHÄTZUNG	
SUPER	
Ein fantastisches Rollenspiel, das sogar Final Fantasy Konkurrenz macht. Hier stimmt einfach alles!	



ERLEBEN SIE, WIE WILD DER WESTEN WIRKLICH WAR

GUN



EPISCHE STORYLINE



WEITLÄUFIGE LANDSCHAFTEN



AKTIONGELADENE MISSIONEN



KÄMPFE IM SATTEL



www.GUNTHEGAME.com



PlayStation.2



NINTENDO
GAMECUBE

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.



www.activision.de



Tomb Raider Legend

Die Shorts passen noch, die Steuerung kneift nicht mehr und eine starke Engine sorgt fürs Rampenlicht bei **Laras Comeback.**

Sie war die strahlende Ikone der PS-one-Generation, hatte entzückte Fans, Musikvideo-Auftritte, Werbeverträge, war für Sony ein politisch wichtiger Exklusiv-Star im Krieg der Konsolensysteme. Lara Croft, der Inbegriff heldenhafter Videospiele-Weiblichkeit, erreichte 2001 den Hype-Zenit, als eine Verfilmung mit Angelina Jolie in

der Titelrolle die Kinos erreichte. Doch in spielerischer Hinsicht befand sich die Serie zu diesem Zeitpunkt bereits im freien Fall: Fünf Spiele in fünf Jahren hatte Eidos auf den Markt geworfen, denen man die Akkordproduktion anmerkte. Das erste *Tomb Raider* verzauberte noch zu einer Zeit, als die 3D-Grafik laufen lernte und eine weibliche Heldin etwas Aufregendes war. Entwick-

lungsteam Core Design ließ bei den Fortsetzungen viel zu lange die altmodische Steuerung und eine alternde Technologie durchgehen. Nach längerer Kunstpause geriet dann das PS2-Debüt *The Angel of Darkness* 2003 zum mittleren Fiasko. Das Spiel wurde in unausgereiftem Zustand mit Bugs und Murks-Steuerung veröffentlicht, eine düstere Großstadt-Lara verschreckte die Fanbasis.



LICHTBLICK Der Schulterriemen-Scheinwerfer sorgt für Erleuchtung, solange die Batterie hält.



HEISS BEGEHRT Söldner bereiten Lara in diesem süd-amerikanischen Dorf einen hinterhältigen Empfang.



HÄNGEPARTIE Mit reichlich Schwung und einem gut getimten Sprung geht es weiter.



KOMM MAL HER Dank des magnetischen Seil-Endstücks können wir das Floß heranziehen.

NEUES TEAM, NEUE TECHNIK

Wenn man dem Aufstieg und Fall von Lara Croft etwas Gutes abgewinnen will, dann ist es der große Kehraus, der in Folge des *Darkness-Desasters* fällig war. Eidos schickte das alte Entwicklungsteam in die Wüste und vertraute das verfluchte siebte Spiel der *Tomb Raider*-Serie seinem US-Studio Crystal Dynamics an. Das tat sich in der Vergangenheit mit technisch hervorragenden Originalspielen wie *Legacy of Kain* oder *Project: Snowblind* hervor. Von daher sollte es einen nicht wundern, dass *Tomb Raider Legend* auf der in Ehre ergrauenden PS2-Hardware verflüxt gut aussieht. Und das nicht nur wegen der neuen, verbesserten Lara Croft, die sich mit athletischer Statur und ausgewogeneren Proportionen angenehm vom Extrem-Busenwunder der frühen Jahre unterscheidet. Die Crystal-Dynamics-Engine zieht vom dynamischen Licht bis zur detaillierten Level-Architektur so ziemlich alle Register, die man von der PS2 erwarten kann. Als wir in einem frühen Level von der Wildnis Boliviens mit ihren

brausenden Wasserfällen in das mysteriöse Schummerambiente der örtlichen Höhlen wechseln, stellt sich spätestens beim passenden Ambientemusik-Wechsel ein erster ehrfürchtiger Schauer ein. Das Einschalten des an einem Schulterriemen befestigten Scheinwerfers bringt geheimnisvolles Licht ins Dunkel. Auch die realistische Unterwasser-Darstellung beeindruckt, nach dem Bad sieht man Lara sogar etwas Rest-Feuchtigkeit an. Die Grafiker planen zudem eine Art Verschmutzungseffekt für das Charaktermodell, der durch Herumgerobbe in nicht besenreinen Ruinen entsteht – da geht's unserer Heldin echt dreckig.

LARA BESSER IM GRIFF

Tomb Raider Legend steht unter dem Motto „zurück in die Ruinen“. Lara Croft begibt sich wie in der guten alten Zeit auf die Jagd nach von Fallen und Rätseln geschützten Artefakten, hinter denen auch gut bewaffnete Söldner her sind. Es wird zwischendurch entsprechend rege geschossen, aber der spielerische Schwerpunkt liegt auf Gehüpfen und Getüfteln sowie der

Physik peppt Puzzles auf

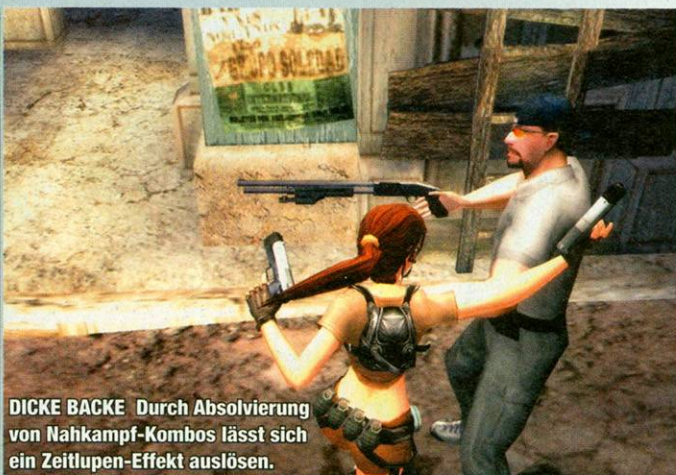
STÜCKWERK Mit einem Ruck lässt sich dieser Vorsprung einreißen, damit uns der Felsen vor die Füße fällt.

ROLLKOMMANDO Das Kullergefühl ist dank neuer Steuerung und Physik-Engine prima; diese Murren gehört auf eine Bodenplatte.

SCHLÜSSELDIENST Nachdem alle Bodenschalter beschwert wurden, wird der Mechanismus zur Öffnung des nächsten Durchgangs aktiviert.



FREISCHWIMMER Für einige wichtige Fundsachen müssen Sie tief Luft holen.



DICKE BACKE Durch Absolvierung von Nahkampf-Kombos lässt sich ein Zeitlupen-Effekt auslösen.

„Es ist ein echter Neuanfang für Lara.“

Der Lara-Croft-Erfinder war seit Fertigstellung des allerersten Spiels nicht mehr an der Serie beteiligt. Erst bei *Tomb Raider Legend* ist Toby Gard wieder mit von der Partie.

Toby Gard,
Senior Designer bei
Crystal Dynamics

PLAYZONE: Du hattest dich früher kritisch zu den *Tomb Raider*-Sequels geäußert. Was ist bei *Legend* anders? Was hat dich dazu bewogen, wieder mitzumachen?

Toby Gard: Mich hat überzeugt, dass ein anderes Studio beauftragt wurde, dass es ein echter Neuanfang für Lara ist. Durch den Wechsel des Teams ist gewährleistet, dass sich niemand an früheren Vorstellungen über den Charakter oder das Spiel festklammert. Hier ist man nur daran interessiert, das bestmögliche Spiel zu machen.

PLAYZONE: Welche Rolle hast du im Team und wann bist du dazugestoßen?

Toby Gard: Ich bin nicht ganz von Anfang des Projekts an dabei; als ich dazu kam, war es etwa seit sechs Monaten in Arbeit. Ich arbeite mit dem Story-Autor an der Handlung und habe Aussehen und Entwicklung der Charaktere überwacht, Laras neuen Look und ihre Outfits. Ich habe auch mit dem Animationssystem gearbeitet und Regie bei den Zwischensequenzen geführt.

PLAYZONE: Wird es nach dem verunglückten Comeback-Versuch mit *The Angel of Darkness* nicht schwierig, die Spieler davon zu überzeugen, dass die neueste neue Lara wirklich was taugt?

Toby Gard: Diese Frage haben wir schon oft genug gehört: „Habt ihr Angst davor, dass die Leute das Spiel nicht mehr kaufen könnten?“ Aber ich denke, es kommt letztendlich darauf an, ob du die Erwartungen erfüllst oder nicht. Die Spieler werden vorsichtig sein, werden sich in einem gewissen Ausmaß auf die Testberichte verlassen. Und diese werden nur dann positiv ausfallen, wenn das Spiel sehr gut ist. Wir müssen unseren Worten einfach Taten folgen lassen.

PLAYZONE: Beim Vorgänger hatte das damalige Entwicklerteam sehr lange für eine neue Engine gebraucht und

dann veröffentlichte Eidos das Spiel mit den bekannten Qualitätsmängeln. Wer garantiert euch, dass ihr bei *Legend* genügend Zeit für den Feinschliff haben werdet?

Toby Gard: Ich bin mir ziemlich sicher, dass Eidos sich inzwischen denkt, dass es dumm war, ein Spiel rauszubringen, das einfach noch nicht fertig war. Jeder hat eingesehen, was bei *The Angel of Darkness* schief gelaufen war. Die Tatsache, dass es veröffentlicht wurde, dass es eigentlich noch nicht fertig war. Das war einfach kein sehr guter Plan. Und ich glaube nicht, dass Eidos einen solchen Fehler noch mal machen wird.

Suche nach Auswegen in kniffligen Situationen.

Die zickige Kontrolle von früher, als Laras Bewegungen auf exakte Abstände von Feld zu Feld abgestimmt waren, wurde dabei gründlich entsorgt. All das Grabschen, Hangeln, Klettern und Springen fühlte sich bei ersten Steuerungs-Selbstversuchen ebenso direkt wie präzise an. Und viel freundlicher: Beim Fehltritt am Abgrund hält sich die Heldin erst mal fest, statt sofort zu Tode zu stürzen. Gelingt ein Sprung nicht ganz perfekt, dürfen Sie durch blitzschnelles Drücken der Rechteck-Taste noch ausbessern. Lara lehnt sich auch dezent hinweisend etwas

zur erreichbaren Seite, wenn sie eine Position erreicht hat, von der aus das Weiterspringen möglich ist. Es ist sogar eine aktivierbare Spezialansicht geplant, bei der wichtige Umgebungsdetails hervorgehoben werden, um „wie geht's weiter?“-Leid zu mildern. Neu und doch vertraut wirken die „Super Action“-Szenen, denn ähnliche Spielmechaniken kennen wir aus Hits wie *Resident Evil 4*: Eine grandios aussehende Sequenz wird abgespielt, dann blitzt kurz ein Feuerknopf- oder Richtungs-Symbol auf. Jetzt die entsprechende Eingabe schnell machen, um mit der Aktion weiter zu kommen, bis die Szene erfolgreich abgeschlossen ist. Die

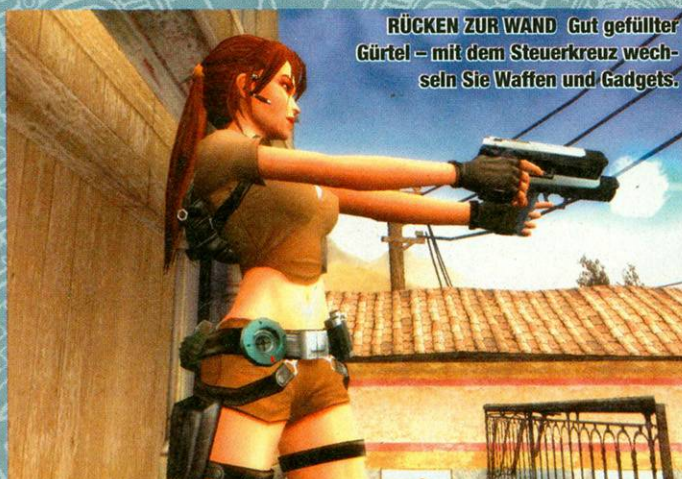
Betrachterkamera kann dabei ohne Rücksicht auf Übersichtsverluste das Geschehen aus dramatischen Winkeln und Nahaufnahmen zeigen.

GESCHICK UND PHYSIK

Dem Puzzledesign will Crystal Dynamics mit einer Physik-Simulation auf die Sprünge helfen. Statt geskripteter „Schalter ziehen hüben, Tür geht auf drüben“-Rätselhaftigkeiten soll das realistische Verhalten von Objekten die Kreativität anfeuern. Lara kann Felsen herumkullern, zum Beispiel, um bei Bodenplatten für eine gewichtige Beschwerung zu sorgen. Oder sie sucht nach Wippen-Wegen,

um einen am Boden liegenden Baumstamm als erhöhte Absprungposition zu nutzen. Bei den späteren, komplexeren Rätselsituationen soll es auch mehrere Lösungswege geben.

Das dazu passende neue Begleit-Gadget ist das Magnetgreifer-Seil, welches sich munter schwingen lässt. An metallischen Oberflächen, die an ihrer leicht glänzenden Oberfläche erkennbar sind, bleibt das Endstück dank der magnetischen Haftkraft kleben. Daraus ergibt sich so manche Schwinggelegenheit, Gegenstände lassen sich heranziehen oder Teile der Umgebung durch einen kräftigen Ruck zum Einsturz bringen.



RÜCKEN ZUR WAND Gut gefüllter Gürtel – mit dem Steuerkreuz wechseln Sie Waffen und Gadgets.



TOMB-TECHNIK Die neue Spiel-Engine sorgt für stimmungsvoll ausgeleuchtete Schauplätze.



BODENSTÄNDIG Schnelle, akrobatische Manöver bereiten den Bösewichten sichtbar Zielprobleme.

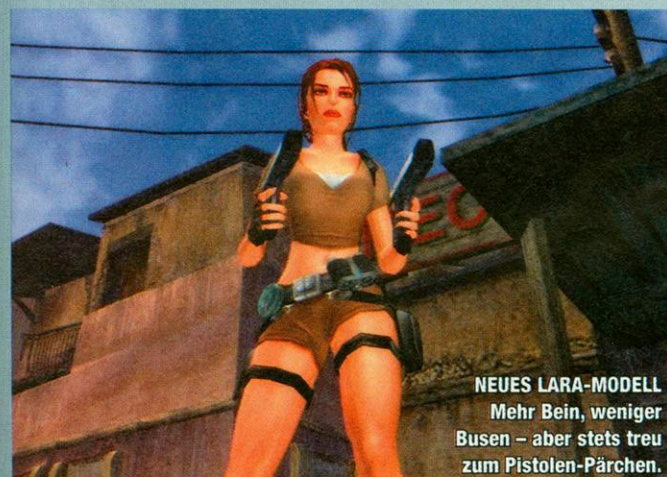
NEUE KAMPF-KNIFFE

Vor lauter Wegfindungs-Akrobatik und Physik-Puzzles kommt die Action nicht zu kurz. Mit der R1-Taste wird ein bestimmter Gegner fest ins Visier genommen, damit Sie ohne Zielverlust während des Geballers rennen und springen können. In einer Schießerei mit einer ganzen Söldner-Gruppe erleben wir, wie gut die neue Engine auch diesem Spielaspekt tut: Emsig pfeifen die Kugeln, Objekte werden zerdeppert, ein Geländewagen fängt Feuer, geschwind wechselt Lara von ihrem Pistolendoppel zu potenteren Fundsachen wie Schrotflinte oder MP. Nahkampf hat auch seine Vorzüge, denn ein Kombo-System erlaubt unserer Heldin das Erreichen eines Zeitlupen-Zustands, um dann die Lumpen mit einem Hauch von Bullet Time zu vertrimmen. Die Story ist linear, aber bereits absolvierte Schauplätze können später erneut besucht werden, um die Kristall-Sammlung zu komplettieren. Diese je nach Kategorie (Gold, Silber, Bronze) mal mehr, mal weniger gut versteckten Extras verwenden Sie zum Freischalten von Extras wie

zusätzlichen Heldinnen-Outfits. Einzelheiten zur Handlung hält Crystal Dynamics noch unter Verschluss. Immerhin gönnt uns *Tomb Raider*-Erfinder Toby Gard eine Andeutung: „Die Handlung dreht sich ganz um Lara, wer sie ist, warum sie das tut, was sie tut. Im Laufe des Spiels entdecken wir viel mehr über sie und beginnen, ihre Beweggründe besser zu verstehen.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU	
TOMB RAIDER LEGEND	
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.tombraider.com	
Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006
SEHR GUT	
Lara ist zurück! Verheißungsvolle Wiederbelebung einer legendären Abenteurerserie.	



NEUES LARA-MODELL
Mehr Bein, weniger Busen – aber stets treu zum Pistolen-Pärchen.

INFO MIT RILEY COOPER

„Wir mussten viele Aspekte des Spiels modernisieren.“

Riley Cooper arbeitete jahrelang als Lead Designer an der *Legacy of Kain*-Serie. Bei unserem Studio-besuch verriet er uns, wie er Lara Croft auf die Sprünge helfen will.



Riley Cooper, Lead Designer bei Crystal Dynamics

PLAYZONE: Auf der einen Seite wollt ihr mit *Tomb Raider Legend* zurück zu den Wurzeln der Serie – aber gleichzeitig muss man wohl den heutigen Ansprüchen der Spieler Rechnung tragen?

Riley Cooper: Damit fasst du die Design-Problematik dieses Projekts gut zusammen. Unsere Preisfrage lautet: Wie erhältst du das Spielgefühl, das die Leute von *Tomb Raider 1* und *2* in Erinnerung haben, und bringst es gleichzeitig auf den neuesten Stand, fügst neue Sachen hinzu? Wir mussten viele Aspekte des Spiels modernisieren, aber gleichzeitig Laras Charakter und den Schauplätzen treu bleiben.

PLAYZONE: Zumal man alte Spiele oft besser in Erinnerung hat, als sie es nach heutigen Maßstäben eigentlich sind ...

Riley Cooper: Ja, nehmen wir zum Beispiel, wie sich Lara bewegt. Die Leute haben sie als diesen extrem mobilen Charakter in Erinnerung. Aber wenn du dir heute die frühen *Tomb Raider*-Titel ansiehst, fühlt sich die Steuerung völlig überholt an. Und leider hatte sich daran jahrelang nicht viel geändert. In den frühen Serienteilen verbringst du auch viel Zeit in ziemlich leeren Umgebungen. Das war für die damalige Zeit vielleicht okay, aber inzwischen erwarten die Spieler einen flotteren Rhythmus.

PLAYZONE: Die *Legend*-Grafik sieht jetzt schon

sehr erfreulich aus, da hilft offensichtlich der Erfahrungsschatz eurer *Legacy of Kain*-Technologie?

Riley Cooper: Lass mich vor allem eins klarstellen: Es ist keinerlei alter Programmcode von *Angel of Darkness* mehr übrig, *Tomb Raider Legend* hat komplett neue Technologie. Die *Legacy of Kain*-Engine diente uns als Grundlage und wir haben sie seit Projektbeginn erheblich verbessert. Die *Kain*-Serie war immer für ihre hervorragende Grafik bekannt und versorgt uns mit einem tollen Renderer und Streaming-Technologie.

PLAYZONE: Ist einem eigentlich etwas mulmig zumute, wenn man eine so berühmt-berüchtigte Serie wie *Tomb Raider* wieder auf Vordermann bringen soll?

Riley Cooper: Wenn du mit verschiedenen Spielern redest, kommt dabei heraus, dass sie Lara Croft und die Möglichkeiten des Serienkonzepts wirklich mögen. Was ihnen gegen den Strich ging, war schlichtweg das Spieldesign. Die Leute hassten nicht Lara, sondern wie sie sich spielte. Als das klar war, sagten wir uns: „Okay, das ist eine echte Gelegenheit. Wir haben einen großartigen Charakter und einen prima Handlungsrahmen. Wir müssen uns nur die nötige Zeit nehmen, damit sich *Tomb Raider* so gut spielt, wie es die Leute schon immer wollten.“



Driver Parallel Lines

Kann Reflections
**mit neuem
Mann am Steuer**
die Driver-Serie
wieder aus dem
Dreck ziehen?



TYPISCH DRIVER Die Autos sehen aus wie Kreuzungen aus allerlei authentischen Modellen – diese Front erinnert an neue Alfa Romeos.



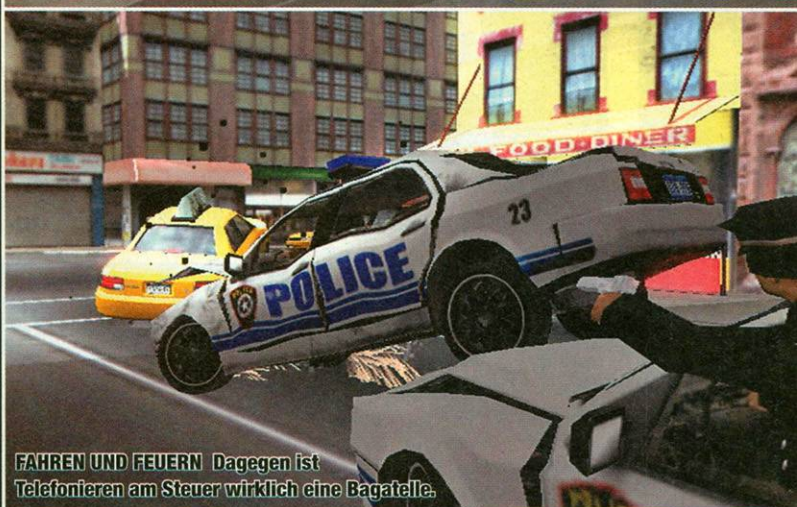
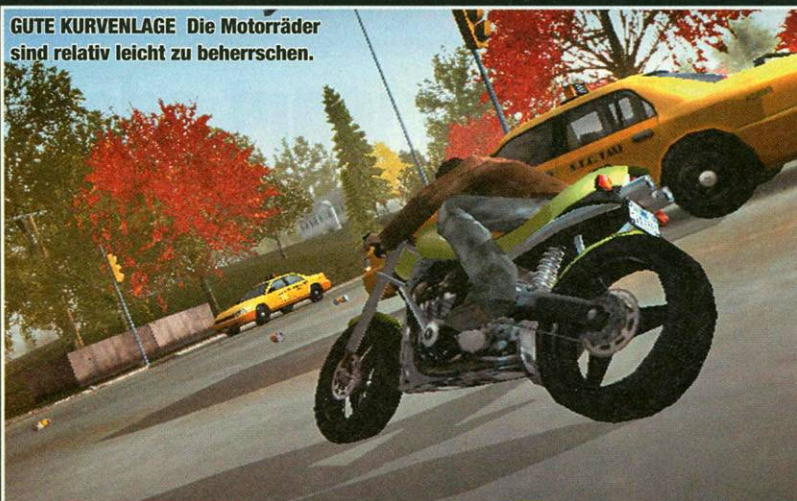
KEINE PLATZPROBLEME Die Garage fasst Dutzende Autos und dient auch als Tuning-Werkstatt.

Die Erwartungen waren vielleicht zu hoch gesteckt, doch auch ohne sie wäre *Driv3r* kein überzeugendes Produkt gewesen. Ursprünglich direkt nach der Fertigstellung von *Stuntman* im Frühsommer 2002 angekündigt, sollte der Titel im folgenden Jahr erscheinen – es war nach mehreren Verschiebungen letztendlich erst im Juni 2004 so weit. Nach den massiven Streaming-Problemen von *Driver 2* für die PSone, das seinerzeit trotz dieser Schwächen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2000 ausgeliefert wurde, waren die Fans zunächst froh über die zusätzliche Zeit, die Atari dem Entwicklerteam Reflections gönnte. Doch auch das zusätzliche halbe Jahr reichte den Briten nicht aus, um ein makelloses Produkt abzuliefern – stattdessen kam *Driv3r* mit unzähligen Bugs und misslungenen Zu-Fuß-Passagen in die Läden und enttäuschte die Anhänger der Serie erneut. Martin Edmondson, der damalige Director des Reflections-Studios, verabschiedete sich im Dezember 2004 von der Firma, die er selbst mitbegründet hatte. Unter der Leitung seines Bruders Gareth will sich das Team nun mit *Driver: Parallel Lines* rehabilitieren und an die Erfolge des Serien-Erstlings anknüpfen. Wir besuchten Reflections' Büros in Newcastle und konnten uns zusammen mit einem holländischen Kollegen als erste Spielejournalisten Europas einen ganzen Tag lang mit dem Spiel beschäftigen und das Team mit unseren Fragen löchern.

ALLEN BALLAST ÜBER BORD!

„Konzentration auf das Wesentliche“ ist das Motto des neuen *Driver*-Spiels, und um das eigentliche Fahren und die Verfolgungsjagden zu verbessern, haben die Entwickler auf einige Features des Vorgängers ganz bewusst verzichtet. Ein Beispiel wäre das Schwimmen: Gab es bei *Driv3r* noch als Seitenhieb auf *GTA III* einen Tommy-Vercetti-Verschnitt mit Schwimmflügeln, so verzichtete man diesmal komplett auf Ausflüge ins Wasser – ob mit oder ohne Boot. Die radikalste Veränderung betrifft den ersatzlosen Wegfall des Film-Director-Modus. Der Vorteil: In der Stadt ist deutlich mehr los. Die Verfolgungsjagden gegen Computerfahrer basieren nicht mehr auf von Reflections vorgefertigten, bis ins Detail ausgeklügelten Fahrten, sondern auf flexiblen KI-Routinen. Die CPU-Fahrer machen Fehler – und das nicht nur an den explizit dafür vorgesehenen Stellen. Der nunmehr wesentlich dichtere Gegenverkehr ist für sie genauso ein Hindernis wie für den Spieler. Und während sich das „Rasen“ bei *Driv3r* selbst im Pseudo-Lamborghini nach bestenfalls 60 km/h anfühlte, hat Reflections im Rahmen der Umstellungen das technisch begründete Tempolimit entfernen können: Wer mit einem getunten Sportwagen durch New York braust und dann womöglich noch den Nitro-Boost zuschaltet, der erlebt beim Ausmanövrieren des Stadtverkehrs ähnliche Adrenalinkicks wie bei *Burnout*.

GUTE KURVENLAGE Die Motorräder sind relativ leicht zu beherrschen.



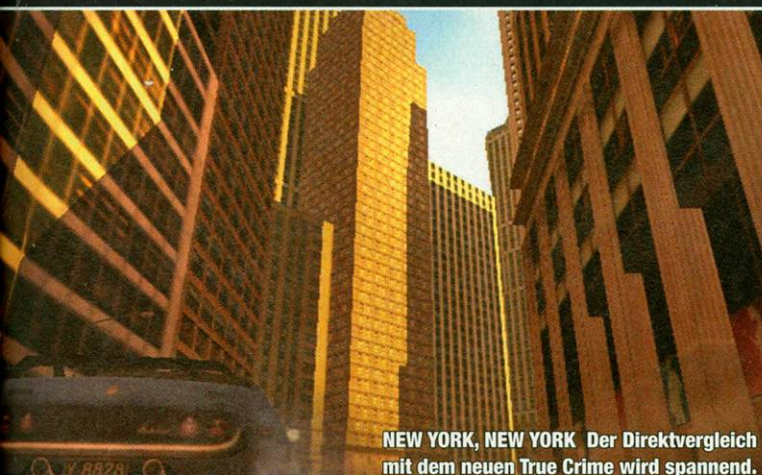
FAHREN UND FEUERN Dagegen ist Telefonieren am Steuer wirklich eine Bagatelle.



SCHICK GERENDERT Die Zwischensequenzen wurden erstmals außer Haus erstellt.



BLECHSCHADEN Wie war noch gleich die Nummer von der Versicherung?



NEW YORK, NEW YORK Der Direktvergleich mit dem neuen True Crime wird spannend.

Gegenwart oder späte 70er-Jahre?

Erstmals enthüllt: Im Verlauf des Spiels führt Sie die Handlung von *Parallel Lines* in das New York von 2006!

Parallel Lines mag nur in einer Stadt spielen, doch die gibt's dafür in zwei Ausführungen: PLAYZONE gegenüber enthüllte Reflections erstmals, dass es neben dem bisher schon bekannten Abschnitt im Jahre 1978 auch einen zweiten Handlungsstrang in der Gegenwart geben wird. Wie es dazu kommt, dass Sie 28 Jahre später nochmals auf den Straßen

New Yorks Aufträge erfüllen müssen, verraten wir noch nicht. Dafür können wir schon alle Fans von 70er-Jahre-Muscle-Cars beruhigen: Wer will, darf natürlich auch in der Gegenwart seine alten Schätze aus der Garage holen – auch wenn die alten Karren selbst mit optimalem Tuning nicht das Fahrverhalten von modernen Sportwagen erreichen können.



1978

Nicht nur der Polizei-Fuhrpark ändert sich in 28 Jahren, ...



2006

... auch Hauptfigur The Kid sieht man die vergangene Zeit an.

AUFGEMOTZTE MÜLLWAGEN UND MEHR

Haben wir da eben getunt geschrieben? Ja, denn auch die *Driver*-Serie kann und will sich dem aktuellen Pimp-my-Wasachimmer-Wahn nicht verschließen. So gibt es nun die Möglichkeit, jedes Fahrzeug in Sachen Motor und Federung aufzumotzen, Nitro-Ladungen für zeitlich begrenzten Geschwindigkeitsrausch zu kaufen und nicht zuletzt den Wagen mit einer Auswahl von vorgefertigten Bodykits optisch vom Serienmodell abzuheben. Das funktioniert übrigens mit allen Fahrzeugen im Spiel. Wenn Sie also die Straßen von New York im getunten Müllwagen unsicher machen wollen, ist das locker möglich – erwarten Sie aber selbst mit dem

heißesten Spoiler keine konkurrenzfähigen Beschleunigungswerte! Sämtliche Tuning-Varianten können Sie in der geradezu magischen Garage in Auftrag geben, in der Ihr gesamter Fuhrpark Platz findet – und das heißt was, schließlich können Sie darin ein Exemplar von jedem Fahrzeugtyp verstauen, der im Spiel gefahren werden kann! Wer will, kann sein frisch getunt Auto gleich auf die hauseigene Teststrecke schicken oder mit seinen schnellsten Wagen um die vorderen Plätze bei diversen Rennen mitmischen, die unabhängig der eigentlichen Spielhandlung in der Stadt stattfinden. Dort werden dann unwiderruflich Erinnerungen an die *Destruction Derby*-Serie wach, als deren

Erfinder Reflections einiges zum anfänglichen Erfolg der ersten PlayStation beigetragen hat.

BALLERN ALS MODERNE NOTWENDIGKEIT

Auch wenn die Verfolgungsjagen wieder im Mittelpunkt des Spiels stehen sollen, kann Reflections vier Jahre nach *GTA III* natürlich nicht zum puristischen *Driver*-Gameplay des ersten Spiels zurückkehren. Auch Tanners „Nachfolger“ – diesmal kein Undercover-Cop, sondern ein Jung-Gangster, der nur als „The Kid“ bekannt ist – kann daher jederzeit seinen Wagen verlassen und mit Waffengewalt jedes beliebige Fahrzeug an sich reißen. Schießereien mit der Polizei sind daher unvermeidlicher Bestandteil des

Spiels. Wer jetzt mit Grausen an die holprigen Zu-Fuß-Ausflüge Tanners in *Driv3r* zurückdenkt, den können wir beruhigen: The Kid ist nicht nur um Klassen besser animiert, ein komfortables Zielsystem sorgt zudem dafür, dass sich die Ballereinlagen nicht mehr so hakelig steuern. Eine kreisförmige Anzeige markiert Ihr aktuelles Ziel, bei weiteren potenziellen Zielen wird sogar gleich angezeigt, in welche Richtung Sie den rechten Analogstick drücken müssen, um den Fokus des Zielsystems auf diese Person zu verlagern. Das funktioniert ebenso einfach und gut, wie es klingt, und das sogar aus einem fahrenden Auto heraus. So sind die Zerstörungsgorgien um ein Vielfaches unterhaltsamer

AUF DER FLUCHT Auch im Jahr 2006 hat The Kid noch Ärger mit der Polizei.



VERDAMMT! Eine hochgeklappte Motorhaube kann ganz schön nervig sein.



als beim Vorgänger – nicht zuletzt, weil der Granatenwerfer nach wie vor für toll zerlegte Fahrzeuge gut ist und mit der brandneuen Minigun ein weiteres schweres Kaliber zum Waffenarsenal hinzugefügt wurde. So stimmt es uns dann auch nicht übermäßig skeptisch, dass Schießereien nach wie vor Teil einiger der ansonsten fahrzeugorientierten Missionen sind, zumal der Anteil dieser am Spiel nur ca. 10-15 % betragen soll.

SO WEIT, SO GUT

Ein stimmungsvoller Soundtrack darf bei einem Spiel mit 70er-Jahre-Setting natürlich nicht fehlen und so will man bei Reflections die Lizenzen für zahlreiche Songklassiker einholen. Leider stand zum Zeitpunkt unseres Besuchs im November noch nicht fest, ob die bisher eingesetzten Titel wie Jimi Hendrix' „Cross-town Traffic“ den Weg ins fertige Spiel finden werden. Eines ist aber schon sicher: Es wird natürlich getrennte Soundtracks für die '78er- und die 2006er-Handlungsstränge geben (mehr dazu im Extrakasten). Ebenfalls noch unklar ist, ob die ursprünglich angekündigten Online-Features (kleinere Rennen und diverse Minigames) es in die endgültige Version schaffen. Sollte es in der Schlussphase der Entwicklung an Zeit mangeln, wird da wohl als Erstes der Rotstift angesetzt werden. „Konzentration auf das Wesentliche“ eben. Der *Driver*-Serie scheint dies gut zu tun.

MICHAEL PRUCHNICKI

INTERVIEW MIT STUDIO DIRECTOR GARETH EDMONDSON

„Wir wollten kein repariertes Driv3r machen.“

Nach Martin Edmondsons Weggang von Reflections im Dezember 2004 übernahm sein Bruder Gareth die Führung des britischen Entwicklungsstudios. Wir sprachen mit ihm über das missglückte *Driv3r* und den Nachfolger *Parallel Lines*.

PLAYZONE: Was war die wichtigste Lektion, die ihr aus der Entwicklung von *Driv3r* gelernt habt?

Gareth Edmondson: Wir haben viele Sachen auf die harte Tour gelernt. Ich glaube, die wichtigste Erkenntnis war, dass wir der ursprünglichen Idee hinter der *Driver*-Serie treu bleiben sollten. Wir hatten im Verlauf der Entwicklung immer wieder unsere Meinung darüber geändert, was das Spiel ausmachen sollte ...

PLAYZONE: Das Spiel sollte es ja offensichtlich der GTA-Zielgruppe recht machen, was nicht so ganz funktioniert hat ...

Gareth Edmondson: Ja, da ist was dran. Bei *Parallel Lines* haben wir uns dagegen sehr an das Originalkonzept gehalten, bei dem das Fahren sehr im Mittelpunkt steht. Wir wollten kein repariertes *Driv3r* machen; sondern uns ganz bewusst auf die Stärken der Serie konzentrieren.

PLAYZONE: Es ist schade, dass zur Optimierung des Spielablaufs und der Performance der Film-Director-Modus abgeschafft wurde.

Gareth Edmondson: Das stimmt schon, jetzt gibt es keine Replays mehr, und immerhin war das seit dem ersten *Destruction Derby* so etwas wie ein Markenzeichen von Reflections. Die Sache ist aber so: Beim Film-Director-Modus kannst du die Kamera jederzeit überall hinstellen. Das Spiel muss also aufzeichnen, was in der gesamten Stadt passiert, damit all das später in deinem Film korrekt wiedergegeben werden kann. Das war sehr aufwendig. Bei einem *Destruction Derby* oder *Stuntman* mit ihren überschaubaren Strecken ist das eine Sache, bei einer großen Stadt wie in *Driv3r* wird das aber ab einem gewissen Punkt zu einer großen Belastung.

PLAYZONE: Dies ist die Gelegenheit, eure Seite der Geschichte zu erzählen: Was ist bei der Entwicklung von *Driv3r* schief gelaufen?

Gareth Edmondson: Wir haben eine riesige, sehr detaillierte Post-Mortem-Analyse zu *Driv3r* gemacht, sodass es auf diese Frage keine kurze Antwort gibt. Da kamen viele Faktoren zusammen. Einerseits eben wechselnde Vorstellungen, was die Ziele anging. Andererseits nicht genügend Konzentration auf manche Teile des Entwicklungsplans. Auch haben wir seitdem die interne Organisation ziemlich radikal geändert, unter anderem auch mit dem Ziel, demnächst wieder an mehreren Spielen gleichzeitig arbeiten zu können. Das war zuletzt überhaupt nicht

möglich. Das waren wohl die wichtigsten. Aber trotz allem: Das Spiel hat sich drei Millionen Mal verkauft, es ist nicht so, als wäre es ein totales Desaster gewesen. Die Reaktionen darauf waren sehr bunt gemischt. Ich denke nicht, dass es die totale Vernichtung verdient hatte, die ihm teilweise in der Presse zuteil wurde. Manche Berichte waren sehr einseitig, nur auf die Schwächen fixiert. Das ist frustrierend. Aber klar: Wenn man ein Spiel macht, sollte es gut sein, in jedem Aspekt. Das ist okay. Wir sind nicht übermäßig verärgert über all das, es bringt uns ja dazu, beim nächsten Mal ein besseres Spiel abzuliefern.

PLAYZONE: Gab es konkrete Gründe dafür, dass der Titel so oft verschoben werden musste? Irgendwelche geplanten Features, die sich als unerwartet arbeitsaufwendig erwiesen?

Gareth Edmondson: Ich denke, generell war das Projekt *Driv3r* einfach überambitioniert. Es war in der ursprünglichen Form nicht realisierbar. Wir hatten zum Beispiel anfangs mehrere spielbare Charaktere geplant, doch daraus wurde nichts.

PLAYZONE: Genug über den Vorgänger geredet: Was hat es beim neuen *Driver* mit dem Untertitel „Parallel Lines“ auf sich?

Gareth Edmondson: Der hat viele Bedeutungen. Zum einen natürlich die beiden Handlungsstränge in den Jahren 1978 und 2006, auch wenn sie nicht parallel laufen. Dann wären da die zwei Linien in der Mitte von Straßen (in manchen Ländern, Anm. d. Red.). Und zusätzlich spielen bei der Story des Spiels Drogen eine wichtige Rolle, auf solche „Lines“ könnte man das auch beziehen.

PLAYZONE: Sind Sie auch so ein Autonarr, wie es Ihr Bruder war?

Gareth Edmondson: Oh ja. Ich hab bloß nicht so viel Geld für das Hobby übrig wie er.

PLAYZONE: Was fahren Sie privat, wenn man fragen darf?

Gareth Edmondson: Einen Porsche 911 Carrera 4S. Ich habe eine Midlife-Crisis durchgemacht und stand letztendlich vor der Wahl, einen Porsche zu kaufen oder eine Affäre anzufangen. Es wurde der Porsche.

GARETH EDMONDSON,
Studio Director



VORSCHAU	
DRIVER: P. LINES	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Genre:	Action/Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.atari.de	
Spieler:	Termin:
1	März
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Anständiges Comeback: Schnörkelloser, durchdachter und technisch besser als zuletzt.	

Castlevania Curse of Darkness

Im neuestem Blutsauger-Abenteuer

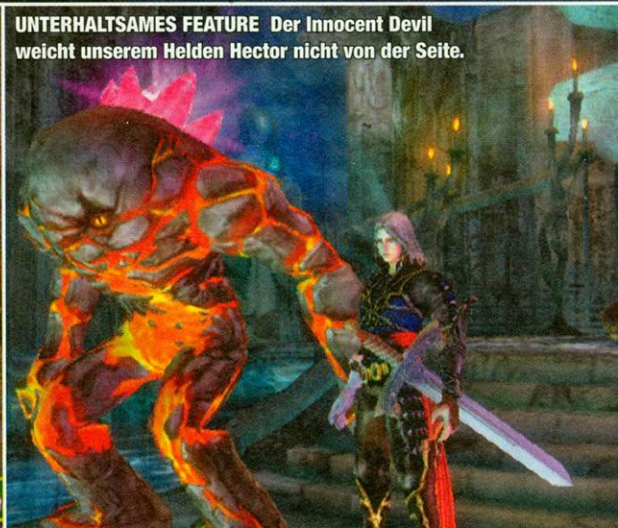
von Konami spielen hilfreiche
Teufelskreaturen eine sehr
bedeutende Rolle.



WECHSELHAFT Leider sehen manche
Hintergründe ziemlich lieblos und
unspektakulär aus.



UNTERHALTSAMES FEATURE Der Innocent Devil
weicht unserem Helden Hector nicht von der Seite.



Wenn Sie noch nie in Ihrem Leben etwas von *Castlevania* gehört haben, dann ist Ihnen offensichtlich eine der ältesten und erfolgreichsten Serien der Videospiegelgeschichte durch die Lappen gegangen. Konami hat in den letzten 20 Jahren regelmäßig für Nachschub zum Thema Dracula, Fledermäuse und verwunschene Schlösser gesorgt und bereits über 20 *Castlevania*-Ableger auf allen erdenklichen Systemen veröffentlicht. Das brandneue und in Amerika bereits erhältliche *Curse of Darkness* spielt wie der direkte PS2-Vorgänger *Lament of Innocence* (bei uns nur als *Castlevania* veröffentlicht) in einer dreidimensionalen Umgebung. *Castlevania*-Produzent Koji Igarashi bemühte sich diesmal allerdings um eine Neuerung in Form von Helfern, die dem Protagonisten bei Bedarf tatkräftig aus der Patsche helfen – eine Abwandlung der Familiars-Idee aus der klassischen PSone-Episode *Symphony of the Night*.

TEUFELSBESCHWÖRUNG

Die so genannten Innocent Devils sind Kreaturen ganz unterschiedlicher Art und Größe, über die der bisher unbekannte Held Hector im Laufe des Spiels die Kontrolle erlangen kann. Insgesamt gibt es rund 40 Varianten davon, die unserem Alter Ego auf Schritt und Tritt zur Seite stehen und ziemlich elegant in die actionreichen Kämpfe mit einbezogen werden können. Dabei dürfen Sie auf Knopfdruck bestimmen, ob die Innocent Devils sich defensiv verhalten oder automatisch

auf heranstürmende Feinde reagieren. Mit der Dreieckstaste ist es außerdem möglich, Spezialattacken oder hilfreiche Manöver auszulösen. Beispielsweise können Sie sich von einem fliegenden Innocent Devil über Abgründe hinwegtragen lassen, während andere Exemplare für die Heilung Hectors sorgen oder durch ihre gewaltige Kraft in der Lage sind, schwere Türen zu öffnen. Da Hector immer nur ein Wesen gleichzeitig zu Hilfe rufen kann, gilt es jeweils das richtige Monster für die anstehende Aufgabe herbeizuzaubern. Erleichtert wird diese Entscheidung durch das Leveldesign – meist finden Sie neue Innocent Devils in der Nähe einer Gameplay-Hürde. Das Gleiche gilt für Waffen oder wichtige Items zum Weiterkommen: Beispielsweise gibt es eine Passage in den Baljhet Mountains, die von schier unbesiegbaren Skeletten bewacht wird. Diese untoten Gesellen lassen sich erst mit der Hilfe eines Innocent Devil vom Typ Magier hinwegfegen. Ein komplexes Auflevel- und Evolutionssystem sorgt für die Weiterentwicklung sowohl der Fähigkeiten als auch des Aussehens der kleinen Teufel und damit vor allem im späteren Spielverlauf für Abwechslung. Der Held des Abenteuers erhält übrigens ebenfalls Erfahrungspunkte für jeden besiegten Gegner und wird auf diese Weise immer stärker und geschickter im Umgang mit den unzähligen Hieb- und Stichwaffen. Apropos Waffen: Bei Bedarf kann Hector aus den hinterlassenen Gegenständen besiegter Feinde neue Verteidigungsmittel erschaffen.



DIEBESGUT Mit dem richtigen Timing können Sie auf Knopfdruck die Gegner bestehen.



INNOCENT DEVIL Die epische Story wird mithilfe beeindruckender Rendersequenzen weiter erzählt.



FLUGSCHULE Dieser Innocent Devil ermöglicht es uns, kleinere Abgründe elegant zu überwinden.



BOSSKAMPF MIT HILFESTELLUNG Der Endgegner setzt unserer Energieleiste mächtig zu. Glücklicherweise haben wir aber einen fliegenden Helfer.



INFO DAS EVOLUTIONSSYSTEM

Rollenspiel-Elemente inklusive

Das umfangreiche Abenteuer wird durch Rollenspiel-Elemente und ein Evolutionssystem aufgewertet.



Hector, der Held des Spiels, wird durch Erfahrungspunkte aufgelevelt. Die Innocent Devils gewinnen ebenfalls an Kraft und magischer Energie, wenn sie fleißig in die Kampfhandlungen mit einbezogen werden. Außerdem können die Wesen mithilfe eines Evolutionssystems unterschiedliche Fähigkeiten sowie ein völlig verändertes Aussehen erlangen. Dabei hängt es von Ihrer aktuellen Bewaffnung (Schwert, Axt, Speer oder Special) ab, in welche Richtung sich Ihre teuflischen Helfer entwickeln. Beispielsweise hinterlassen erledigte Feinde rote Kristalle, wenn sie von Schwertwaffen dahingerafft werden. Diese roten Kristalle bewirken eine Veränderung des Wesens in puncto Angriffskraft und Lebensenergie. Die weiteren Farben Grün, Blau und Weiß sind für Magie oder Defensive zuständig – in ihrer finalen Form haben manche dieser Wesen vier unterschiedliche Evolutionsstufen durchgemacht.

ENTWICKLUNGSSTUFEN Dieser Evolutionsstrang zeigt drei Stufen eines Battle Type Innocent Devils, der nur mit roten Kristallen gefüttert wurde und sich so zu einem kräftigen Angreifer entwickelt hat.



Beispielsweise verlieren die gegnerischen Ritter hin und wieder ein Stückchen Aluminium, das in Verbindung mit dem bereits vorhandenen Kurzschild zu einem prächtigen und wesentlich gefährlicheren Degen umfunktioniert werden kann.

UMFANGREICHES ABENTEUER

Curse of Darkness bietet typische *Castlevania*-Umgebungen wie neblige Anhöhen, schillernde Schlösser oder düstere Katakomben. Leider gestalten sich die ersten Spielstunden etwas langatmig, bis man das Combo- und Evolutionssystem verinnerlicht hat. Später gewinnt der Titel an Spielspaß, wenn die teilweise beeindruckenden Innocent Devils auf Knopfdruck die Gegnerhorden dezimieren und im Zusammenspiel mit Hector sogar gezielte Gemeinschaftsattacken möglich werden. Das Leveldesign wirkt durch lange Laufwegen und vorhersehbare Feindbegegnungen etwas öde. Dafür (oder dadurch?) ist das Spiel riesig und hält auch geübte Zocker rund 15 Stunden bei der

Stange. Technisch wird nur solide Hausmannskost geboten, denn obwohl die Grafikkengine mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde läuft, wurde im Gegenzug die Sichtweite durch einen Nebelvorhang begrenzt – auch innerhalb von Gebäuden. Außerdem wirkt die Umgebung an vielen Stellen etwas trist. Der gelungene Soundtrack unterstützt die actionreichen Auseinandersetzungen ganz hervorragend und stammt wieder einmal von der Komponistin Michiru Yamanaka (u. a. *Symphony of the Night*), die für *Curse of Darkness* völlig neue Themen erschuf und dabei auch auf Gesangseinlagen zurückgriff. So ist der im Pop- wie Klassikbereich gleichermaßen heimische Tenor Russell Watson in der Endsequenz des Spiels mit dem Titel „True to Your Dreams“ zu hören. Eingeschworene *Castlevania*-Fans dürften also auch diesmal zufrieden gestellt werden, auch wenn das aktuelle Abenteuer erneut nicht an das alte, aber geniale PSone-Meisterwerk *Symphony of the Night* heranreicht.

UWE HÖNIG



VORSCHAU	
CASTLEVANIA: COD	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Ca. 15 Stunden
Internet: www.konami.de	
Spieler:	Termin:
1	Februar
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Das unterhaltsame „Innocent Devils“-Feature wertet lange Wege und altbackene Kämpfe auf!	

PIMP YOUR RIDE



L.A. RUSH

WWW.LARUSHGAME.COM

DEINE AUTOS WURDEN GESTOHLEN. 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 EXTRA'S,
UM DEN COPS ZU ENTKOMMEN UND WIEDER DER KÖNIG DER STRASSEN ZU WERDEN.



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



Der **kultigste aller Comic-Helden** feiert sein Comeback!

Superman

Drei Jahre nachdem mit *Shadow of Apokolips* der bisher einzige, leider nicht wirklich berauschende *Superman*-Titel für die PlayStation 2 erschienen ist, wagt sich Electronic Arts nun an ein neues Spiel über den beliebten Superhelden. Grundlage für *Superman Returns* ist der gleichnamige Kinostreifen, der im Sommer kommenden Jahres bei uns anlaufen wird. Um sicherzustellen, dass bei diesem Projekt nichts schief läuft, haben die Jungs vom hausinternen EA-Entwicklungsstudio Tiburon (bekannt durch die *Madden NFL*-Serie) ihre Hausaufgaben besonders gut gemacht. Sie holten sich sogar professionelle Unterstützung; nicht nur vom Regisseur des Films Bryan Singer, der momentan am Feinschliff der Filmumsetzung arbeitet, sondern auch von DC Comics, dem

Herausgeber der Vorlage. Das Ergebnis dieser engen Zusammenarbeit ist ein Actionspiel mit den besten Elementen aus den Comic-Klassikern und dem Kinofilm.

DIE STADT, DIE NIEMALS SCHLÄFT

Altbewährtes sollte man nicht ändern, deshalb ist der Ort des Geschehens auch dieses Mal wieder die Stadt Metropolis, bestehend aus vielen abwechslungsreichen Gegenden mit bedrohlich wirkenden Wolkenkratzern, gigantischen Highways und gewaltigen Industriegebieten. In jedem der neun unterschiedlichen Stadtteile herrscht dabei eine individuelle Atmosphäre. Hier haben sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt, denn Metropolis erstreckt sich über 80 Quadratmeilen und umfasst über 10.000 Gebäude. Je nachdem, in welchem Stadt-

viertel Sie sich gerade befinden, sind verschiedene Mini-Games und Missionen verfügbar, sodass definitiv für genügend Spielspaß gesorgt sein dürfte.

DER MANN AUS STAHL IST ZURÜCK!

Was wäre Superman ohne Cape, hautenges Kostüm und seine Superkräfte? Nur ein gewöhnlicher Kerl namens Clark Kent? Zum Glück stellt sich diese Frage bei *Superman Returns* nicht, denn hier verfügt man über all die klassischen Fähigkeiten, die Fans seit Jahrzehnten kennen und lieben – und das schon von Anfang an. Das Fliegen nimmt hierbei allerdings eine besondere Stellung ein, denn so kommt man von einem Teil der Stadt direkt in den nächsten. Natürlich gehören auch bekannte Fertigkeiten wie Hitzeblick, Frost- und Superatem, Röntgenblick (für

kleine Voyeure der Hit schlecht-hin), Supergeschwindigkeit und übermenschliche Kraft zum Repertoire des Helden.

Alle Fähigkeiten können im Laufe des Spiels verbessert und im Kampf geschickt miteinander kombiniert werden. So kann ein Feuer beispielsweise erst mit Frostatem vereist und anschließend zerschlagen werden – ein Feuerlöscher der etwas anderen Art.

SPANNENDE LUFTKÄMPFE

Bei Kämpfen darf man den Ausdauer-Balken nicht aus den Augen verlieren, denn auch Superman muss ab und zu mal Luft holen. Je mehr Attacken Sie in kürzester Zeit verwenden, desto schneller sinkt Ihre Ausdauer. Wie immer ist es Supermans Aufgabe, die Stadt und ihre Einwohner vor Katastrophen und Superbösewichten zu beschützen. Einer der ersten Gegner im Spiel ist der



Returns

gigantische Metallo, eine wolkenkratzerhohe Maschine, die Metallteile aufsaugen kann und somit nicht nur an Stärke, sondern auch an Größe gewinnt. Da diese Kreatur mit ihren Augen grüne Kryptonitstrahlen (gefährlich für Superman!) verschießen kann, gilt es jeden Treffer zu vermeiden. Leider funktionieren bei Metallo keine herkömmlichen Kampftechniken, von denen Superman im Spiel eine stattliche Anzahl beherrscht. Um diesen Koloss besiegen zu können, muss man ihn erst einmal mit dem Hitzeblick weich kochen und ihm anschließend einen herumstehenden Obelisk um die Ohren hauen. Hierbei kann es schon mal vorkommen, dass man das Ziel verfehlt und eines der herumstehenden Gebäude zerstört, was hervorragend in Szene gesetzt ist. Bei der Interaktion mit der Umgebung ist vieles möglich, Sie kön-

nen beispielsweise Autos durch die Luft werfen und Gegenstände umherwirbeln. Was Kämpfe angeht, sind Ihrer Fantasie also fast keine Grenzen gesetzt.

STEFANIE RUBNER



VORSCHAU SUPERMAN RETURNS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Tiburon Studios
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.electronic-arts.de	

Spieler:	Termin:
1	2. Quartal 2006

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

Wenn sich der erste Eindruck bestätigt, kommen bei Supermans Rückkehr **die Fans auf ihre Kosten.**



DAVID GEGEN GOLIATH Aber wie immer: Die Größe ist ja nicht entscheidend.

INFO DAS SPIEL ZUM FILM

Ein neuer Superman ist geboren!

Auch das Kino muss nicht länger auf die Fortsetzung der Superman-Saga warten. Regisseur Bryan Singer (X-Men, Die üblichen Verdächtigen) dreht in Australien das Comeback des Superhelden.

Entgegen aller Hoffnungen hat *Superman Returns* keinen Bezug zu der beliebten Fernsehserie *Lois & Clark*, sondern ist vielmehr eine Fortsetzung der früheren Spielfilme mit Christopher Reeve.

Von der Story ist schon so viel bekannt: Nach einigen Jahren ungeklärter Abwesenheit kehrt Clark Kent (Brandon Routh) alias Superman wieder nach Metropolis zurück. Schon bald muss der einstige Held feststellen, dass sein alter Erzfeind Lex Luthor (Kevin Spacey) an Macht gewonnen hat und geradezu darauf brennt, eine alte Rechnung mit seinem ewigen Rivalen zu begleichen. Auch die Beziehung zu seiner großen Liebe Lois Lane (Kate Bosworth) wird auf eine harte Probe gestellt. Wie ganz Metropolis hat auch sie gelernt, ohne ihn auszukommen.



GIFTGRÜN Kryptonit ist auch hier die effektivste Waffe gegen Superman.



BLANKE ZERSTÖRUNGSWUT Metallo zertrümmert Wolkenkratzer mit Leichtigkeit.



„Es ist definitiv für Abwechslung gesorgt.“

Von Sportsimulationen zu Action-Adventures: Zu Besuch bei EA Tiburon erzählten uns die Entwickler, wie Sie die Rückkehr des Manns aus Stahl zu einem echten Erfolg machen wollen. Unseren Fragen stellten sich Zack Wilson (Produzent), Billy Harper (Senior Character Modeler) und das Hollywood-Talent Peter Lehman (Sound Designer).

PLAYZONE: Mit welchen Erwartungen und Vorstellungen seid ihr an das Projekt *Superman Returns* herangegangen?

Wilson: Wir haben uns vorgenommen, ein Spiel zu entwickeln, das den Spieler an Supermans Alltag teilhaben lässt. Man soll live miterleben, was für ein Gefühl es ist, mit ihm zu fliegen, und welche gigantischen Kräfte er mobilisiert, um Metropolis immer wieder vor einer Katastrophe zu bewahren. Wir wollen deutlich machen, was für eine Position Superman in der Heldenliga einnimmt und dass nur er riesige Feuer allein mit seinem Frostatem löscht oder Autos quer durch die Straßen von Metropolis wirft.

PLAYZONE: Gibt es bei *Superman Returns* so etwas wie ein primäres Ziel, das für den Spieler im Vordergrund stehen sollte?

Wilson: Neben der Erweiterung der Fähigkeiten steht das Mekka Metropolis mit seinen Einwohnern eindeutig an erster Stelle. Deine wichtigste Aufgabe ist es, die Stadt vor Verwüstung oder gar Zerstörung zu schützen. Hierbei muss man Gefahrensituationen eigenständig erkennen – mithilfe des Supergehörs oder auch des Röntgenblicks. Der Spieler muss selbst entscheiden, welcher Gefahr er sich zuerst annimmt, sodass Metropolis möglichst ohne große Verluste davonkommt.

PLAYZONE: Wie sieht es nun mit Supermans Fähigkeiten aus, worauf dürfen wir uns denn besonders freuen?

Harper: Wir haben für unseren Superhelden großartige Fertigkeiten zusammengestellt. Er verfügt schon zu Beginn über all seine bekannten Kräfte wie den Hitzeblick oder Frostatem. Jedoch müssen diese Fähigkeiten im Laufe des Spieles verbessert und auch durch Spezialattacken wie beispielsweise den Tornado erweitert werden. Je mehr verschiedene Möglichkeiten du

hast, desto interessanter wird natürlich der Kampf. Hier haben wir natürlich auch Supermans Anfälligkeit gegenüber Kryptonit nicht vergessen. Wir können also sagen, es ist definitiv für Abwechslung gesorgt.

PLAYZONE: Welche der verschiedenen Elemente sorgen eurer Meinung nach besonders für Abwechslung und was trägt dadurch speziell zur Spielatmosphäre bei?

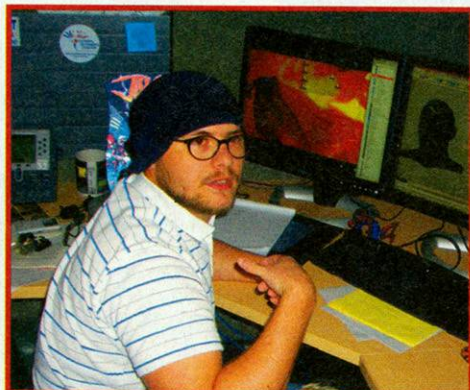
Lehman: Hier haben wir uns besonders große Mühe gegeben. Allein die Stadt Metropolis ist 80 Quadratkilometer groß und beinhaltet über 10.000 Gebäude. Sie setzt sich aus verschiedenen Gebieten zusammen, darunter gigantisch beleuchtete Wolkenkratzer, düstere Industriebauten oder riesige Highways. Die Handlung führt hierbei immer wieder in neue Bereiche der Stadt, sodass man immer wieder verschiedene Teile mit unterschiedlichem Aussehen kennen lernt.

Auch kann man beispielsweise gerade zerstörte Objekte als Waffen benutzen, indem man sie aufhebt und gegen einen Gegner schleudert. Hierbei haben wir großen Wert darauf gelegt, dass schwere Gegenstände auch ihrer Masse entsprechende Geräusche verursachen. Ein Auto klingt zum Beispiel grundlegend anders als ein Fahrrad. Auch haben wir hierbei darauf geachtet, die einzelnen Geräusche dynamisch klingen zu lassen. Feuert Metallo mehrmals hintereinander seinen Kryptonitstrahl ab, klingt dieser nicht immer monoton gleich, sondern variiert zwischen 20 bis 30 verschiedenen Möglichkeiten. Je nachdem, in welchem Abstand du dich zu deinem Gegner befindest oder wie hoch die Schussfrequenz ist, klingt es jedes Mal anders.

PLAYZONE: Inwiefern können wir letztlich mit Déjà-vu-Erlebnissen aus der bekannten *Superman*-Reihe rechnen?

Wilson: Wir haben Altes mit Neuem verbunden. Das Spiel basiert zwar auf dem gleichnamigen Kinofilm, der 2006 anlauft, beinhaltet aber auch Elemente der DC-Comics-Reihe. Es wurden einige bereits bekannte Storyteile aufgegriffen und in die Handlung integriert. Ein bekanntes Gesicht darf hierbei natürlich auch nicht fehlen: Supermans Erzfeind Lex Luthor.

ZACK WILSON
Produzent



BILLY HARPER Senior Character Modeler



PETER LEHMAN Sound Designer



DUAL VIBRATION



Jeweils in ROT und BLAU erhältlich



ChromePad, RED



CrystalPad, BLUE



Neuer Glanz in Deiner Hütte



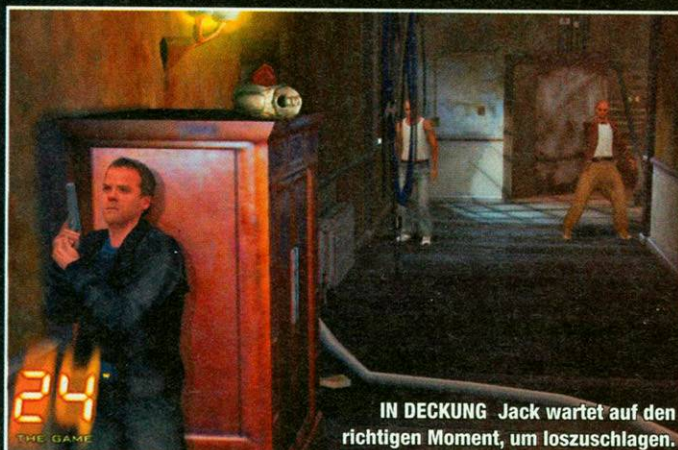
Crystal Pad & Chrome Pad

WWW.SPEED-LINK.COM



24 The Game

Spannung, Nervenkitzel und jede Menge Action:
Willkommen in einem Tag im Leben von Jack Bauer!



IN DECKUNG Jack wartet auf den richtigen Moment, um loszuschlagen.



GESCHÜTZ An dieser Stelle neben Sie sicher hinter dem Geschütz Platz.

BALLEREI Auch diese Szene ist typisch für das 24-Universum.



EFFEKTIV Die Explosionen sind bombastisch in Szene gesetzt.



Das Leben eines Videospielfachredakteurs kann ganz blitzschnell aus den Fugen geraten. Nach einem Sony-Event setzt man sich ahnungslos in den Bus und will einfach nur ins Hotel. Doch während der Busfahrt hören wir eine Radiodurchsage, dass Terroristen einen Anschlag auf die Stadt planen und höchste Vorsicht geboten ist. Wenige Minuten später werden wir in eine eiskalte, unbeleuchtete Lagerhalle eskortiert. Plötzlich fährt ein mit „CTU“ beschrifteter Hummer in die Halle. Zwei dunkel gekleidete Männer in Jacken, auf denen ebenfalls groß „CTU“ steht, führen einen seltsamen Typen rein, der mit uns zusammen verhört werden soll. Er habe doch gar nichts getan, beteuert er, er sei nur Produzent von 24: The Game ...

SPANNUNG IN SERIE

Nach diesem fernsehreifen Auftritt stellt Mark D. Green sein Spiel vor und erklärt, was die Videospielumsetzung des US-Serienkrachers 24 ausmacht. Die Handlung spielt zwischen der zweiten und dritten Staffel der Serie, sämtliche Hauptdarsteller, allen voran Kiefer Sutherland, leihen ihren teilweise perfekt digitalisierten Konterfeis ihre Stimme. Die Entwickler von Sony Cambridge wollen neben der Spannung auch die Präsentation der TV-Serie einfangen und gestalten das Spiel dementsprechend. Angefangen beim hämmernden Ticken der Uhr über Jack Bauers „The following takes place ...“ bis hin zu den parallel gezeigten Szenen wurde alles reingepackt. Beim Echtzeitkonzept wird ein wenig geschummelt, voraussichtlich werden Sie für einen Durchlauf „nur“ etwa 14 Stunden benötigen.

GUT GEZIELT IST HALB GEWONNEN

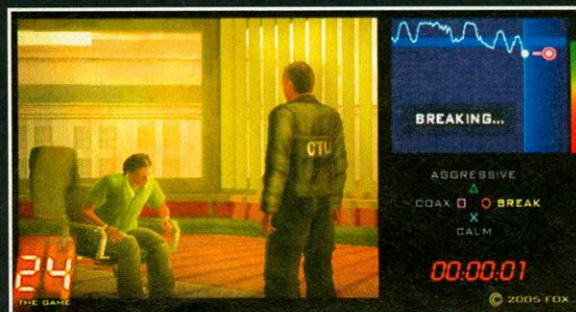
Vor allem drei Elemente bestimmen die Handlung in 24: Schießereien, Hetzjagden durch die Stadt und raue Verhöre (siehe Extrakasten). Auch 24: The Game verlässt sich auf dieses Rezept. Damit alles gut von der Hand geht, steuern Sie Ihren Charakter aus der Verfolgerperspektive, wie beispielsweise in *Ghosthunter* (dem letzten Spiel der 24-Entwickler) oder *James Bond: Liebesgrüße aus Moskau*. Ähnlich wie beim letzten 007-Spiel funktioniert auch das Zielsystem, sprich: Sie visieren Ihr Ziel mit einer Taste an, mit einer anderen schießen Sie. Gerade auf offener Straße, wenn Sie meist in Deckung sind, funktioniert dieses System sehr gut. Darüber hinaus absolvieren Sie einige Fahrmissionen, zu deren Spielbarkeit wir aber derzeit noch keine Aussage treffen können – hier vertröstete uns Sony auf eine in Kürze folgende erste spielbare Version. Aber schon jetzt ist klar: Alle Fans der Serie sollten sich den März auf jeden Fall vormerken.

ALEXANDER FUNKE

INFO INFORMATIONS BESCHAFFUNG

Verhörmethoden

Die wenig Amnesty-International-konformen Verhöre von Jack Bauer und seinen Kollegen hat Sony ebenfalls gut in das Gameplay integriert.



NERVENZERFETZEND Verhöre und Verhandlungen mit Entführern sind äußerst spannend in Szene gesetzt.

Wenn Jack einen bösen Buben in der Mangel hat, gibt es für den Kerl nichts zu lachen, und die Spannung treibt den Zuschauer in den Wahnsinn. Um dies in ähnlicher Form ins Spiel zu portieren, entwickelte Sony Cambridge ein Minispiel, das genaue Reaktionen vom Spieler fordert. Daher ist diese Informationsbeschaffung ähnlich spannend. Möchten Sie Ihr virtuelles Gegenüber beispielsweise aggressiver angehen, müssen Sie den entsprechenden Knopf in dem Moment drücken, in der die beiden Balken (siehe Bild) sich kreuzen.

VORSCHAU	
24: THE GAME	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Cambridge
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	24 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1	März
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Packend inszenierte Action, die voll und ganz auf das Erfolgsrezept der Fernsehserie setzt.	



VERSPIEGELT Eine saubere Spiegelung von Jack unterstreicht die hervorragende Technik.

SOCOM 3: U.S.

Die härteste Elite-Einheit der US-Marines meldet sich zum Kampfeinsatz zurück!



Lang ist's her, dass uns Sony einen Blick auf den heiß erwarteten dritten Teil des beliebtesten Online-Spiels der PS2 werfen ließ. Doch das Warten hat ein Ende, denn jetzt trudelte eine komplett fertige US-Version des Spiels bei uns ein. Zwar reichte die Zeit nicht mehr, um den wichtigen Online-Part des Spiels ausgiebig unter die Lupe zu nehmen, doch die Entwickler hatten uns ja auch einen spannenden und stark überarbeiteten Solo-Modus versprochen.

GRÖßER, SCHNELLER, MEHR, BESSER?

Schon die ersten Schritte mit der Hauptfigur Specter machen deutlich, dass sich am Leveldesign etwas Entscheidendes verändert hat. Wandelte man vormals recht enge Pfade entlang, hat man diesmal weite Landschaften vor der Nase. Passenderweise können Sie

nun fast jedes Fahrzeug der Spielwelt zu Ihrem Vorteil nutzen und quer durch die Prärie heizen. Zwar wirkt die Fahrphysik nicht gerade realistisch, doch dank simpler Kontrollen kommt man dennoch gut mit den Vehikeln zurecht. Das gilt auch für das schwer bewaffnete Boot, dessen Minikanonen alles kurz und klein schießen.

GIBT'S GRIPS?

Endlich gibt es Checkpoints, die jeglichen Frust verhindern, spielerisch blieb dagegen alles beim Alten. Das hat sowohl positive als auch negative Seiten. Die Spielmechanik ist solide wie eh und je, Präsentation und Technik sind ebenfalls auf gehobenem Niveau, alte Macken sind aber

immer noch mit an Bord. So fühlt man sich erneut nicht selten wie ein Kindergärtner oder Schäfer, der Mühe hat, seine Kameraden dorthin zu lotsen, wo er sie haben will. Auch Ärger über reaktionslahme Mitstreiter bleibt nicht aus und viel zu oft fragt man sich, ob die Navy-SEAL-Ausbildung wirklich so schlecht sein kann. Glücklicherweise haben die gegnerischen Einheiten genauso wenig in der Birne und stehen gerne mal einige Sekunden regungslos vor Ihnen, auf den Abschuss wartend.

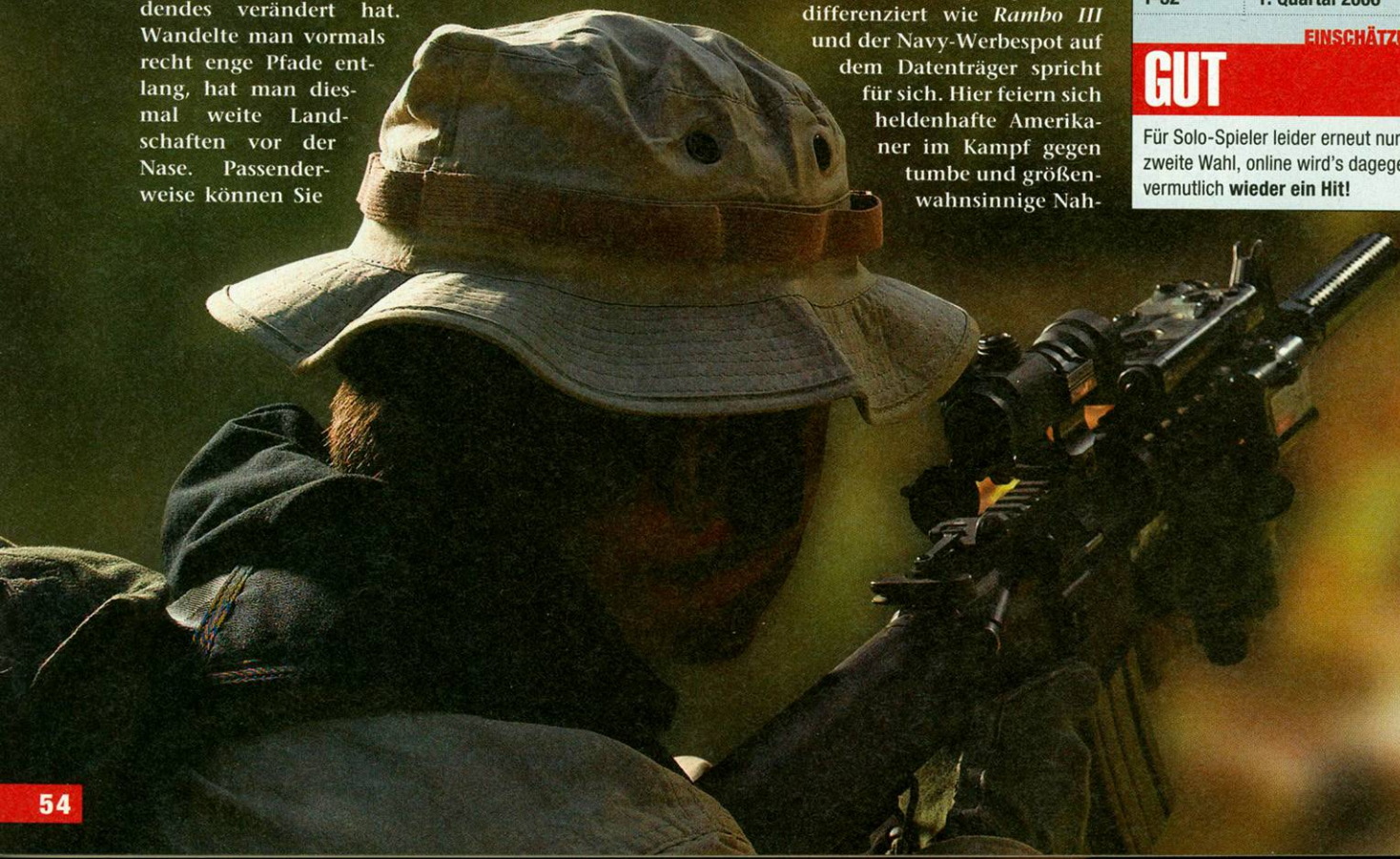
AMERIKA IST WUNDERBAR!

Richtig negativ stößt leider die Story und deren Erzählweise auf. *SOCOM 3* behandelt das Thema Krieg ungefähr so differenziert wie *Rambo III* und der Navy-Werbespot auf dem Datenträger spricht für sich. Hier feiern sich heldenhafte Amerikaner im Kampf gegen tumbe und größtenteils wahnwitzige Nah-

ost-Terroristen. In Zeiten von *Brothers in Arms* wirkt diese Sicht der Dinge regelrecht rückständig und nicht mehr zeitgemäß. In der nächsten Ausgabe können wir uns hoffentlich ausführlich dem Online-Modus widmen, der erheblich mehr Spielspaß verspricht als der insgesamt eher enttäuschende Solo-Part.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU SOCOM 3	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Zipper Interactive
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Englisch
Umfang:	12 Missionen
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1-32	1. Quartal 2006
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Für Solo-Spieler leider erneut nur zweite Wahl, online wird's dagegen vermutlich wieder ein Hit!	



Navy SEALs

AUFTRAG ERFÜLLT Die Raketenabschussbasis wurde erfolgreich vernichtet.



ABWECHSLUNG Fahrzeuge verkürzen die Wege und sorgen für neues Gameplay.



STEREOTYP Story und Zwischensequenzen verärgern mit tumber Erzählweise.



KOTZGRÜN In Missionen nach Einbruch der Dunkelheit darf das Nachtsichtgerät nicht fehlen.



KEIN BUSSGELD Alkohol am Steuer wird neuerdings ganz schön hart bestraft.



Evolution GT

Der S.C.A.R.-Nachfolger verspricht **ein Fest für Simulations-Fans** zu werden.



Ein kühler Herbstmorgen in Mailand. Die zierliche Pressesprecherin Tanja Rossi würgt auf dem Weg zu den Milestone-Studios viermal den Wagen ab. Ironisch, wenn man doch bedenkt, dass uns an diesem Tag das neue Rennspiel der italienischen Entwickler gezeigt werden soll. Die bereits spielbare Version war zwar noch in einem sehr frühen Stadium;

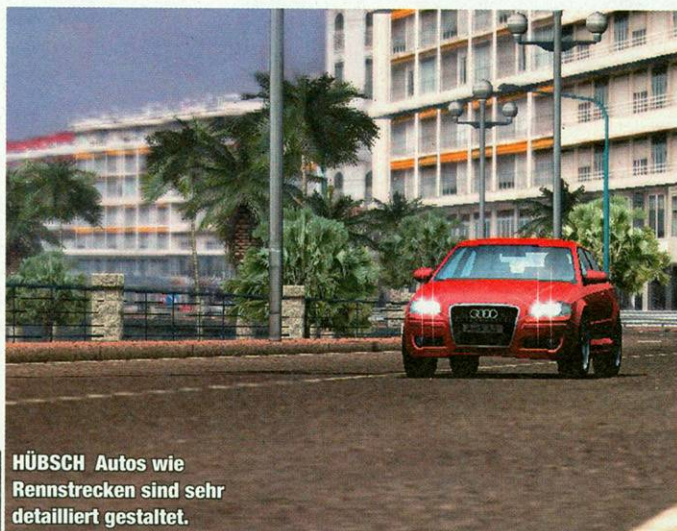
aber dennoch schon sehr vielversprechend. Besonders in Anbetracht der Tatsache, dass am bereits sehr guten Gameplay von S.C.A.R. festgehalten wird. Das betont auch Simone Bechini, Produzent von *Evolution GT*, bei der Präsentation: „Die Rollenspiel-Elemente von S.C.A.R. waren etwas Neues im Genre und wurden von Spielern

auch sehr begrüßt. Deswegen werden wir diese Elemente auch wieder im Spiel haben, sie aber weiter ausbauen.“ Ebenfalls erweitert wurde der Fuhrpark. In S.C.A.R. beschränkte man sich noch auf die Marke

Alfa Romeo, in *Evolution GT* darf man mit insgesamt 35 verschiedenen Autos von Herstellern wie Audi oder Mercedes auf 30 Rennstrecken rasen.

DER RENNSTALL RUFT

Einfach nur ein zweites S.C.A.R. mit verschiedenen Wagen auf die Beine zu stellen, wäre den



HÜBSCH Autos wie Rennstrecken sind sehr detailliert gestaltet.



FAIRNESS Um die Rennen ausgeglichener zu gestalten, fahren immer nur Wagen der gleichen Art auf einer Strecke.

„Wir suchen nach intuitiveren Lösungen.“

Wir plauderten mit **Simone Bechini**, Produzent von *Evolution GT*, über seine Zeit als Rennwagen-Techniker bei der Formel 3000 und DTM.

PLAYZONE: Welches Auto fahren Sie?

Simone Bechini: (verdutzt) Mein Auto? Ich fahre einen Renault Kangoo.

PLAYZONE: Ein Franzose für den Produzenten eines italienischen Rennspiels wie *S.C.A.R.*?

Simone Bechini: (lacht) Ja. Aber wissen Sie, ich bin ein Familienmensch. Ich habe eine Frau und eine Tochter. Außerdem passt da mein Go-Kart perfekt rein.

PLAYZONE: Wie viel Ihrer Erfahrung konnten Sie für Ihre Rennspiele nutzen?

Simone Bechini: Bei einem Go-Kart muss die Fahrweise sehr sauber und präzise sein, weil der Motor nicht so kraftvoll ist. Man darf nur so wenig Geschwindigkeit wie möglich verlieren. Deswegen wird Kart-Fahren als so etwas wie eine Fahrschule für Rennfahrer bezeichnet. Außerdem war ich ja selbst Techniker in der Motorsport-Welt. Ein Teil meines Jobs war es, so lange an den Einstellungen eines Wagens herumzuspielen, bis die Performance perfekt ab-

gestimmt war. Meine eigene Erfahrung sowohl als Fahrer wie auch als Ingenieur war daher schon wichtig. Das Ziel in beiden Rennklassen ist außerdem fast identisch. Zum Beispiel die perfekte Linie finden.

PLAYZONE: In der Version, die wir heute anspielen konnten, waren die Wagen noch sehr schwer zu kontrollieren, die Steuerung hat selbst kleine Fahrfehler kaum verziehen.

Simone Bechini: Das liegt zum Großteil daran, dass ABS und TCS noch nicht implementiert sind. In der fertigen Version werden sie eine große Hilfe darstellen, besonders dann, wenn man mit einem Joypad fährt. Mit einem Pad ist es schwer, Beschleunigung und Bremsung perfekt abzustimmen. Deswegen suchen wir derzeit auch nach intuitiveren Lösungen. Wir denken darüber nach, es dem Spieler zu ermöglichen, über die Analogsticks beschleunigen und bremsen zu lassen. So hat man bessere Kontrolle darüber, wie viel Gas man gibt oder wie stark man bremst.

PLAYZONE: *Evolution GT* wird – wie schon *S.C.A.R.* – wieder einige Rollenspielelemente umfassen. Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, ein echtes Rollenspiel zu entwickeln?

Simone Bechini: (lacht) In unserer Design-Abteilungen sitzen einige kreative Köpfe. Viele von ihnen lieben Rollenspiele und würden sicherlich gerne selber mal an einem arbeiten. Die Möglichkeit zu so einem Projekt besteht also schon. Der Markt ist immerhin auch groß genug. Es stimmt schon, dass Milestone besonders viel Erfahrung im Rennspiel-Genre hat, und es wäre daher wohl das Sicherste, sich weiterhin mit diesem Genre zu beschäftigen. Aber ich denke auch, dass es für einen Entwickler wichtig ist, seinen Horizont zu erweitern. Ich glaube, keiner unserer Mitarbeiter hat Angst vor einem solchen Wechsel. Eher das Gegenteil. Also wer weiß, ob sich in der Richtung mal was tut. Konkrete Pläne gibt es derzeit aber keine.



Entwicklern dann aber doch zu einfach gewesen. Deswegen wurde *Evolution GT* auch mit einigen Neuerungen versehen. So dürfen Sie sich jetzt in jeder Saison einem anderen Rennstall anschließen. Die Wahl des richtigen Teams hat dabei auch tatsächlich Auswirkungen auf das Gameplay, denn jede Werksgruppe beurteilt Ihr Rennverhalten anders. Während ein Team beispielsweise

auf besonders saubere Kurvenführung Wert legt, verteilt ein anderes für einen besonders aggressiven Fahrstil Extrapunkte, die Sie in die Entwicklung Ihres Fahrers stecken dürfen. Allzu ruppig sollten Sie trotz solch verlockender Angebote aber dennoch nicht vorgehen. Ihre Kontrahenten merken sich Ihr Verhalten und üben gerne mal einen Vergeltungsschlag aus, wenn sie Sie auf dem Kieker

haben. Dabei wird auch wieder ein detailliertes Schadensmodell zum Zuge kommen, das im schlimmsten Fall zum Totalausfall Ihres Boliden führt.

SAUWETTER

Ebenfalls neu ist der Aquaplaning-Effekt. Einige Rennen fahren Sie auf nassen Straßen, auf denen sich sogar Pfützen gebildet haben. Rauschen Sie durch diese durch, schert Ihr Wagen

aus und Sie verlieren die Kontrolle. Die Pfützen sind deswegen zwar ein fieses Hindernis, sehen durch Umgebungsspiegelungen auf der Oberfläche aber richtig hübsch aus. Auch sonst wurde im Vergleich zu *S.C.A.R.* am Erscheinungsbild gefeilt. Lichteffekte, Spiegelungen auf den Karosserien und Echtzeit-Schatten sorgen für eine stimmige Optik.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

SAUWETTER Fahren Sie unachtsam durch Pfützen, schert der Wagen aus.



VORSCHAU

EVOLUTION GT

Hersteller:	Black Bean
Entwickler:	Milestone
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	35 Wagen, 30 Strecken
Internet: www.milestone.it	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

S.C.A.R. war gut, *Evolution GT* wird besser. Simulationsfans freuen sich auf ein Klasse Rennspiel.



Pro Evolution Soccer Management

Revolutioniert Konami jetzt das **Fußballmanager-Genre?**

Man nehme das beste Fußballspiel auf dem Markt, kombiniere es mit einer komplexen Manager-Simulation, einem guten Editor und zahlreichen Einstellungsoptionen – und fertig ist der perfekte Fußballmanager. Ist es wirklich so einfach, ein Topspiel auf Basis eines anderen zu generieren? Wir haben uns eine weit fortgeschrittene Vorschauversion von *PES Management* genau angeschaut und verraten, ob Konami auch in Sachen Fußballmanager ganz oben mitspielen kann.

ALLER ANFANG IST LANGWIERIG

Wie bei anderen Spielen dieser Art ist die Bezeichnung „Fußballmanager“ etwas irreführend, da man keinesfalls nur die Aufgaben eines Vereinsmanagers (Fi-

nanzen, Personalmanagement, Transfers usw.) übernimmt, sondern auch noch in Personalunion als Cheftrainer Übungseinheiten festlegt, die Mannschaft aufstellt und während des Spiels taktisch eingreift. Entsprechend wartet eine Menge Vorarbeit auf jeden angehenden Manager, bevor man das erste Spiel zu sehen bekommt. Nachdem man sich ein virtuelles Alter Ego erstellt hat, darf man sich aus sechs europäischen Topligen erst einmal einen beliebigen Verein aussuchen. Abhängig von der Spielstärke des Clubs ist dann auch die jeweilige Aufgabenstellung vorgegeben: Sie kämpfen entweder mit geringem Budget gegen den Abstieg, versuchen aus einem Mittelklasseverein ein Spitzenteam zu machen oder kämpfen mit einem Topclub um Meisterschaft und interna-

tionalen Ruhm. Nicht unwichtig ist auch die Bestimmung des Startbudgets, das sich natürlich auf den Schwierigkeitsgrad der anstehenden Aufgabe auswirkt. Danach steht die Verpflichtung diverser Mitarbeiter auf der Tagesordnung. Sie brauchen einen Trainingsleiter, diverse Spielerbeobachter und eine attraktive Assistentin, die Sie ständig über wichtige Geschehnisse auf dem Laufenden hält.

SPANNENDE SPIELSZENEN

Sind all diese unvermeidlichen Management-Entscheidungen getroffen, dürfen Sie Ihrer Rolle als Cheftrainer nachkommen. Vor dem ersten Spiel müssen die Daten des Gegners analysiert, Taktiken festgelegt und ein entsprechender Trainingsplan aufgestellt werden. Ist der Spieltag endlich da, wird schnell noch die

Aufstellung finalisiert und schon kann's losgehen. Bleibt anzumerken, dass zwischen Spielstart und erstem Match mindestens zehn bis 15 Minuten vergehen, in denen man sich nur durch teilweise überladene Menüs klickt und kryptische Anleitungen liest. Dieses verhältnismäßig langweilige Vorgeplänkel ist jedoch schnell vergessen, sobald der Schiri das erste Spiel anpfeift. Grafische Grundlage für die Darstellung der Matches ist die bewährte Optik von *Pro Evolution Soccer 5*, und das erfreulicherweise auch ohne Abstriche. Alle wichtigen Ereignisse auf dem Platz (Tore, Fouls, Verwarnungen, Spielerwechsel usw.) werden genauso präsentiert wie in der preisgekrönten Fußballvorlage – inklusive Wiederholungen und Nahaufnahmen. Sollte es trotz umfangreicher Vorarbeit

STRÄFLICH FREI Superstar Ronaldinho lässt die Mailänder Abwehr schlecht aussehen.



Wechsle Kleidung

Gesamt PES

700

NAME

Emilia Rossi

KLEIDUNG

L1

PROFIL

Trotz ihrer Jugend ist sie ein Genie. Sie mag klassische Musik und spricht nahezu alle europäischen Sprachen.

TYPISCH JAPANISCH Im PES-Shop dürfen neue Outfits für die modebewusste Assistentin gekauft werden.

Alltagsoutfit (Rock)

Bestätigen

Zurück



NAHAUFNAHME Im Matchmodus kann man auch Nationalteams gegeneinander antreten lassen.

L2
Kalm
Merilr
Woena
Hinuz
Rome
Frutes
Slinsli
Eyuct
Banno
Knoda
Knori



mal nicht so gut laufen, dürfen Sie natürlich jederzeit taktisch in das Spielgeschehen eingreifen. Durch Drücken der Rechteck-Taste öffnen Sie ein Optionsmenü, in dem Sie die Wechsel vornehmen oder Aufstellung und Taktik ändern können. In besonders packenden Momenten würde man sich zudem wünschen, selbst aktiv ins Spielgeschehen eingreifen zu können. Leider ist diese Option bei Konamis Management-Erstling nicht vorhanden.

TYPISCH JAPANISCH

So schön die Präsentation der Spielszenen mit echter Pro Evo-Grafik auch ist, sie frisst – wie bei anderen Konkurrenztiteln auch – recht viel Zeit. Ein Spiel dauert in Normalgeschwindigkeit etwa zehn Minuten, Unterbrechungen schon eingerechnet. Wem das zu viel ist, der darf sich auch

eines Zeiträffers bedienen, der die Spielgeschwindigkeit auf das maximal Fünffache erhöht. Leider sucht man hier einen Textmodus, wie man ihn beispielsweise von EAs Fußballmanager-Spielen auf dem PC kennt, vergebens. Für Managerpuristen, denen es mehr um Schnelligkeit als um schöne Darstellung der Matches geht, ein geradezu unverzichtbares Feature. Auch in anderen Bereichen merkt man deutlich, dass es sich bei PES Management um ein recht japanisches Produkt für eine japanische Zielgruppe handelt. Bestes Beispiel hierfür ist die zuvor angesprochene Assistentin. Zur Auswahl stehen hier vier Modepüppchen, für die Sie im PES-Shop zudem andere Outfits kaufen dürfen. Statistik-hungrige Managerprofis werden sich außerdem über die sonderbare Art der Informationsaufbe-

reitung und die umständliche Bedienung mokieren. Aber auch wenn die Managervariante von PES in mancher Hinsicht unnötig kompliziert wirkt, entwickelt sich dennoch nach ein paar Matches die für derartige Spiele typische Langzeitmotivation („Ein Spiel geht noch!“). Nicht zuletzt, weil es neben dem normalen Saisonmodus auch noch acht verschiedene Ausgangssituationen gibt, an denen man sich versuchen kann. Damit lässt sich der Schwierigkeitsgrad noch weiter differenzieren. Ein weiteres, ganz nettes (wenn gleich nicht abendfüllendes) Feature ist der Matchmodus, bei dem man zwei beliebige Teams (auch Nationalmannschaften) gegeneinander antreten lassen kann. Unverzichtbar hingegen ist der mitgelieferte Editor, mit dem man die aufgrund fehlender

Lizenzen nicht immer korrekten Namen für Ligen, Mannschaften und Spieler ändern kann.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU	
PES MANAGEMENT	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Simulation
Sprache:	Deutsch
Umfang:	6 europäische Ligen
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler:	Termin:
1	März
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Gute Managementsimulation auf Basis der renommierten Fußballserie mit typisch japanischen Eigenheiten.	



FIFA Street 2

Die Straßenkicker zeigen sich wenige Monate vor der Fußball-WM **rundum verbessert!**

Trickkicker aufgepasst: Wer auf gehaltvolles Arcade-Gebolze steht, ist bei *FIFA Street 2* genau an der richtigen Adresse. Ein knappes Jahr nach dem von Kritikern gebeutelten, von Spielern aber geliebten ersten *FIFA Street* schickt Electronic Arts seine Straßenkicker erneut um den Globus. Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Sie spielen vier gegen vier auf einem kleinen Sportplatz, einer Straße oder am Strand. Dabei können Sie aus 20 Nationalteams

wählen. Diese setzen sich zusammen aus den größten Fußballstars der heutigen Zeit wie Ronaldinho oder Ballack, legendären Spielern wie Rudi Völler sowie berühmten Straßenkickern. Fouls gibt es keine und die seitliche Spielfeldbegrenzung darf eifrig für Pässe mitbenutzt werden. Sieger ist, wie sollte es anders sein, wer die meisten Tore schießt. Die Chancen stehen gut, dass der zweite Teil auch die Kritiker verstummen lässt, denn die Entwickler haben konsequent an den Schwächen des ersten

Teils gearbeitet. Davon konnten wir uns bei einer Präsentation des Titels in München überzeugen.

INTELLIGENTER, SCHÖNER, BESSER

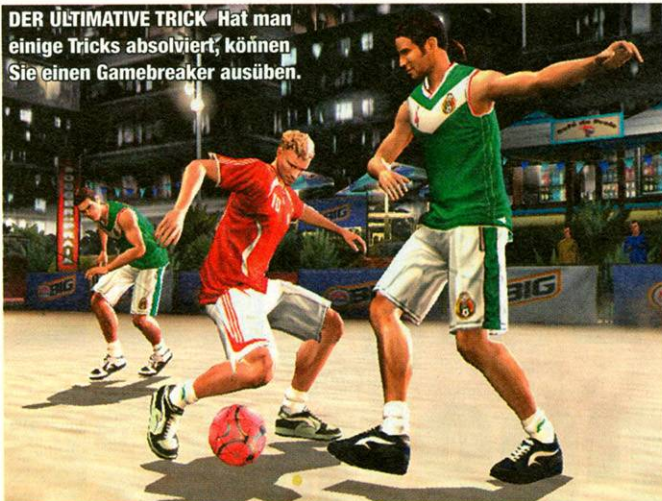
So haben die Entwickler die Intelligenz des Torhüters deutlich verbessert. War es im ersten *FIFA Street* noch so, dass der Keeper mal unmenschliche Bälle hielt, mal die einfachsten Gurken ins Tor ließ, ist das Torhüter-Verhalten dieses Mal deutlich berechenbarer. „Der Spieler hat wesentlich

mehr Einflussmöglichkeiten auf die Aktionen des Keepers. Sie können mit ihm Tricks vollführen, Tore schießen und ihn aus dem Kasten holen, um einen angreifenden Spieler zu stoppen. Zudem haben wir dem Torhüter mehr als doppelt so viele Möglichkeiten spendiert, einen Ball zu parieren“, sagt Simon Andrews, Senior Producer von *FIFA Street 2*. Darüber hinaus verbesserten die Entwickler die Animationen der Spieler, die im ersten Teil teilweise unnatürlich und



ABGEBRÜHT Mit dem linken Analogstick vollführen Sie unzählige Tricks, um den Gegner auszuspielen. Aber Vorsicht: Der Gegner kann einen Trick neuerdings kontern, indem er den Trickstick in die richtige Richtung drückt! In dem hier gezeigten Beispiel hat dies aber nicht geklappt.

DER ULTIMATIVE TRICK Hat man einige Tricks absolviert, können Sie einen Gamebreaker ausüben.



NEU So genannte Juggling-Moves werden direkt am Körper ausgeführt.

abgehakt wirkten. Auch an der Steuerung wurde gefeilt, sie reagiert viel direkter auf die Aktionen des Spielers. War es im ersten Teil während eines Sprints noch umständlich, die Laufrichtung zu ändern, gestaltet sich dies in *FIFA Street 2* deutlich flüssiger. Verbessert haben die Entwickler auch die Schussausführung. So können Sie durch ein kurzes Antippen des Schussknopfes Direktabnahmen sowie leichte Schüsse vollziehen, während längeres Drücken zu einem strammen Schuss führt.

INDIVIDUELLE LOCATIONS

Die Entwickler haben sich auch einer bedeutenden Schwäche des ersten Teils angenommen: des Kommentators. Da viele Spieler von den flapsigen Sprüchen aus *FIFA Street 1* genervt waren, entschieden sich die Entwickler für lokale Stadionsprecher und für die Einführung von Radiosendern. „Die Stadionsprecher halten sich dezent im Hintergrund und kommentieren das Spiel in Landessprache. Spielen Sie beispielsweise in New York, erhalten Sie englischsprachige Kommentare, sind Sie in Berlin,

hören Sie Deutsch. Die Radiosender spielen zu den Austragungsorten passende Musik. Kicken Sie beispielsweise in Brasilien, wird die Fußballaction von Latino-Rhythmen begleitet. Gefällt Ihnen die Musikrichtung aber nicht, entscheiden Sie sich einfach für einen anderen Sender“, erklärt Simon Andrews weiter. Im fertigen Spiel werden um die 50 lizenzierte Tracks enthalten sein. Doch nicht nur die Akustik passt zu den jeweiligen Spielorten. So werden die Hintergründe von landestypischen Architekturen und Nationalflaggen verziert. Haben Sie genug von den im Spiel vorhandenen Arenen, können Sie in einem umfangreichen Editor eigene Spielfelder erstellen und abspeichern. In einem weiteren Editor können Sie Ihr eigenes Fußball-Idol kreieren. Für zusätzlichen Spielspaß sollen auch die neuen Tricks sorgen. „Wir haben in *FIFA Street 2* über 200 Tricks in die PlayStation-2-Variante integriert, das sind etwa doppelt so viele wie im Vorgänger. Die Xbox- und GameCube-Varianten kommen aufgrund des anderen Controller-Layouts nur auf etwa 120 Tricks“, so Simon Andrews.

INFO SPIELORTE

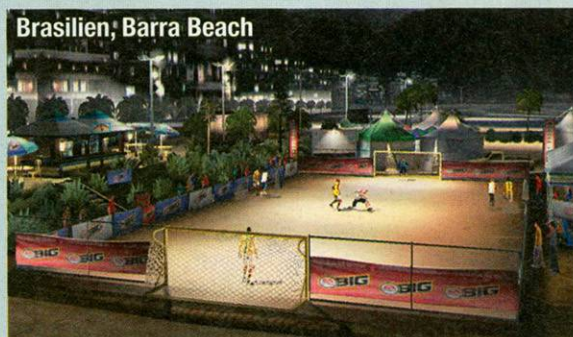
Weltreise

Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die Austragungsorte der Spiele passend zu den jeweiligen Ländern zu gestalten. Erhalten Sie hier einen kleinen Überblick.

Deutschland, Berlin



Brasilien; Barra Beach



Italien, Rom



Am Herzstück des Titels, dem so genannten „Rule the Street“-Modus, soll der Spieler mindestens 14 Spielstunden sitzen. Hierbei handelt es sich um das ultimative Untergrund-Fußball-Turnier, bei dem man sogar Spieler von anderen Mannschaften abwerben kann. Wir freuen uns schon auf unterhaltsame Fußballaction und heiße Mehrspieler-Duelle! Übrigens ist auch für die PlayStation Portable ein *FIFA Street* in Arbeit, welches sich spielerisch aber noch deutlich am ersten Teil orientiert. Leider liegen uns von dieser Fassung bisher noch keine Bilder vor.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

FIFA STREET 2

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Umfang:	14+ Spielstunden
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler:	Termin:
1-4	Februar

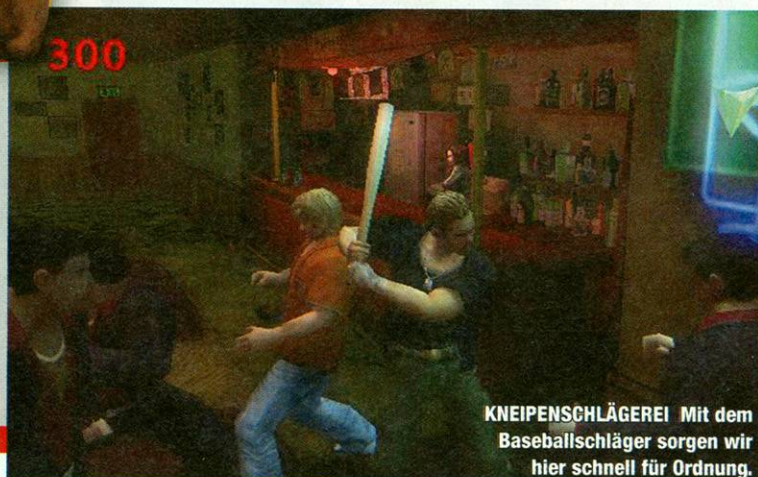
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Verbesserte Technik und sinnvolle Neuerungen dürften für lang anhaltenden Spielspaß sorgen!

Final Fight Streetwise

Die **legendäre Beat-'em-Up-Serie** kehrt zurück.



KNEIPENSCHLÄGEREI Mit dem Baseballschläger sorgen wir hier schnell für Ordnung.

Die glorreichen Tage der alten Konsolen sind schon lange vorbei und somit sind auch Spiele wie *Final Fight* rar geworden. Nachdem in Deutschland schon einige PS2-Spiele in diesem Stil erschienen sind, von denen keines so richtig überzeugen konnte, wird die alte Serie jetzt wiederbelebt. Capcom war bei uns zu Besuch und hat uns einen ersten Einblick in das neue *Final Fight* gewährt.

AUS ALT MACH NEU

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Straßenschlägers Kyle Travers, seines Zeichens Bruder von Cody Travers, der wiederum einer der Hauptcharak-

tere im Ur-*Final Fight* war. Cody wird zu Beginn der Prügelorgie von einer Untergrundorganisation entführt – außerdem sorgt eine neue Designerdroge in ganz Metro City für Aufruhr. Kyle muss deshalb nicht nur mit den Entführern, sondern auch mit dem süchtigen, gewalttätigen Straßenvolk fertig werden. Die Straßen sind größtenteils düster und einige Stadtteile erinnern aufgrund der anhaltenden Krawalle eher an ein Kriegsgebiet. Die Spielumgebung ist diesmal natürlich in 3D, wodurch der Spieler Erkundungstouren durch die einzelnen Viertel machen kann, anstatt sich wie in den alten Vorgängern nur von links nach rechts durch die Stadt zu prügeln. Natürlich muss ein Spiel heutzutage

Prügelspiel mit Vergangenheit

Fans dieser Serie erinnern sich gerne an die alten SNES-Zeiten zurück. Nach mehr als 15 Jahren Final Fight kommt nun die erste PS2-Variante.

Der erste Teil der Prügelserie fand Ende 1989 seinen Weg in die Spielhallen und konnte die Spieler schnell begeistern. Ein Jahr später erschien mit der SNES-Version die erste Heimumsetzung (bei der nur Cody und Haggar spielbar waren), weitere für den C64 und den Commodore Amiga folgten ein Jahr später. 1992 reichte Capcom *Final Fight Guy* für das SNES nach, bei dem erstmals die dritte Hauptfigur des Automaten spielbar war – dafür fehlte diesmal Cody. In diesem Jahr erschien *Final Fight 2* (SNES) sowie *Final Fight CD* für das Sega Mega CD. Nach dem dritten Teil im Jahre 1995 (erneut SNES) wurde es lange Zeit ruhig um die Serie, bis zur Jahrtausendwende *Final Fight Revenge* als eines der letzten Spiele für den Sega Saturn in die Läden kam. Im Gegensatz zu den Vorgängern standen hier Zweikämpfe im Mittelpunkt, wobei erstmals 3D-Grafik zum Einsatz kam. 2001 wurde der erste Teil für den Game Boy Advance überarbeitet und mit einigen Extralevels versehen. *Final Fight: Streetwise* wird das erste „richtige“ *Final Fight* in 3D.

KYLES BRUDER Der entführte Cody hat sich schon damals mit der Mad-Gear-Gang angelegt.

KLASSIKER Diese Klamotten sind einfach nicht aus unserer Zeit.



VOLLTREFFER Der arme Kerl wird seine Nahrung in nächster Zeit wohl durch einen Strohhalm zu sich nehmen müssen.



MINIGAME Mit gezielten Tritten zermalmen wir die Kakerlaken.

mehr bieten als sich ständig wiederholende Klopereien; deshalb wurde der Titel mit vielen witzigen Minigames bereichert. In einem Restaurant etwa werden wir gebeten, die Kakerlakenplage zu beseitigen, worauf wir den kleinen Biestern nachjagen und sie zu Brei stampfen. Das nächste Minispiel erwartet uns in einem kleinen Büroraum eines alten Gebäudes, wo uns ein Mitglied der Entführerbande in die Hände fällt. Da der Kerl nicht besonders gesprächig ist, müssen wir die Tür zweckentfremden, um von ihm die gewünschten Informationen zu erhalten. Durch solche Aktionen und spektakuläre Zweikämpfe verschafft man sich sowohl bei Freund als auch Feind Respekt.

KAMPFSYSTEM UND UPGRADES

Das im letzten Absatz erwähnte Respektsystem erfüllt gleich mehrere Zwecke: Die NPCs reagieren entsprechend freundlicher und hilfsbereiter und auch zusätzliche Angriffsmannöver sowie Waffen werden durch dieses System freigeschaltet. Außerdem muss man sich auch noch darum kümmern, dass die Brieftasche ständig prall gefüllt ist. Schließlich muss man sich auf der Straße mit Waffen ausrüsten, Informationen kaufen und Schlägertrupps anheuern. Die Prügeleien bleiben allerdings der Löwenanteil dieses Spiels, weshalb dem Spieler auch eine Vielzahl an Kombinationsangriffen zur Verfügung steht. Obendrein lassen sich einige Powermoves ausführen, wobei

sich der Held in Rage versetzt und Boni auf Schaden und Treffgenauigkeit erhält.

MICHAEL MEYER

VORSCHAU	
FINAL FIGHT: S.W.	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.capcom.com	
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	24. März
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Prügelaction mit witzigen Minigames, besonders für Fans der alten Spiele äußerst interessant.	

Devil Kings

Für den westlichen Markt hat Capcom seine **japanischen Massenschlachten** leicht überarbeitet.

In Japan ist *Devil Kings* bereits unter dem Namen *Sengoku Basara* erschienen und konnte die Zocker dort durchaus begeistern. Kein Wunder, schließlich verkaufen sich auch die Spiele aus der *Dynasty Warriors*-Serie im Land der aufgehenden Sonne wie geschnitten Brot.

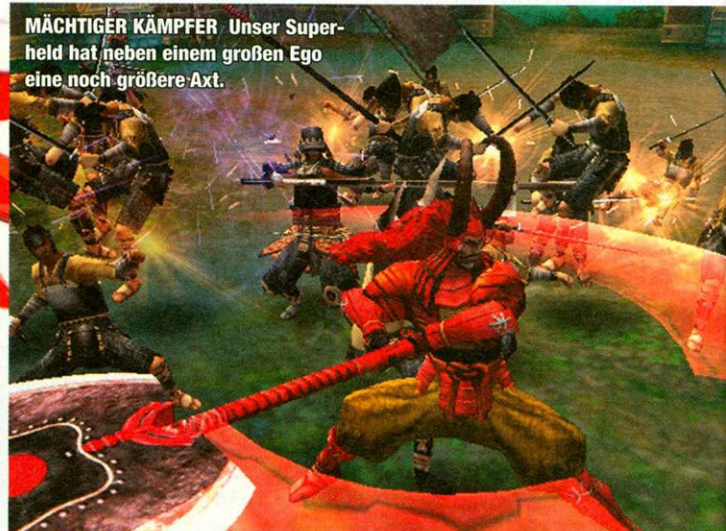
So entschied sich Capcom kurzerhand, das gleiche Spielprinzip in einem eigenen Game zu verbraten und mit ein paar zusätzlichen Gewürzen abzuschmecken. In diesem Sinne übernehmen Sie bei *Devil Kings* nicht die Rolle eines ordinären Befehlshabers, der sich mit seinen Mannen in den Kampf stürzt. Vielmehr sind Sie ein mit Spezialfähigkeiten gesegneter Superheld, der auch mal locker einer ganzen Kompanie allein den Garaus machen kann. Zu Beginn des Spiels dürfen Sie sich einen Favoriten aus anfänglich sechs Charakteren herauspicken. Weitere

sechs Helden mit neuen Waffen und Angriffsbewegungen werden nach und nach freigeschaltet und stehen anschließend auch im „Free Battle“ für eine kleine Runde Aggressionsabbau zur Verfügung.

EROBERUNG JAPANS?

Im so genannten Conquest Mode gilt es, auf einer Landkarte alle vorhandenen Gebiete zu erobern. In der westlichen Version ist dieses Reich fiktiv, während bei *Sengoku Basara* das feudale Japan erobert wurde. Dabei dürfen Sie immer nur an Ihre eigenen Gebiete angrenzende Bereiche angreifen, um den dort ansässigen Befehlshaber auszuschalten. Dieser wird natürlich von Hunderten von Soldaten unterstützt und wartet nur auf Ihr Erscheinen. Während der Kampfhandlungen beobachten Sie Ihren Recken von hinten und dürfen die frei schwenkbare Kamera mit dem rechten Analogstick manipulieren. Attacken werden lediglich mit zwei Tasten ausge-

MÄCHTIGER KÄMPFER Unser Superheld hat neben einem großen Ego eine noch größere Axt.





GETARNT GATLING Diese vornehme Dame besitzt einen ganz außergewöhnlichen japanischen Sonnenschirm.

EFFEKTVOLLES MANÖVER Die spektakulären Spezialangriffe werden ansprechend in Szene gesetzt.



führt, die bei der deftigen Anzahl von Feinden entsprechend oft gedrückt werden müssen. Durch die Kombination beider Angriffe werden die verschiedenen Manöver verkettet und Sie können mit einer ellenlangen Schlagfolge eine regelrechte Schneise durch die Gegnerhorden schlagen. Durch gute Spieleistungen verbessern Sie die Werte der Waffen sowie der Charaktere. Die Helden gelangen außerdem an neue Spezialtricks, die durch bestimmte Tastenfolgen ausgelöst werden. Super animiert wird Ihr Held dann zum Berserker auf Zeit und wirbelt durch die Reihen der Kontrahenten. Ansonsten ist die Technik bis auf den äußerst flüssigen Grafikaufbau eher unspektakulär. Es rennen unheimlich viele feindliche Schergen herum und teilweise kann vor lauter Action das Geschehen auf dem Bildschirm gar nicht mehr richtig mitverfolgt werden. Übrigens dürfen Sie hin und wieder auch auf einem Pferd Platz nehmen, um dem

Mob anschließend hoch zu Ross beizukommen. Insgesamt also nichts entscheidend Neues, aber wer sich zu den Fans der Koei-Massenschlachten vom Schlage eines *Dynasty Warriors* zählt, wird auch die Capcom-Kopie gerne zocken!

UWE HÖNIG

VORSCHAU DEVIL KINGS	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	18 Levels
Internet: www.capcom-europe.com	
Spieler:	Termin:
1	3. Februar
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
Ein frecher Dynasty-Warriors-Klon, der vor allem die Fans von brachialen Massenschlachten anspricht!	



ATTACKE! Der Devil King höchstpersönlich führt hier seine Truppen in die Schlacht.





We love Katamari

GEHEIM TIPP
VIDEO

Endlich kommt das **geniale Japano-Geschicklichkeitsspiel** auch zu uns.



WACHSTUM Je größer die Kugel wird, desto größere Gegenstände können Sie aufnehmen. Aber Achtung – je größer die Kugel, desto schwerer steuert sie sich auch!



MÜSSIGANG Besser, als im Unterricht schwätzen: im Unterricht rollen!



ABGEFAHREN Die Katze hat Tauchen gelernt, um Sushi frisch zu fangen.

Manchmal ist Warten eben doch nicht so schlecht. Zum Beispiel, wenn es um die *Katamari Damacy*-Serie geht. Dass die es erst mit dem zweiten Teil zu uns schafft, hat nämlich auch einen Vorteil. Denn im Gegensatz zum Vorgänger hat *We Love Katamari* nur wenige Neuerungen zu bieten. Für deutsche Spieler, die erst jetzt mit der Serie in Berührung kommen, ist die so abgefahrene wie simple Spielidee aber noch unverbraucht und frisch: man rollt einen Ball, an dem Gegenstände haften bleiben, durch verschiedene Levels. Zu Beginn ist dieser so klein, dass Sie nur Reißzwecken, Radiergummis und andere einfache Haushaltsgegenstände aufrollen können. Je größer Ihre Kugel im Laufe der Zeit wird, umso größere Gegenstände können Sie wiederum aufsammeln – bis sie letztendlich Walfische, Flugzeuge und sogar ganze Häuser überrollen!

Jeder einzelne Gegenstand, den Sie im Spiel entdecken, kann auch wirklich aufgesammelt werden. Das alles steuert sich sehr intuitiv und ausschließlich mit den beiden Analogsticks des PS2-Controllers. Je nachdem, in welche Richtung Sie diese relativ zueinander neigen, rollt die Kugel geradeaus oder beschreibt eine Kurve. Und ganz nach dem Prinzip, dass die einfachsten Spiele manchmal eben doch die besseren sind, entfaltet *We Love Katamari* dabei ungemein großes Suchtpotenzial. Selbst nach dem Durchspielen kehrt man gerne noch einmal in die einzelnen Levels zurück, um neue Highscores aufzustellen oder geheime Charaktere zu finden, mit denen man dann auch im Zweispielermodus gegen- oder miteinander antreten darf. Im Versus-Modus muss man seinen Gegner rammen und ihm so Gegenstände abluchsen, während man im Kooperativ-Modus einen Ball zu zweit steuert.

Dabei hat jeder Spieler ein eigenes Joypad in der Hand, jedoch kann immer nur einer nach links oder rechts lenken.

TYPISCH JAPANISCH

Neben dem so spaßigen wie simplen Gameplay ist besonders auch der Humor ein Aushängeschild von *We Love Katamari*. Da trifft man zum Beispiel auf Katzen in Taucheranzügen und gitarrespielende Kraniche. Oder man hört dem etwas verpeilten König des Universums beim Sinnieren über sein wahnsinnig tolles Kinn zu. Grafisch ist das alles zwar wenig spektakulär umgesetzt und reizt die Fähigkeiten der PS2 nicht einmal ansatzweise aus, der kantige und bunte Stil unterstreicht den japanischen Humor aber perfekt. Schon allein das Artwork auf diesen Seiten ist ein kleiner Hinweis darauf, wie liebenswert-bekloppt das Team sein muss, das hinter diesem Titel steckt: Normalerweise entwirft ein extrem begab-

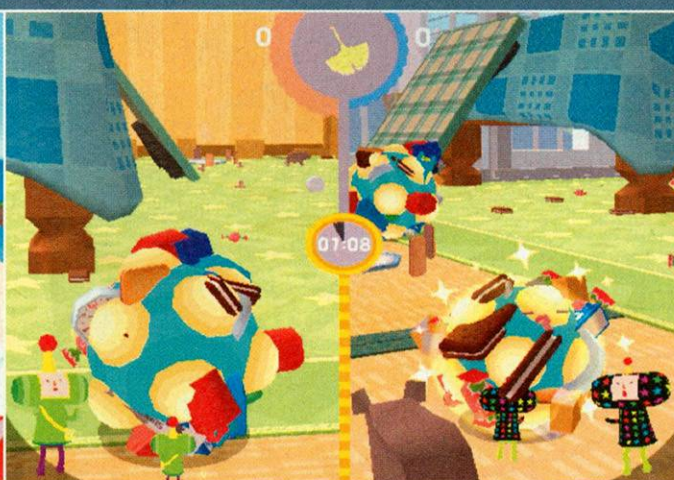
ter und kreativer Zeichner aufwendige Charakterstudien und -skizzen für große Spielprojekte. Für *We Love Katamari* hat man sich stattdessen einfach bunte Wachsmalstifte geschnappt und drauflos gekritzelt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU	
WE ♥ KATAMARI	
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 6+ Stunden
Internet: www.namco.com	
Spieler:	Termin:
1-2	26. Januar
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
We Love Katamari ist endlich mal eine innovative Spielidee , die richtig Spaß macht!	



FORMEL 1 Statt die Kontrahenten zu überholen, wälzt man hier einfach über sie hinweg. Da schaut selbst Schumi blöd aus der Wäsche.



ZWEIERLEI Die Mehrspielermodi sind zwar nicht so gut wie das eigentliche Hauptspiel, aber trotzdem sehr unterhaltsam.



Splinter Cell Essentials

Sam Fishers PSP-Debüt

wirkt vielversprechend.



IN GEWOHNTER MANIER Alles beim Alten: Sam zieht es auch auf der PSP vor, unentdeckt zu bleiben.

HILFREICH An den Anzeigen am unteren rechten Bildschirmrand erkennen Sie, wie gut Sie für Ihre Gegner zu sehen sind.

FEINARBEIT Sobald Gegner in der Nähe sind, kann jedes Fehlverhalten tödlich enden.

ANSEHNLICH Die Grafik sieht für PSP-Verhältnisse überdurchschnittlich gut aus.

Wie Sie der umfangreichen Vorschau in der letzten Ausgabe der PLAYZONE entnehmen konnten, schlägt Ubisofts Vorgeze-Agent im vierten Teil von *Splinter Cell* neue Wege ein. Dasselbe gilt für das erste *Splinter Cell* für die PSP, das im Frühjahr 2006 erscheinen wird und dessen Story zeitlich im Jahre 1992 angesiedelt ist – also deutlich vor den anderen Episoden der beliebten Serie.

ZEITREISE

Wie auch beim vierten Teil hält sich Ubisoft bislang sehr bedeckt, was die Story angeht – uns wurde bei einer Präsentation jedoch verraten, dass es ein Wiedersehen mit Sam Fishers altem Bekannten Douglas Shetland geben wird. Dieser kämpfte im zweiten Teil *Pandora Tomorrow* noch an Sams Seite, während er sich im Nachfolger *Chaos Theory* gegen den Helden stellte und dafür mit dem Leben bezahlte. Die Missionen wurden für die PSP-Fassung von *Splinter Cell* allesamt neu konzipiert.

SPLINTER CELL, SO WIE WIR ES KENNEN

Um das Spiel auch für Zwischendurchspieler attraktiv zu machen, die nicht stundenlang an der PSP hängen oder einfach auf die Schnelle eine Runde in der U-Bahn spielen wollen, wird das *PSP-Splinter Cell* alle sieben bis acht Minuten einen Tempowechsel vollziehen. Dadurch soll es möglich sein, den Titel trotz seines Umfangs von 13 bis 15 Stunden in kleinen Häppchen zu genießen. Aber nicht nur das Gameplay wurde an das Handheld

angepasst: Da Sie auf Heimkonsolen die Kamera mit dem zweiten Analogstick steuern, musste die Steuerung für *Splinter Cell Essentials* entsprechend geändert werden. So können Sie mit dem Analogstick statt Sam die Kamera bewegen, solange Sie einen entsprechenden Knopf gedrückt halten. Dies klingt zuerst etwas ungewohnt, doch besser hätte man dieses Problem kaum lösen können. In Hinsicht auf die Technik bleibt zu erwähnen, dass das *PSP-Splinter Cell* die gleiche Engine wie der zweite Teil *Pandora Tomorrow* verwendet und bereits jetzt mit seiner sehr guten Grafik beeindruckt. Multiplayer-Spielern bietet der Titel einen VS-Modus per WLAN, in dem sich zwei Agenten gegenseitig umschleichen und bekämpfen können. Bleibt nur zu hoffen, dass sich unsere ersten Eindrücke bestätigen und uns schon in Kürze ein vollwertiges *Splinter Cell* für unterwegs beschert wird.

THOMAS EDER

VORSCHAU	
S.C. ESSENTIALS	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	13-15 Stunden
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1-2	Frühjahr 2006
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
Sams erster Auftritt auf der PSP macht bereits jetzt einen hitverdächtig guten Eindruck.	

Großes Resident-Evil-4-Gewinnspiel!

Resident-Evil-Fans aufgepasst!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen acht prall gefüllte *Resident Evil 4*-Tüten, in denen neben der limitierten Fassung von *Resident Evil 4* noch eine Menge cooler Merchandise-Artikel enthalten sind.

Capcom zeigt sich sehr spendabel: In den acht Paketen befinden sich jeweils ein *Resident Evil 4* in der hochwertigen Sammlerbox, eine informative Making-of-DVD, ein cooles T-Shirt, stylische Bracelets, ein Kalender, ein Schlüsselanhänger und zu guter Letzt ein Poster. Bei einer Tüte legt Madrics obendrein noch einen Kettensägecontroller drauf. Wenn Sie all diese coolen Goodies Ihr Eigen nennen wollen, müssen Sie uns lediglich eine SMS oder Postkarte mit dem Kennwort „PZ 62“, gefolgt von der richtigen Antwort, schicken (also beispielsweise „PZ 62 B“). Viel Glück!

Gewinnspielfrage:

Wie heißt die schöne Dame, die Sie in der PS2-Fassung durch exklusive Bonusmissionen führen dürfen?

A: Ashley Graham B: Claire Redfield C: Ada Wong

Da *Resident Evil 4* von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hat, dürfen nur Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben, an der Verlosung teilnehmen. Alle Gewinner müssen einen Altersnachweis mittels Ausweiskopie erbringen.

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 62“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 62 B) an folgende länderspezifischen Nummern:

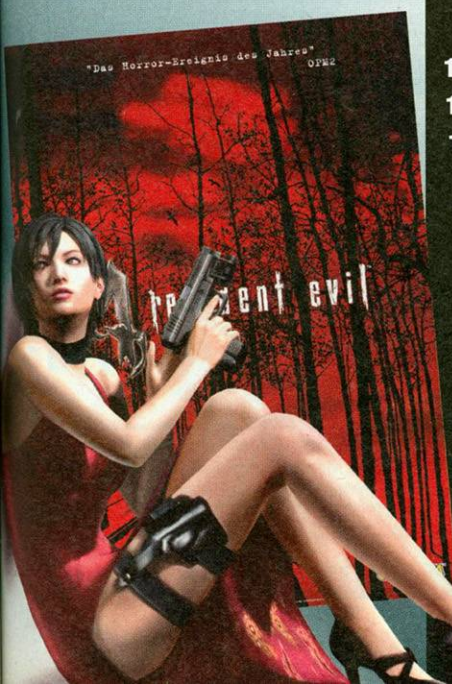
D: 82098, € 0,49/SMS* Alle Netze!
 (* inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit Kennwort und Lösung an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
 Kennwort: PZ 62, 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. Teilnahmeschluss ist der 17. Januar 2006.

- 1x Resident Evil 4** in der hochwertigen Stahlbox (limitiert)
- 1x Making-of-DVD**
- 1x Resident Evil 4 T-Shirt**
- 1x Resident Evil 4-Armbänder**
- 1x Resident Evil 4-Kalender 2006**
- 1x Resident Evil 4-Schlüsselanhänger**
- 1x Resident Evil 4-Poster**



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	Final Fantasy XII	PS2 19
2	DTM Race Driver 3	PS2 3
3	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2 3
4	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	PS2 3
5	Tomb Raider: Legend	PS2/PSP 4
6	Der Pate	PS2/PSP 9
7	Hitman: Blood Money	PS2 5
8	Kingdom Hearts II	PS2 7
9	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2 1
10	Gran Turismo 4 Mobile	PSP 1

Zwar hat sich in den Most-Wanted-Charts relativ wenig getan, doch haben wir immerhin ein Novum zu vermelden: Mit *Gran Turismo 4 Mobile* ist der erste waschechte PSP-Titel in die Top 10 eingestiegen.

Quelle: PZ-Onlineumfrage

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: **Für die Leser-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 15“, wenn *Metal Gear Solid 3* Ihr absoluter Lieblingstitel ist.). **Für die Most-Wanted-Charts:** Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 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: 0900700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch.
Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 17. Jan. 06.

MOST WANTED

- 01 Alan Wake
- 02 Black
- 03 Castlevania: Curse of ...
- 04 Der Pate
- 05 Dirge of Cerberus: FF VII
- 06 Dragon Quest VIII: Journey ...
- 07 Driver: Parallel Lines
- 08 DTM Race Driver 3
- 09 Final Fantasy XII
- 10 Gran Turismo 4 Mobile PSP
- 11 Hitman: Blood Money
- 12 Kingdom Hearts II
- 13 Metal Gear Acid 2 PSP
- 14 Metal Gear Solid 3: Subsist.
- 15 Metal Gear Solid 4
- 16 Onimusha: Dawn of Dreams
- 17 Resident Evil 5
- 18 Shadow of the Colossus
- 19 Splinter Cell Double Agent
- 20 Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms: Earned ...
- 02 Burnout Revenge
- 03 Call of Duty 2: Big Red One
- 04 Fahrenheit
- 05 FIFA 06
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 4
- 09 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 10 GTA San Andreas
- 11 Killzone
- 12 L.A. Rush
- 13 Medal of Honor Eur. Assault
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Midnight Club 3: DUB Edition
- 17 Mortal Kombat: Shaolin M.
- 18 Need for Speed Most Wanted
- 19 Peter Jackson's King Kong
- 20 Prince of Persia: The Two ...
- 21 Pro Evolution Soccer 5
- 22 Resident Evil 4
- 23 Splinter Cell Chaos Theory
- 24 Star Wars Battlefront II
- 25 Tekken 5
- 26 The Suffering: Ties That Bind
- 27 True Crime: New York City
- 28 WWE SmackDown 2006 PS2
- 29 WWE SmackDown 2006 PSP
- 30 Xenosaga Episode II

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

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

BLACK

Die technisch bestechende Ballerorgie der Burnout-Entwickler Criterion hat endlich einen genauen Veröffentlichungstermin bekommen. Mehr dazu in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	23. Februar
Genre:	Ego-Shooter

CASTLEVANIA: CURSE OF ...

... *Darkness* soll die Fans der Serie nach dem stark an *Devil May Cry* erinnernden Vorgänger mit erhöhtem Rollenspielanteil wieder verschöhnen. Mehr dazu auf den Seiten 44 bis 46!

Hersteller:	Konami
Termin:	Februar
Genre:	Action

DER PATE

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

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	März
Genre:	Action

DIRGE OF CERBERUS: FINAL F. VII

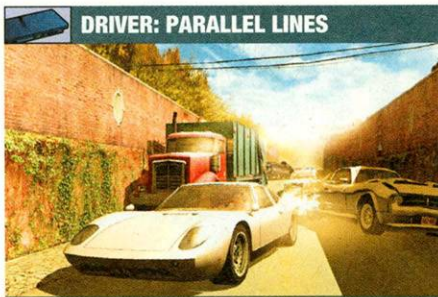
Das Actionspiel mit Vincent Valentine aus *Final Fantasy VII* in der Hauptrolle dürfte sich schon alleine wegen der Verbindung zum Rollenspiel-Klassiker großer Beliebtheit erfreuen.

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Action

DRAGON QUEST VIII

Der achte Teil der in Japan unglaublich erfolgreichen *Dragon Quest*-Serie soll im neuen Jahr auch nach Deutschland kommen. Ab Seite 30 finden Sie eine riesige Vorschau dazu!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2006
Genre:	Rollenspiel



DRIVER: PARALLEL LINES

Mit einer komplett umgemodelten Engine und neuen Gameplay-Prioritäten will Reflections das *Driver3*-Debakel vergessen machen. Lesen Sie unsere Eindrücke ab Seite 40!

Hersteller: **Atari**
Termin: **März**
Genre: **Action/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: **2006**
Genre: **Rollenspiel**



GHOST RECON: ADVANCED...

... *Warfighter* soll nun im Februar auf den Markt kommen. Wir sind gespannt, ob die Serie diesmal auch auf der PS2 begeistern kann oder im Mittelmaß stecken bleibt.

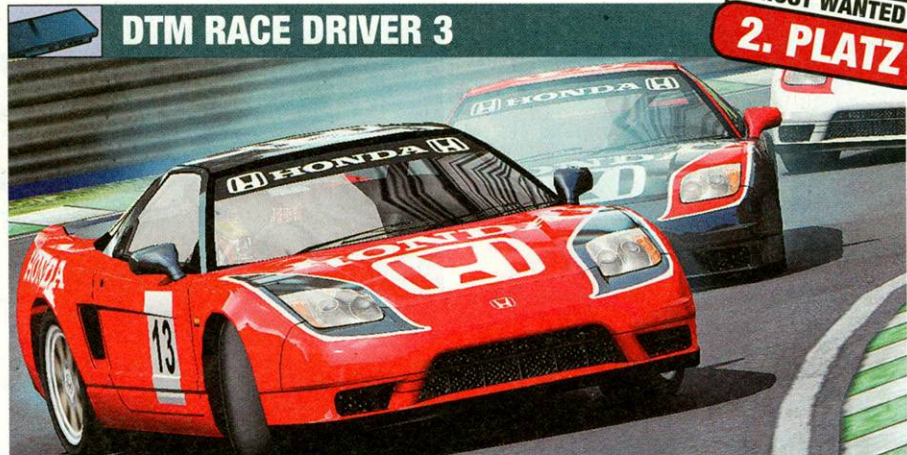
Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **Februar**
Genre: **Taktik-Shooter**



METAL GEAR ACID 2

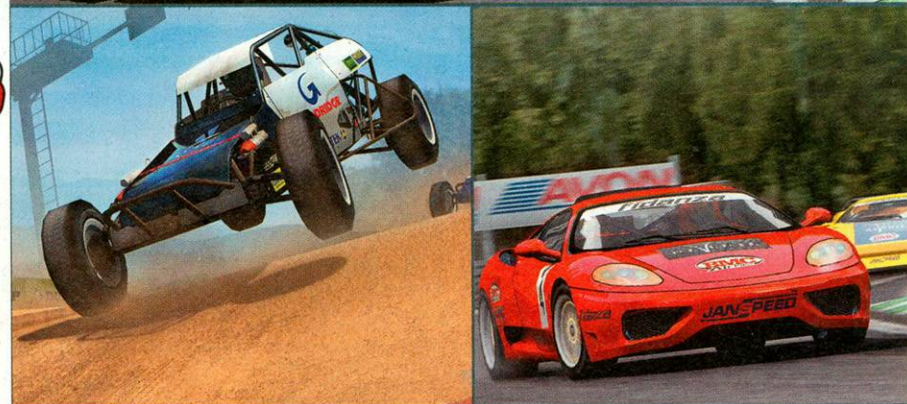
Im nächsten Heft finden Sie einen Bericht zur japanischen Version des Strategiespiels rund um Solid Snake. Bei Teil zwei hat sich Konami für Cel-Shading-Grafik entschieden.

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



DTM RACE DRIVER 3

MOST WANTED
2. PLATZ



Sollte die fertige Version des neuen *DTM Race Driver* halten, was die ersten Präsentationen versprochen, so muss sich *Gran Turismo 4* im Februar warm anziehen. Mit grandioser Grafik, aufwendigem Schadensmodell und gewaltigem Umfang schickt sich Codemasters an, den Rennspiel-König von der Pole Position zu verdrängen.

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



GRAN TURISMO 4 MOBILE

MOST WANTED
10. PLATZ

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

Hersteller: **Sony**
Termin: **2006**
Genre: **Rennspiel**



KINGDOM HEARTS II

MOST WANTED
8. 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: **2006**
Genre: **Rollenspiel**



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

MOST WANTED
3. PLATZ

Zum zweiten Teil gab's die *Substance*-Neuaufgabe, 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**

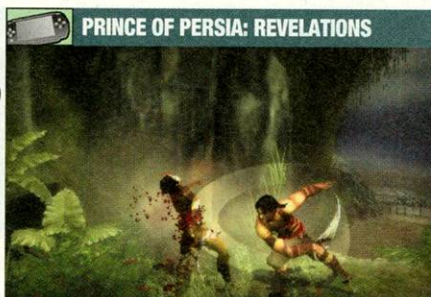


ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

MOST WANTED
9. PLATZ

Nachdem die Rätsel in den bisherigen Onimusha-Spielen ohnehin nur Alibi-Charakter hatten, setzt Capcom beim vierten Teil voll auf Action und baut das Team-Gameplay aus.

Hersteller:	Capcom
Termin:	17. März
Genre:	Action



PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS

Wer letztes Jahr *Warrior Within* verpasst hat, der kriegt bei dieser erweiterten PSP-Fassung die Gelegenheit, dies stillvoll nachzuholen. Leider kam das Spiel zu spät für einen Test.

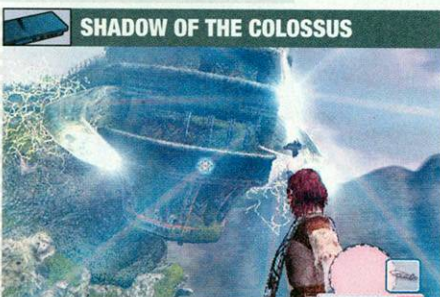
Hersteller:	Ubisoft
Termin:	15. Dezember
Genre:	Action



RESIDENT EVIL 5

Wann genau Resident Evil 5 erscheinen soll, ist noch nicht klar. Capcom plant, die in Arbeit befindlichen Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 gleichzeitig zu veröffentlichen.

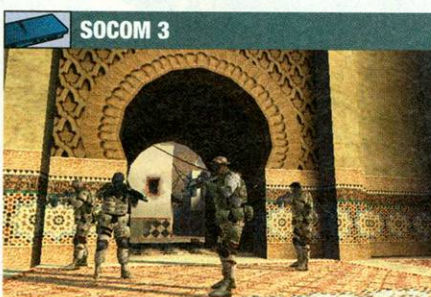
Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure



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 es in den USA der Fall war. Mittlerweile ist klar: Es kommt erst im Frühjahr!

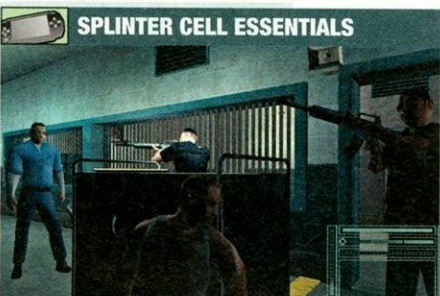
Hersteller:	Sony
Termin:	1. Quartal 2006
Genre:	Taktik-Shooter



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Nach drei Episoden wird es Zeit für einen Neuanfang: Ubisoft verspricht fürs Frühjahr ein ganz anderes *Splinter Cell* und schickt Sam Fisher dabei erstmal ins Gefängnis!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure



SPLINTER CELL ESSENTIALS

Der Name ist Programm: Zeitgleich zum neuen PS2-Einsatz namens *Double Agent* wird Sam Fisher auch auf PSP-Seite aktiv sein. Erste Infos zu *Essentials* finden Sie auf Seite 68!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure



SUIIKODEN TACTICS

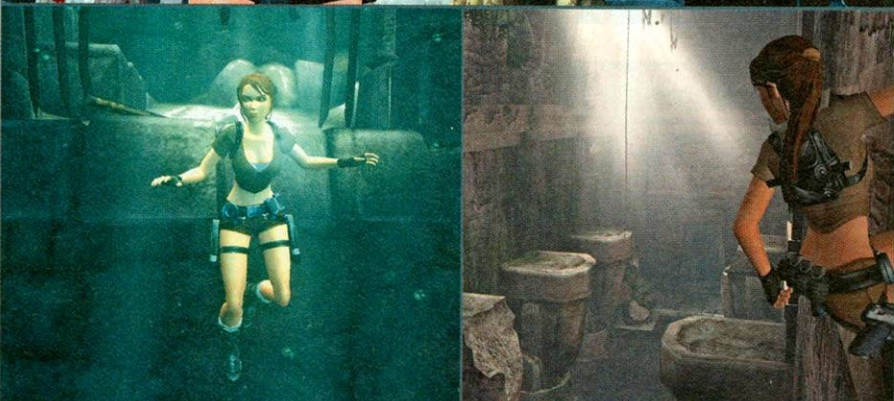
Willkommener Nachschub: Gute Strategiespiele gibt es auf Konsolen nicht gerade im Überfluss, da kommt Konamis Taktik-Ableger der beliebten Rollenspielserie gerade recht.

Hersteller:	Konami
Termin:	Februar
Genre:	Strategie



TOMB RAIDER: LEGEND

MOST WANTED
5. PLATZ



Mit *The Angel of Darkness* sollte sich Lara Croft vor zwei Jahren eindrucksvoll auf der Bildfläche zurückmelden, doch der fertige - oder vielmehr eben unfertige - Titel enttäuschte die Fans mit unausgereifter Steuerung und jeder Menge Bugs. Der zweite Comeback-Versuch macht einen besseren Eindruck (Vorschau ab Seite 36).

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

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

Need for Speed ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 80%
... *Most Wanted* ist zwar nett, kann aber nicht mit den Vorgängern mithalten.

Prince of Persia: ...
Genre: Action
Wertung: 90%
... *The Two Thrones* ist ein fulminanter Abschluss der Trilogie um den Prinzen.

Ratchet: Gladiator
Genre: Action
Wertung: 87%
Klasse Spiel, auch wenn der abwechslungsreichere Vorgänger noch besser war

PLAYSTATION 2



Sly 3
Genre: Action-Adventure
Wertung: 86%
Vorbildliches Abenteuer, für jüngere und ältere Spieler gleichermaßen geeignet

Soul Calibur III
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 88%
Ein toller Editor und viele neue Ansätze halten die Fans der Prügelserie bei der Stange.

True Crime: New ...
Genre: Action
Wertung: 86%
... *York City*. Nicht frei von Fehlern, trotzdem der bisher stärkste *GTA*-Konkurrent.

ZULETZT ERSCHIENEN

GTA Liberty City ...
Genre: Action
Wertung: 92%
... *Stories* ist eine grandiose PSP-Umsetzung, die kein *GTA*-Fan verpassen sollte.

Need for Speed ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 80%
... *Most Wanted 5-1-0* ist auch ohne die Storyelemente der PS2-Version sehr Spaßig.

P. J.'s King Kong
Genre: Action-Adventure
Wertung: –
Die zwei großen PSP-Titel von Ubisoft kamen leider zu spät für einen Test.

PSP



Prince of Persia: ...
Genre: Action
Wertung: –
... *Revelations*. Auch die PSP-Neuaufgabe von *Warrior Within* kam zu spät für einen Test.

Pro Evolution Soccer 5
Genre: Sport
Wertung: 87%
Auch ohne Meisterliga-Modus und mit suboptimaler Kamera ein grandioses Fußballspiel

WWE SmackDown! ...
Genre: Wrestling
Wertung: 89%
... vs. *RAW 2006*. Diese hervorragende PSP-Umsetzung testen wir ab Seite 94!

ZULETZT ERSCHIENEN

Codename: Kids Next Door	2. Dezember
Dancing Stage Max	24. November
Flow: Urban Dance Uprising	6. Dezember
RTL Skispringen 2006	30. November
Shaman King: Power of Spirit	24. November
Ski Alpin 2006	8. Dezember
Sniper Elite	15. Dezember

JANUAR

Gene Troopers	19. Januar
Knights of the Temple II	19. Januar
NBA 2K6	27. Januar
NHL 2K6	27. Januar
Sega Classics Collection	6. Januar
Torino 2006	20. Januar
We Love Katamari	26. Januar
World Poker Tour 2K6	27. Januar
World Racing 2	19. Januar
WWII: Battle over Europe	Januar
WWII: Tank Battles	Januar
Zathura	27. Januar

FEBRUAR

Black	23. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	Februar
Devil Kings	3. Februar
DTM Race Driver 3	Februar
FIFA Street 2	Februar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Februar
Mark Ecko's Getting Up: Contents ...	9. Februar
Namco Museum 50th Anniversary	16. Februar
Pac-Man World 3	16. Februar
Psychonauts	Februar
Suikoden Tactics	Februar
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Februar
The Regiment	Februar
The Sword of Etheria	Februar
Urban Reign	Februar
Winx Club	Februar

MÄRZ / 1. QUARTAL

24: The Game	März
And 1 Streetball	1. Quartal
Armored Core: Nexus	1. Quartal
ATV Offroad Fury 3	Frühjahr
Commandos Strike Force	1. Quartal
Dance Factory	Frühjahr
Der Pate	März
Drakengard 2	März
Driver: Parallel Lines	März
Evolution GT	März
Final Fight Streetwise	24. März
Franklin: A Birthday Surprise	1. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Ende März
Gauntlet: Seven Sorrows	1. Quartal
Hitman: Blood Money	1. Quartal
Onimusha: Dawn of Dreams	17. März
Pro Evolution Soccer Management	März
Rampage: Total Destruction	1. Quartal
Samurai Shodown V	1. Quartal
Sensible Soccer	Frühjahr
Shadow of the Colossus	1. Quartal
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	1. Quartal
Splinter Cell 4	März
The King of Fighters 2003	1. Quartal

2006

America's Army: Rise of a Soldier	2006
Bully	2. Quartal
Dragon Quest VIII	2006
Final Fantasy XII	2006
Football Generation	2006
Kingdom Hearts II	2006
Metal Gear Solid 3: Subsistence	2006
Okami	2. Quartal
Phantasy Star Universe	Sommer
Scarface	2006
Sonic Riders	2006
StarCraft: Ghost	2006
Superman Returns	2. Quartal
The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
The Movies	2006
Tomb Raider: Legend	2. Quartal

ZULETZT ERSCHIENEN

Crash Tag Team Racing	25. November
Die Sims 2	22. Dezember
Frantix	6. Dezember
Go! Sudoku	7. Dezember
Madden NFL 06	15. Dezember
Namco Museum: Battle Collection	14. Dezember
World Rally Championship	23. November
X-Men Legends II	24. November

JANUAR

Space Invaders Evolution	12. Januar
--------------------------	------------

FEBRUAR

Breath of Fire III	10. Februar
--------------------	-------------

FIFA Street 2	Februar
---------------	---------

Gottlieb Pinball Classics	Februar
---------------------------	---------

Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
----------------------------	-------------

Pac-Man World 3	16. Februar
-----------------	-------------

Street Fighter Alpha 3 Max	24. Februar
----------------------------	-------------

MÄRZ / 1. QUARTAL

Ape Escape	1. Quartal
------------	------------

ATV Offroad Fury Blazin' Trails	Frühjahr
---------------------------------	----------

Death, Jr.	1. Quartal
------------	------------

Der Pate	1. Quartal
----------	------------

Field Commander	1. Quartal
-----------------	------------

Football Manager 2006	Ende März
-----------------------	-----------

Lemmings	1. Quartal
----------	------------

Mega Man Powered Up	24. März
---------------------	----------

Midway Arcade Treasures Extended Play	1. Quartal
---------------------------------------	------------

Monster Hunter: Freedom	31. März
-------------------------	----------

Mortal Kombat Deception Unchained	1. Quartal
-----------------------------------	------------

MX vs. ATV Unleashed	10. März
----------------------	----------

Pocket Racers	1. Quartal
---------------	------------

Rengoku: The Tower of Purgatory	1. Quartal
---------------------------------	------------

Splinter Cell Essentials	1. Quartal
--------------------------	------------

SpongeBob: Der gelbe Rächer	Anfang März
-----------------------------	-------------

Tales of Eternia	1. Quartal
------------------	------------

Untold Legends: The Warrior's Code	1. Quartal
------------------------------------	------------

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	1. Quartal
-------------------------------	------------

Worms: Open Warfare	März
---------------------	------

Ys: The Ark of Napishtim	1. Quartal
--------------------------	------------

2006

187: Ride or Die	2006
------------------	------

Frogger: Helmet Chaos	2. Quartal
-----------------------	------------

Gran Turismo 4 Mobile	2006
-----------------------	------

Juiced: Eliminator	2006
--------------------	------

Me and my Katamari	2006
--------------------	------

Metal Gear Acid 2	2006
-------------------	------

The Da Vinci Code – Sakrileg	Mai
------------------------------	-----

Tomb Raider: Legend	2. Quartal
---------------------	------------

Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Ende 2006
---------------------------------------	-----------

World Poker Tour 2K6	Mai
----------------------	-----

Xyanide	2006
---------	------

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS

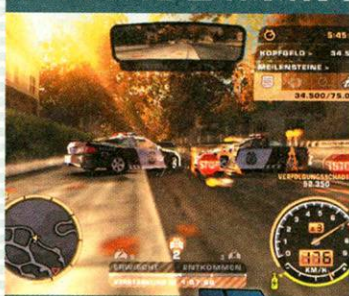


PLATZ/VORMONAT	TITEL/SYSTEM	MONAT
1	Gran Turismo 4 PS2	8
2	GTA San Andreas PS2	13
3	Final Fantasy X PS2	35
4	Final Fantasy X-2 PS2	10
5	MGS 3: Snake Eater PS2	12
6	Resident Evil 4 PS2	1
7	Tekken 5 PS2	3
8	Gran Turismo 3: A-spec PS2	32
9	Pro Evolution Soccer 5 PS2	1
10	NFS Most Wanted PS2	1

Höchster Neueinsteiger in den Leser-Charts ist das fantastische *Resident Evil 4*. *Pro Evolution Soccer 5* und *Need for Speed Most Wanted* haben sich aber ebenfalls einen Platz gesichert!

Quelle: PLAYZONE-Zeignisauswertung

VERKAUFES-CHARTS

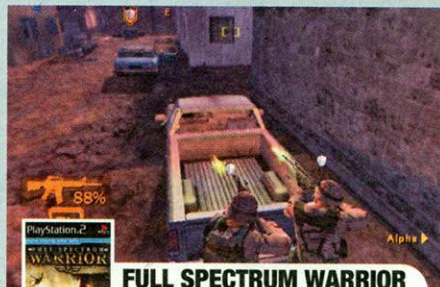


PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	NEU Need for Speed Most Wanted 1
2	NEU NFS Most Wanted (Black Edition) 1
3	3 FIFA 06 3
4	NEU WWE SmackDown! vs. RAW 2006 1
5	NEU SingStar '80s 1
6	NEU True Crime: New York City 1
7	1 Resident Evil 4 2
8	NEU Harry Potter und der Feuerkelch 1
9	NEU EyeToy Play 3 1
10	8 Buzz! – Das Musik-Quiz 2

Wie im letzten Monat tummeln sich unheimlich viele Neueinsteiger in den Charts. Die vorweihnachtliche, hochkarätige Spieleflut hat also deutliche Zeichen gesetzt!

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

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

STRATEGIE

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



WWE SMACKDOWN! VS. RAW

Das neueste *WWE SmackDown! vs. RAW* bietet coole Features fürs Geld!

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Tekken 5	Namco	89%
Soul Calibur II	Namco	88%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
The King of Fighters 2001/2002	SNK Playmore	83%

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw 2006	THQ	90%
WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%

ROLLENSPIELE



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



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%
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	90%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
SSX On Tour	Electronic Arts	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freekstyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

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

ACTION



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Grand Theft Auto Vice City (dt.)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ratchet Gladiator	Sony	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	90%
TimeSplitters Future Perfect	Eidos	90%
Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	89%
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



ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Resident Evil 4	Capcom	95%
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	92%
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – 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%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	Electronic Arts	76%
Spider-Man 2	Activision	71%

ACTION

GTA Liberty City Stories	Take 2	92%
Twisted Metal Head-On	Sony	87%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	86%
Pursuit Force	Sony	81%
Coded Arms	Konami	79%
Fired Up	Sony	79%
Death, Jr.	Konami	71%
Ghost in the Shell: SAC	Atari	70%
Dynasty Warriors	THQ	68%
Marvel Nemesis: RotI	Electronic Arts	57%



DENKSPIEL

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

GESCHICKLICHKEIT

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

KAMPFSPIEL

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

RENNSPIEL

Burnout Legends	Electronic Arts	92%
Ridge Racer	Sony	91%
WipEout Pure	Sony	90%
Colin McRae Rally 2005 Plus	Codemasters	85%
DTM Race Driver 2	Codemasters	85%
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	85%
WRC	Sony	83%
F1 Grand Prix	Sony	81%
NFS Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	80%
NFS Underground Rivals	Electronic Arts	80%

ROLLENSPIEL

Untold Legends: BotB	Activision	78%
----------------------	------------	-----

SPORT

Pro Evolution Soccer 5	Konami	87%
THUG 2 Remix	Activision	87%
Virtua Tennis World Tour	Sega	85%
NBA Live 06	Electronic Arts	84%
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	84%
FIFA 06	Electronic Arts	83%
SSX On Tour	Electronic Arts	83%
Everybody's Golf	Sony	82%
NBA Street Showdown	Electronic Arts	81%
World Tour Soccer	Sony	72%



STRATEGIE

Der Herr der Ringe: Taktiken	Electronic Arts	82%
Metal Gear Acid	Konami	78%

SONSTIGE

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



DIE REDAKTION



FLASHBACK

Viele aktuelle Spieleserien existieren seit Jahren – wir denken an einen solchen PSone-Klassiker zurück.

DRIVER



ANGESTAUBT Die Grafik war für damalige Verhältnisse wirklich gut!

Im Juni des Jahres 1999 bekam ich meine ersten grauen Haare. Eine gewisse Teilschuld kommt definitiv *Driver* zu, schließlich war der Schwierigkeitsgrad des Spiels legendär. Während viele Spieler bereits am Einstellungstest in der Tiefgarage verzweifeln, biss ich mich bis zur bockschweren letzten Mission durch, die für Zahnabdrücke in Controllern sorgte. Doch die Mühe hat sich gelohnt. *Grand Theft Auto* war noch zweidimensional und für damalige Verhältnisse bot *Driver* eine beeindruckende Optik mitsamt Schadensmodell und vor allem eine Fahrphysik zum Verlieben. So authentisch konnte man nie zuvor mit dicken Amis-Schlitten durch Häuserschluchten brettern. Ein Merkmal, das übrigens auch den ansonsten nicht ganz ausgereiften dritten Teil der Serie auszeichnete. Trotz kleiner Kritikpunkte war *Driver* schlicht und ergreifend die ultimative Verfolgungsjagd-Simulation.

Maik Bütetür

PLAYZONE-WERTUNG
der Ausgabe 6/99: 90%

HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Buzz (PS2)

... verabschiedete sich wie alle Jahre pünktlich vor Heiligabend in den Weihnachtsurlaub, musste die geplante Flugreise jedoch absagen ...

MAIK BÜTEFÜR
28, Redakteur
Spielt derzeit:
GTA Liberty City Stories

... kann sich immer noch nicht von Rockstars Gangster-Sim für unterwegs lösen und fühlt sich in der U-Bahn ständig vorwurfsvoll von Mitfahrern beobachtet.

THOMAS EDER
28, Redakteur
Spielt derzeit:
Battlefield 2: Modern Combat (online)

... kann sich zu Hause kaum mehr von seinem Sofa losreißen, seit er *Battlefield 2: Modern Combat* endlich auch auf der PS2 online spielen kann.

MATTHIAS SCHÖFFEL
40, Designer
Spielt derzeit:
Psychonauts

... badet gern in Eiswasser. Schön dabei: Auch ohne das für andere Trendsportarten nötige schrille „Outfit“ und teure „Equipment“ wird man für bescheuert gehalten.

MICHAEL PRUCHNICKI
27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Primal

... ist nach der missratenen Xbox-Fassung positiv überrascht von der doch ganz ordentlichen PS2-Version von *The Matrix: Path of Neo*.

UWE HÖNIG
31, Redakteur
Spielt derzeit:
Resident Evil 4

... hat sich erneut von *Resident Evil 4* und den PS2-exklusiven Bonusmissionen fesseln lassen. Ein grandios schauriges Game – ideal für die kalte Jahreszeit!

STEFANIE SCHETTER
27, DVD-Redakteurin (LtG.)
Spielt derzeit:
Prince of Persia: The Two Thrones

... hofft, dass rechtzeitig vor Weihnachten die neue Küche geliefert und einsatzfähig ist. Sonst gibt's Heiligabend besonders festliches Dosenfutter aus der Mikrowelle.

BRITTA RASP
26, Junior Designerin
Spielt derzeit:
SSX On Tour

... is completely done by the translation program in the InterNet, because it would like to improve their English and since newest letter in English writes. Cheers, Mate!

WOLFGANG FISCHER
34, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Pro Evolution Soccer 5 (PSP)

... ist aktuell wieder voll im PSP-Fieber und zockt in jeder freien Minute *Pro Evo Soccer* – vorausgesetzt, seine Freundin hängt nicht gerade in einer *Lumines*-Mega-Session.

MICHAEL MEYER
24, Redakteur
Spielt derzeit:
GTA Liberty City Stories

... hat die Wurzelbehandlung beim Zahnarzt heil überstanden und versucht die Nachwirkungen dieser Tortur mit einigen Streifzügen durch Liberty City zu vergessen.

HEINRICH LENHARDT
40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Dragon Quest VIII

... würde sich eine Gesetzesnovelle zum Verbot von geschmacksnervenverletzender Weihnachtsmusik (im nicht nur nord-amerikanischen Einzelhandel wünschen.

DAVID MOLA
24, Junior Designer
Spielt derzeit:
Civilization IV (PC), PES 5

... spielt neuerdings wieder in einer Metal-Band, quält deshalb sein Instrument (und seinen Mitbewohner) ungewohnt häufig und spart nebenher auf eine neue Gitarre.

DIE ICONS UND DAS TEST-SYSTEM



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

ab 30 % „Na ja ...“ Spiele unter 30 % („Schwach“) würdigen wir nur sehr selten mit größeren Tests. Generell ist bei Wertungen unter 50 % Vorsicht angesagt.
ab 50 % „Geht so ...“ Eine Gesamtwertung von 50 % bedeutet, dass der Titel eine durchschnittliche Qualität aufweist. Ab 60 % dürfen zumindest Liebhaber dieser Spielart durchaus mit einem Kauf liebäugeln.
ab 70 % „Gut“ Ab 70 % sollten auch Leute Probe spielen, die sich für dieses Genre sonst weniger begeistern können.
ab 80 % „Sehr gut“ Eine Wertung von über 80 % signalisiert, dass es sich bei dem Spiel um ein Spitzenprodukt handelt.
ab 90 % „Super“ Gibt die Redaktion gar eine Wertung von 90 % oder mehr, dann kommt man nicht um die Anschaffung herum. Ein zukünftiger Klassiker!

DIE NÄCHSTE GENERATION DES SPIELENS IST DA!

DAS GROSSE SONDERHEFT ZUM KONSOLENSTART

Österreich € 7,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90
Spanien, Italien, Griechenland, Portugal € 8,70
Dänemark dkr 59,-; Schweiz sfr 12,90

€ 6,99
SH 01/06

XBOX ZONE

WWW.XBOX-ZONE.DE

100% UNABHÄNGIG
100% A
100%



SONDERHEFT XBOX 360 TOTAL!

ALLE LAUNCHTITEL
AUSFÜHRLICH GETESTET

Perfect Dark Zero • Peter Jackson's King Kong • Quake 4 (dlc.)
Kameo: Elements of Power • Gun • Project Gotham Racing
Call of Duty 2 • Need for Speed Most Wanted u. v. m.

UMFANGREICHE TESTVIDEOS
ZU ALLEN SPIELEN

AUSBlick AUF KOMMENDE HITS

WERTVOLLE PROFI-TIPPS

ALLE ZUBEHÖRTEILE
IM ÜBERBLICK

HDTV-TECHNIK-GUIDE



DVD IM HEFT! 33 VIDEOS
74 MINUTEN SPIELZEIT



Über
70
Xbox-360-
Hits

AB DEM 21. DEZEMBER
IM GUT SORTIERTEN ZEITSCHRIFTENHANDEL



The Matrix:



WINDMÜHLE Die späteren Moves sind teilweise wirklich abgedreht.



KUNG-FU-MEISTER Eine Szene aus dem erweiterten Trainingsprogramm.



BULLET-TIME In Momenten wie diesem sieht das Spiel richtig gut aus, tendiert aber noch mehr zum Ruckeln.

Noch ein unfertiges Spiel zu der Filmtrilogie? Klingt nach einem **Fehler in der Matrix!**

Es ist kaum vermeidbar, dass ein nicht ganz fertig gewordenes Spiel sich hier und da Blößen gibt, doch das zweite Matrix-Spiel von Shiny Entertainment gibt sich in der Hinsicht dermaßen schamlos, dass eine gewisse Gleichgültigkeit aufseiten der Entwickler wohl nicht von der Hand zu weisen ist: Schon im allerersten Raum, in dem Sie durch Ihr Abschneiden in einem Kampf die Höhe der anwählbaren Schwierigkeitsgrade festlegen, gerät das Spiel zu einer derartigen Ruckelorgie, dass mancher Spieler wohl umgehend die DVD wieder aus der Konsole nehmen wird. Auch die folgende Flucht von Neos Arbeitsplatz ist kein

Glanzlicht – schlecht geskriptete Abläufe und mangelnde Logik gestalten die Sache unfreiwillig komisch. So schleichen Sie sich etwa Zentimeter um Zentimeter über einen Fenstersims davon, während ein Polizist Sie mit einer Pistole bedroht – und kommen ungeschoren davon! Nur wenige Meter weiter wartet ein Agent hinter einer offenen Glasfront ohne mit der Wimper zu zucken ab, bis Sie endlich kapiert haben, wohin die Flucht weitergehen könnte.

DAS TRAINING DES AUERWÄHLTEN

Dann gewinnt das Spiel zum Glück langsam an Fahrt: Neos Training in der Matrix wurde gegenüber der Filmvorlage er-

Path of Neo

heblich erweitert und macht Sie ausgiebig mit seinen übernatürlichen, per Knopfdruck kurzfristig zuschaltbaren Fokus-Fähigkeiten, diversen Nahkampftechniken sowie dem Umgang mit etlichen Nahkampf- und Schusswaffen vertraut. Hier kommt erstmals Spielspaß auf, denn das Kampfsystem erweist sich trotz seiner Einfachheit als durchdacht: Mit ein und dem selben Knopf starten Sie Schlagserien oder blocken die Ihrer Gegner – abhängig vom Timing. Klingt vielleicht seltsam, funktioniert in der Praxis aber erstaunlich gut. Durch Druck auf die Kreistaste öffnen Sie kurz die Deckung eines Gegners und können ihn dann durch die Gegend schleudern oder mit festgelegten Combos bearbeiten. Der Clou liegt darin, dass Sie mehrere Gegner hintereinander in diesen Zustand der Anfälligkeit bringen können. Gelingt es Ihnen, die Aktionsreihe durch Druck auf die Dreieckstaste im richtigen Moment (die Taste

wird kurz eingeblendet) abzuschließen, führt Neo eine spektakuläre Moveserie aus, bei der jeder beteiligte Gegner sein Fett wegkriegt. Je nachdem, ob Sie dabei eine Waffe in der Hand und/oder die Fokus-Taste gedrückt hatten, ergeben sich ganz unterschiedliche Kombinationen, die mit zunehmender Gegneranzahl immer bombastischer aussehen. Es gehört allerdings schon etwas Übung dazu, mitten im Kampfgetümmel vier Feinde gleichzeitig in solch eine Aktion einzubinden, denn bei jedem Einzelnen von ihnen muss das Timing stimmen. Das Ergebnis ist die Mühe aber wert! Dazu kommt im Laufe des Spiels die Möglichkeit, einzelne Gegner mit längeren Serien von Special Moves einzudecken – auch in diesem Fall werden im richtigen Moment die dafür nötigen Tastenkombinationen eingeblendet. Ein nettes Detail, wenn auch nicht immer ganz überzeugend, ist dabei die Physik, die alles Mögliche durch die Gegend fliegen und von

Wänden abprallen lässt. Es ist erstaunlich, dass die Entwickler all das unter einen Hut gebracht haben mit dem Einsatz von Schusswaffen (Sie können Ihre Gegner übrigens per Knopfdruck entwaffnen), ohne dass die Steuerung überbelegt wirkt. Ebenfalls lobenswert ist die Tatsache, dass die Action im Gegensatz zum Vorgänger *Enter the Matrix* nicht durch missratene Auto-Ausflüge unterbrochen wird.

ALLES, WAS EINEN ANFANG HAT, ...

... hat auch ein alternatives Ende, dachten sich wohl die Wachowski-Brüder und erdachten eigens für das neue *Matrix*-Spiel einen anderen Abschluss für die Filmtrilogie, von dem Sie aber nicht zu viel erwarten sollten. Überhaupt ist die Einbindung der Vorlage etwas misslungen. Zwar ist es eine tolle Sache, neue Episoden aus dem *Matrix*-Universum erleben zu können, wenn Neo etwa zwischen dem ersten und dem zweiten Film allerlei Leute aus der Matrix rettet, dafür nerven die zahlreichen Videoschnipsel aus den Kinofilmen schnell – zu chaotisch durcheinandergeschnitten und viel zu lang wirken die Szenencollagen, die Sie beim ersten Mal noch nicht mal wegdrücken können. Während all diese in Deutsch erklingen, hören Sie im Spielverlauf ab und zu noch englische Sprachfetzen – selbst die Lokalisierung wurde hier nicht ganz abgeschlossen, scheint es. Zahlreiche kleinere Bugs, unschöne Animationen (etwa das Leiterklettern), Ruckeleinlagen und optische Totalausfälle wie der massiv flimmernde Schwertkampf-Level im Bambuswald machen deutlich, dass die Entwickler angesichts des beachtlichen Umfangs von *Path of Neo* nie die Zeit fanden, ihrem (über)ambitionierten Projekt den nötigen Feinschliff zu verpassen.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki

ist hin- und hergerissen.

Nach zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit sollte man von einem renommierten Studio wie Shiny mehr erwarten können. Einige Levels sind eine Beleidigung für das Auge und die häufigen Ruckeleinlagen nerven – schön, dass man aus der PS2 all diese Effekte rauskitzelt, doch zu dem Preis hätte ich lieber auf manchen davon verzichtet und dafür ein flüssiges Spiel gehabt. Nach anfänglicher Skepsis hat mir *Path of Neo* trotzdem einigen Spaß bereitet. Das Verlinken der Moves funktioniert durch die einfache, aber durchdachte Steuerung gut und führt zu Moves mit teils aberwitzigen Animationen. Mit mehr Feinschliff hätte daraus sogar ein Hit werden können, doch dann hätten Dave Perrys Mannen wahrscheinlich noch bis Ende 2007 daran arbeiten müssen. Insgesamt zwar enttäuschend, aber doch ganz nett.

TEST THE MATRIX: P.O.N.

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Shiny Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	33 Levels

Internet: www.thematrixpathofneo.com

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich

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

- Teilweise saucoule Moves
- Durchdachte, einfache Steuerung
- Oft ganz schön ruckelig
- An allen Ecken und Enden unfertig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Fokus zuschalten	R1: Schießen	☐ Ausweichen
L2: Öffnen/Anlehnen	R2: Waffe ziehen/Anvisieren	☐ Angriff
Start: Pause	X: Springen	
Select:	O: Greifen/Link-Moves	
Steuerkreuz: Waffen wählen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera/Zielen

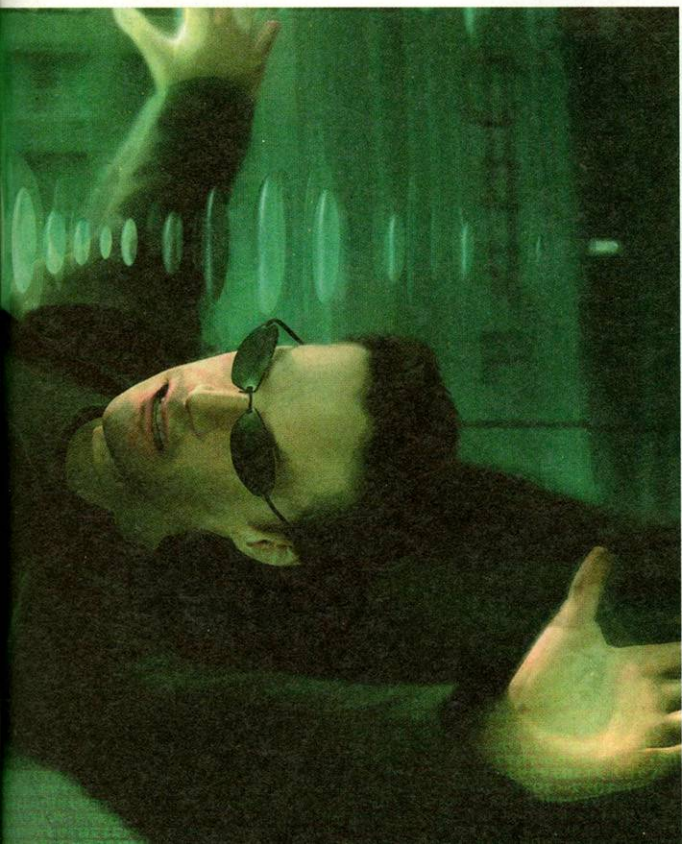
Die Steuerung ist einfach und trotz der Vielzahl an (meist situationsabhängigen) Aktionen intuitiv.

STEUERUNG
72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	78%	—%	71%

Unausgereift, aber spaßig: Neos spektakuläre Abenteuer überfordern Entwickler wie Konsole.



VORSICHT, FALLE! Der Tritt auf den braunen Schalter am Boden aktiviert das Feuer.

HACK & SLAY Die Actionabschnitte gefallen durch gute Lichteffekte.

Knights of the Temple II

Scharfe Klingen für ein Halleluja: Kreuzritter Paul

kämpft zum zweiten Mal gegen Ungläubige!

Gegen die Dämonen aus der Hölle ist kein Kraut gewachsen: In *Knights of the Temple: Infernal Crusade* legte sich Kreuzritter Paul de Raque mit einem Bischof an, der auf die schiefe Bahn geraten war und das Tor zur Hölle öffnen wollte. Im zweiten Teil ist das Schlimmste bereits eingetreten: Europa ist durch die Invasion finsterner Gestalten dem Untergang geweiht. Doch auf Paul ist natürlich wieder einmal Verlass. Sein zweiter Kreuzzug

stammt zwar nicht mehr von den schwedischen Starbreeze Studios, die den ersten Teil inszenierten, sondern von den Conan-Machern Cauldron. Doch haben die slowakischen Entwickler überraschend gute Arbeit abgeliefert und viele Schwächen des Tempelritter-Debüts ausgemerzt.

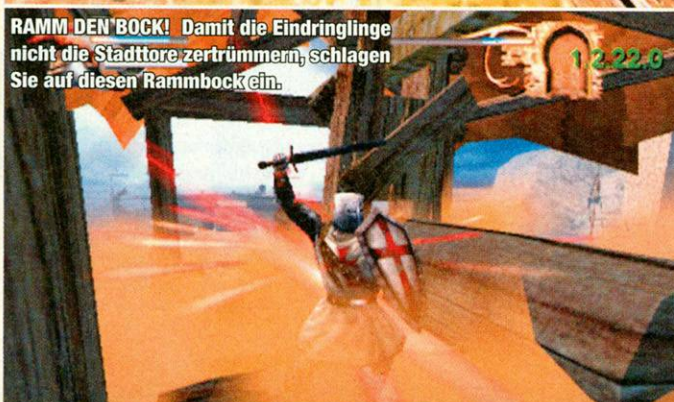
ROT GEFÄRBTE KLINGEN
Die Story und das Gameplay präsentieren sich in *Knights of the Temple II* deutlich facettenreicher. Um dem Niedergang

des Kontinents entgegenzuwirken und das Höllentor zu schließen, muss Paul de Raque drei Artefakte finden: In der römischen Stadt Sirmium wird das mysteriöse Auge versteckt, in den arabischen Gassen von Yusra ist ein Schlüssel verborgen und auf der Pirateninsel Ylgar stöbern Sie eine wertvolle Waffe auf. Vor Antritt der Reise durch die verschachtelten und dadurch etwas unübersichtlichen Gebiete dürfen Sie nicht nur zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, sondern

sich auch für einen von drei Ausgangspunkten Ihres Kreuzzugs entscheiden. Doch egal, auf welche Stadt Ihre Wahl fällt: Sie müssen zwangsläufig sämtliche Levels besuchen, um den Ausgang der atmosphärischen Geschichte mitzerleben – je nachdem, wie Sie sich bei den 18 Nebenaufgaben verhalten, gibt es dabei entweder einen guten oder bösen Abspann zu sehen. Abwechslungsreich präsentieren sich die Hauptquests: So belagern in einem Abschnitt sarazenische Eindringlinge das



HEILZAUBER Fähigkeiten wie die Kraft der Heilung sind während des Spiels einsetzbar. *Curatio - Kraft der Heilung*



RAMM DEN BOCK! Damit die Eindringlinge nicht die Stadttore zertrümmern, schlagen Sie auf diesen Rammbock ein.

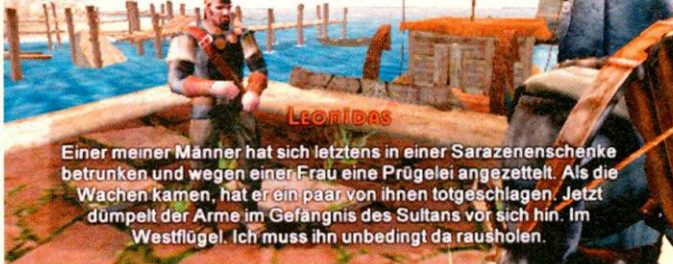


ZWISCHENBOSS Dieser Sarazene zermalmt wertvolle Kisten. Beenden Sie die Sabotage mit Pfeil und Bogen!



PANORAMA Die Aussicht auf den Hafen ist klasse. Vorne birst gerade eine Kiste auseinander.

KNACKI Selbst der abgebrühteste Anwalt würde diesen Auftrag ablehnen.



LEONIDAS
Einer meiner Männer hat sich letztes in einer Sarazenenchenke betrunken und wegen einer Frau eine Prügelei angezettelt. Als die Wachen kamen, hat er ein paar von ihnen totgeschlagen. Jetzt dümpelt der Arme im Gefängnis des Sultans vor sich hin. Im Westflügel. Ich muss ihn unbedingt da rausholen.

KNIGHTS OF THE TEMPLE II TEST

MULTIPLE CHOICE
Hilfsbereit oder egoistisch?
Sie entscheiden!

PAUL DE RAQUE

1. Eine traurige Geschichte, liebe Frau. Wie kann ich Euch helfen?
2. Wie traurig. Aber mir scheint, da gibt es keine Hilfe. Auf Wiedersehen.

Stadttor von Ylgar und drohen, die Hütten der Bewohner abzufackeln. Sie wehren sich in der Rolle von Kreuzritter Paul mit Schwert, Pfeil und Bogen gegen die zahlenmäßig überlegenen Gegner, seilen sich anschließend mithilfe einer Leine aufs feste Terrain ab und zerstören anschließend einen überdimensionalen Rammbock, um größeren Schaden von der Stadt abzuwenden. In den Straßen von Ylgar angekommen, schalten Sie nun reihenweise Aggressoren aus und nehmen es am Ende des Abschnitts mit dem Anführer der Sarazenen auf. Erfolgreiche Combos zaubern übrigens nicht nur optisch ansehnliche Lichteffekte auf den Bildschirm, sondern beschern Ihnen zudem Erfahrungspunkte, mit denen neue Spezialangriffe und Fähigkeiten wie Heilen freigeschaltet werden.

DIE FREIHEIT NEHM ICH MIR

Die Spielwelt von *Knights of the Temple II* ist darüber hinaus wesentlich offener gestaltet als die des Erstlings. In der Hauptwelt sprechen Sie mit Bewohnern der Stadt und dürfen zwischen verschiedenen Antworten wählen. So müssen Sie etwa einer besorgten Mutter Medizin für ihre Tochter besorgen und kehren deshalb mit dem Schiff in eine bereits besuchte Region zurück. Leider versäumt das Spiel, Ihnen konkret mitzuteilen, wie Sie die Mission genau abschließen – selbst wenn Sie eine Karte der jeweiligen Stadt gefunden haben, irren Sie häufig noch ziellos in den verschachtelten Levels umher. Durch diese Tatsache und die mäßige künstliche Intelligenz der Computergegner verschenkt das Spiel viel von seinem Spaßpotenzial. Für Fans zünftiger Schwertkämpfe ist Pauls zweiter Streich dennoch ein gelungener Action-Happen und nicht zuletzt dank des moderaten Preises von gerade mal 30 Euro einen Blick wert.

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Schlägt sich Paul II. besser?

Beide *Knights*-Teile bieten kompromisslose Action, setzen aber außerhalb der Kämpfe unterschiedliche Akzente. Teil 1 war deutlich geradliniger, der zweite Ableger der Serie versucht mit Rollenspiel-Elementen zu überzeugen.



KNIGHTS OF THE TEMPLE II

GAMEPLAY ★★★★★

Cauldron hat dem Hack&Slay-Spielprinzip des Vorgängers einige Feinheiten hinzugefügt. Dadurch wirkt *Knights of the Temple II* abwechslungsreicher.

Steuerung: Orientiert sich am Vorgänger und funktioniert gut. Combos gehen leicht von der Hand.

Spezialkräfte: Heilung kann wie gewohnt mitten im Spiel angewandt werden. Insgesamt gibt es 24 Fähigkeiten und Kräfte.

RPG-Elemente: Zahlreiche Neuerungen: Missionssuche auf einer Oberkarte, Multiple-Choice-Dialoge, Bonus-Erfahrungspunkte.

Rätselanteil: Gering. Das Betätigen von Schaltern ist nun wirklich nicht herausfordernd.

Gegner-Intelligenz: Durch zahlenmäßige Überlegenheit der Gegner fällt deren mittelprächtige KI kaum auf.

UMFANG ★★★★★

Der größte Unterschied zum ersten Teil ist das offene Missionssystem.

Story: Europa im 13. Jahrhundert droht von Kreaturen aus der Hölle erobert zu werden. Paul de Raque muss nun drei Artefakte finden, um dies abzuwenden.

Waffengebrauch: Ein Schnellmenü erleichtert die Auswahl der Waffen, die Sie bei Händlern kaufen und reparieren lassen können.

Abwechslungsgrad: Die drei Landschaften sind abwechslungsreich gestaltet. Das Gameplay ist nicht linear.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Das mittelalterliche Ambiente wird durch Details wie umherrennende Ratten gut eingefangen. Die Charaktermodelle sind dagegen nur wenig ausgearbeitet. Nischtsynchrone Lippenbewegungen.

Sound: Die Atmosphäre entsteht nicht zuletzt durch den orchestralen Klang.

Kamera: Manchmal bleibt die Kamera hinter Objekten zurück und verwehrt die Übersicht aufs Kampfgeschehen.

Framerate: 30 Bilder pro Sekunde, an effektreichen Stellen ruckelt's.



KOTT: INFERNAL CRUSADE

GAMEPLAY ★★★★★

Der Vorgänger präsentierte sich noch einen Tick actionlastiger. So waren im ersten Teil wesentlich weniger Rollenspiel-Elemente enthalten.

Steuerung: Insbesondere die Spezialkräfte lassen sich leicht ausführen. Auch im Übrigen gut zu steuern.

Spezialkräfte: Ja, der Hauptcharakter kann während des Spiels geheilt werden, Angriffe ausführen und sich verteidigen.

RPG-Elemente: Zwar gab es im Vorgänger bereits ein Magiesystem, das Gameplay war allerdings weitaus mehr auf Action fokussiert.

Rätselanteil: Gering. Meist gilt es nur, den Level heil zu verlassen.

Gegner-Intelligenz: Nicht besonders klug. Auch hier werden Sie meist von Massen an Feinden angegriffen.

UMFANG ★★★★★

Knights of the Temple war in dieser Hinsicht deutlich geradliniger.

Story: Ein Bischof entführt die Jungfrau Adelle, um das Tor zur Hölle zu öffnen. Als Kreuzritter Paul versuchen Sie, das Schlimmste zu verhindern.

Waffen: Sie dürfen 28 Äxte, Streitkolben, Schwerter und Bögen für sich sprechen lassen. Die Handhabung der Waffen ist ebenfalls sehr simpel.

Abwechslungsgrad: Es gibt Innenlevels und Außenabschnitte. Die Gegner unterscheiden sich je nach Gebiet.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der Titel ist zum Teil in dunklen Klostergemächern angesiedelt und erreicht eine nicht minder spannende Atmosphäre. Negativ fallen gelegentliche Slowdowns auf.

Sound: Die Musik ist abwechslungsreich und passt sich dem jeweiligen Level an.

Kamera: Die Kameraperspektive lässt sich nur minimal ändern und bleibt meist nah beim Hauptcharakter.

Framerate: Weitgehend flüssig bei 30 Bildern pro Sekunde.

MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

macht drei Kreuze.

Solide Arbeit, Cauldron! Die Slowaken haben seit *Conan* dazugelernt und ein Hack&Slay-Abenteuer mit guter Atmosphäre geschaffen. Die nichtlinearen Missionen fügen sich gut in die Ritteraction ein – Tadel gibt es dennoch: für den Nachzieheffekt der Grafik, die schwache KI und die ungenauen Aufgabenstellungen. So ist planloses Herumirren vorprogrammiert.



TEST KNIGHTS OF... II

Hersteller:	Atari/Playlogic
Entwickler:	Cauldron
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	18 Missionen

Internet: www.playlogic.de

Spieler:	Termin:
1	19. Januar

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 30,-

- Verstärkte Rollenspiel-Elemente
- Atmosphärische Musik
- Kameraprobleme
- Zu verschachtelte Levels

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Übersichtskarte	R1: –	☐ Blocken
L2: Fähigkeiten	R2: Spezialangriffe	☐ Springen/Aktion
Start: Status-/Missions-Menü		☒ Angreifen
Select: Fähigkeit beenden		☐ Angreifen
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

Das Anvisieren von Gegnern funktioniert gut. Schlagcombos sind aufgrund mäßiger Kamera häufig Glückssache.

STEUERUNG
78%

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	83%	–%	77%

Hack & Slay trifft RPG: Stimmige Genre-Mixtur mit technischen Schwächen, aber guter Action!

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Dancing StageMax

Ein Fest für Tanzspiel-Fans: Konamis Kultserie mit noch größerem Umfang!

Die japanische *Dance Dance Revolution*-Reihe ist inzwischen auch in Europa – hier unter dem Namen *Dancing Stage* – zu einer festen Party-Game-Institution avanciert. Seitdem hat Konamis Tanzspielserie zahlreiche Nachahmer gefunden, die aber nie an das Original heranreichten. Um die Messlatte noch ein kleines Stück weiter nach oben zu legen, hat man dem neuesten Ableger einen erweiterten Umfang spendiert und Genreneulichen den Einstieg durch den neuen Tanzmeister-Modus erleichtert. In diesem stehen zu Beginn nur einfache Songs zur Auswahl. Im weiteren Verlauf muss man aber immer schnellere Schrittfolgen bewältigen oder sich kleinen Herausforderungen stellen, in denen man beispielsweise eine Combo schaffen muss. Wer sich dabei gut anstellt, schaltet in einem Bonus-Menü neue Charaktere, alternative Kostüme für die Bildschirm-Alter-Egos oder japanische Originalsongs frei. Letztere komplettieren das



DER BEWEIS Christian hat geile Moves drauf und ist ein „Sexy Thing“.

Songangebot, das zu Beginn des Spiels aus knapp zwei Dutzend lizenzierten Songs von Bands wie Franz Ferdinand, The Chemical Brothers oder den Sugababes besteht. Wer genug hat von den Musikvideos, die beim Tanzen im Hintergrund laufen, darf zudem eine EyeToy-Kamera anstöpseln und sich selbst beim Abtanzen bewundern. Alte Spielmodi wie

das Tutorial, den Tanzschritt-Editor und den Kalorienzähler-Modus hat man natürlich nicht verworfen. Damit ist neue *Dancing Stage* das bislang beste und umfangreichste auf dem europäischen Markt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

bleibt Dancing Stage treu.

Flow: Urban Dance Uprising hat zwar – neben dem viel zu langen Titel – etliche Hip-Hop-Songs zu bieten und ist somit besonders für Fans dieser Musikrichtung interessant. Aber die *Dancing Stage*-Serie ist und bleibt für mich das Nonplusultra auf dem Tanzspielsektor. Nachdem in letzter Zeit ein paar eher durchschnittliche Teile erschienen waren, hat mich *Dancing Stage Max* wieder richtig begeistert. Mit dem neuen Tanzmeister-Modus gelingt auch Genre-Neulingen ein problemloser Einstieg und dank der zahlreichen freispielfbaren Songs und Charaktere hatte ich sogar die Motivation, mich zu Hause alleine auf die Tanzmatte zu stellen.



WER IST BESSER? Im Zweispieler-Modus kann jeder Tänzer seinen eigenen Schwierigkeitsgrad festlegen.

DETAIL-CHECK DANCING STAGE MAX

Im Gleichschritt

Die zwei Tanzspiele funktionieren im Prinzip gleich. Beide haben aber



DANCING STAGE MAX

Präsentation: Die Menüs sind bunt, haben aber kein bestimmtes Thema. Bei lizenzierten Songs läuft im Hintergrund das Video, bei den spielspezifischen Stücken gibt es bunte Farbverläufe. Anwählbare Charaktere tanzen während eines Songs auf dem Bildschirm.

Musikstile: Pop und Rock von hier und da. Die lizenzierten Songs dürfte jeder aus dem Radio kennen, die japanischen Originalstücke sind etwas elektronischer angehaucht.

Freispielfbare Boni: Zahlreiche japanische Originalsongs der Serie, neue Charaktere und alternative Kostüme animieren zum Perfektionieren des Tanzstils.

Features: EyeToy-Support sowie zahlreiche Spielmodi, in denen man seine eigenen Tanzschritte festlegen, die verbrannten Kalorien zählen oder alleine auf zwei Matten tanzen kann.



TEST DANCING STAGE MAX

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	40+ Songs
Internet: www.konami.de	
Spieler: 1-2	Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung	Preis: Ca. € 50,-
- Freispielfbare Boni - Einsteigerfreundlich - EyeToy-Support - Wenige Originalstücke	

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	83%	EINZEL
25%	80%		80%

Der erweiterte Umfang tut der bekannten Serie richtig gut und macht das Gehopse etwas motivierender.

S. Flow Urban Dance Uprising

G ST. MAX VS. FLOW

marsch!

ihre eigenen Features,
und bedienen unter-
schiedliche Geschmäcker.



FLOW: URBAN DANCE UPRISING

Präsentation: Deutlich hübschere Menüpräsentation, die sehr gut zum Stil des Titels passt. Zehn Charaktere breakdancen während des Spiels an zehn Schauplätzen.

Mittels EyeToy darf man sich alternativ selbst auf dem Bildschirm beobachten.

Musikstile: 50 Hip-Hop-Stücke. Ein Großteil der Interpreten dürfte Kennern bekannt sein – etwa Kurtis Blow oder die Sugar Hill Gang. Insgesamt etwas eintönig.

Freispielbare Boni: Im Street-Modus spielt man Charaktere, Kostüme, Schauplätze und Lieder frei. Motivierend und dank dreier Schwierigkeitsgrade auch für Anfänger.

Features: Ein Tutorial führt Einsteiger ins Musikspiel-Genre ein. Bis zu acht Spieler dürfen auf einer oder zwei Matten Ausscheidungsturniere bestreiten. EyeToy wird ebenfalls unterstützt.

Ein Fest für Hip-Hop-Fans: das erste Tanzspiel, das auf coole Beats setzt!

Während *Dancing Stage Max* in erster Linie Pop- und Rockmusik abdeckt, setzt *Flow: Urban Dance Uprising* ausschließlich auf Hip-Hop. Ähnlich wie im Konami-Original bewegen sich vier Pfeile im Takt der Musik von unten nach oben. Sie müssen dann im richtigen Moment einen Knopf auf dem Controller drücken oder auf die Tanzmatte treten. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ändert sich dabei das Lauftempo der Pfeile oder es müssen zwei Tasten gleichzeitig betätigt werden.

Solospieler dürfen im Street-Modus neue Charaktere, Klamotten, Schauplätze und Songs freischalten oder beim „Workout“ Kalorien abschwitzen. Auch ein Duell gegen einen Freund ist möglich – entweder abwechselnd auf einer Tanzmatte oder gleichzeitig auf zwei Matten. Eine sinnvolle Ergänzung zur *Dancing Stage*-Serie ist die Möglichkeit, Turniere mit bis zu acht Tänzern nach dem „Der Schwächste fliegt“-Prinzip auszutragen. Anders als beim Konami-Vorbild sind im Spielbildschirm von *Flow* leider keine Videoclips zu sehen. Statt-

dessen müssen Sie mit virtuellen Hip-Hoppfern vorlieb nehmen. Wer sich an den gut animierten Protagonisten satt gesehen hat, darf aber auch eine EyeToy-Kamera anschließen und kann sich dann selbst beim Abzappeln zusehen. Während der Rhythmus sehr gut zu den Tanzbewegungen passt, hätten wir uns etwas mehr Abwechslung bei der Songauswahl gewünscht. Dennoch ist *Flow: Urban Dance Uprising* ein würdiger Vertreter des Musikspiel-Genres und für Hip-Hop-Fans ein Geheimtipp.

CHRISTOPH KRAUS

TEST	
FLOW	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	A2M
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	50 Tracks
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-
50 Hip-Hop-Tracks - Gute Präsentation - Keine Videoclips (Seltene) Ruckler	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
38%	78%
74%	
EINZEL	
71%	
Auch Flow besticht mit hohem Umfang, bietet aber weniger Abwechslung als das Konami-Vorbild.	

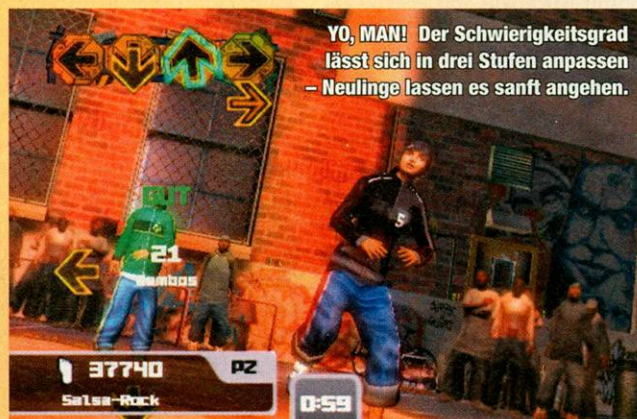
MEIN FAZIT GUT



Christoph Kraus

wandert zu Dancing Stage ab.

Hinsichtlich des Umfangs können sich beide Musiktitel sehen lassen – und trotzdem hat mir *Dancing Stage Max* deutlich mehr Spaß gemacht. Das liegt besonders an der größeren Bandbreite an Songs – denn gerade die Musikauswahl ist bei Tanzspielen ein wichtiges Kriterium. Auch die gute Menüpräsentation und die ordentlichen Animationen haben ein Extraplo verdient, auch wenn man während des Spiels kaum Zeit hat, die Umgebungen zu begutachten. Hip-Hop-Fans freuen sich zudem über die 50 Original-Tracks und die Möglichkeit, gegen bis zu acht Mitspieler anzutreten. Die spaßigen Mehrspielerduelle sind eine gute Ergänzung zum motivierenden Solomodus.



YO, MAN! Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in drei Stufen anpassen – Neulinge lassen es sanft angehen.



TANZSCHRITT Auch Christoph versucht sich an geilen Moves. Im Hintergrund „Sexy Thing“ Christian!



GEFÄHRTE Im Verlauf des Spiels trifft Shadow zahlreiche Bekannte aus anderen Sonic-Spielen.



SCHLAGKRÄFTIG Shadows Arsenal enthält die Waffen aller drei Konfliktparteien.

Shadow the Hedgehog

Kann der schwarze Igel dem blauen Original das Wasser reichen?

Die Story von Shadows erstem eigenen Abenteuer ist schnell erzählt: Sonics schwarzes Gegenstück hat sein Gedächtnis verloren und steckt plötzlich inmitten einer Invasion von Außerirdischen. Ob der Spieler aufseiten der Invasoren, der Menschen oder gar für Dr. Egghead kämpft, kann er während des Spiels selbst entscheiden und sich die entsprechenden Missionsziele auswählen. Hiervon hängt auch ab, welcher Level Sie als Nächstes erwartet. Somit wird dem Spieler eine gewisse Freiheit gegeben, zwischen Gut und Böse zu wählen und Einfluss auf den Spielverlauf zu nehmen, was den Wiederspielwert von Shadows Abenteuer ungemein erhöht. Der Hauptunterschied zu den mittlerweile betagten 3D-Sonics liegt darin, dass Sie neuerdings Ihre Spielfigur mit Waffen ausrüsten können und sich damit durch die Reihen der Gegner ballern. Mit coolen Aktionen füllen Sie Ihre Energieleiste und

benutzen diese, um verheerenden Spezialattacken auszuführen. Diese Ballerlemente erweitern zwar das Repertoire an Fähigkeiten Ihres Igels, sorgen aber leider nicht für zusätzlichen Spielspaß. Im Gegenteil: Shadows Ballerfähigkeit wurde nur halbherzig ins Spiel integriert und ist somit keine wirkliche Bereicherung für das Jump & Run. Abgesehen davon trüben eine durchschnittliche Technik – vor allem in Hinsicht auf Texturen und Framerate – sowie eine oft sehr ungünstige Kameraführung den Spielspaß. Während der Singleplayer-Modus an einem unausgereiften Leveldesign leidet, kränkt der Multiplayer-Modus vor allem an der Kameraführung, deren Macken hier noch mehr ins Auge stechen. Dafür passt die treibende Rock-Musik optimal zum Geschehen und auch die Steuerung ist sehr leicht zugänglich und somit ideal für Anfänger oder jüngere Semester geeignet. Trotz der genannten Schwächen werden Sonic-Fans

und vor allem jüngere Spieler auch mit Shadows Auftritt und den neuen Fähigkeiten des Igels eine Menge Spaß haben.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT GEHT SO



Thomas Eder
steht auf blau!

Als Sonic-Spieler der ersten Stunde war ich doch etwas überrascht, als ich mich in Shadows Abenteuer stürzte. Das Geballer ist zwar eine nette – wenn auch Sonic-untypische – Idee, die sich aber leider nicht positiv auf das Jump & Run auswirkt. Durchschnittliche Technik sowie Schwächen im Gameplay verhindern eine höhere Bewertung, was eingefleischte Sonic-Fans wohl kaum vom Kauf abhalten wird. Bleibt nur zu hoffen, dass das nächste Abenteuer mit der Igelbande wieder an die Erfolge vergangener Tage anknüpfen kann.

TEST	
SHADOW THE H.	
Hersteller:	Sonic Team
Entwickler:	Sega
Genre:	Jump&Run-Action
Sprache:	Englisch (dt. Untertitel)
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	22 Levels / 11 Enden
Internet: www.sega-europe.com	
Spieler:	Termin:
2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 50,-
- Coole Zwischensequenzen - Umfangreich - Durchschnittliche Technik - Ungünstige Kameraführung	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: -	R1: Seitwärts laufen
L2: -	R2: Seitwärts laufen
Start: Pause-Menü	X: Springen
Select: -	O: Spezialaktion
Steuerkreuz: Ziel wechseln	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Kamera
Sehr leicht zugängliche, aber leider nicht fehlerfreie Steuerung.	
STEUERUNG 68%	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND MULTI
65%	73% 63%
69%	
Weitgehend ordentliches Jump & Run mit kleineren Mängeln bei Technik und Gameplay.	



SCHLECHT ZU FUSS? Mithilfe kleiner Plattformen überwindet Shadow Säurebecken.



DUETT Im Mehrspielermodus treten Sie im Splitscreen gegeneinander an.



Psychonauts

Und damals im Ferienlager...
Willkommen im **schrägsten**
Spiel des Monats!



KOMISCHER TYP Razputin entspricht nicht gerade dem typischen Bild eines Helden.



FUNKY Im Kopf der Agentin Milla steigt eine nicht enden wollende Party.



TRAINING Bei Coach Oleander lernt man die Grundfähigkeiten.



MULTIPLE CHOICE Gelegentlich darf man mit anderen Charakteren Gespräche führen.

Sie mögen es gerne außergewöhnlich? Sie haben die Nase voll von Ego-Shootern und Rennspielen? Dann ist *Psychonauts* genau das Spiel, auf das Sie gewartet haben. Tim Schafer, der kreative Kopf hinter PC-Adventure-Klassikern wie *Day of the Tentacle* und *Grim Fandango*, hat endlich wieder ein Spiel fertig gestellt und diesmal auch ein Herz für Konsolenspieler.

SOMMERCAMP

Hauptdarsteller Razputin will Psychonaut werden und schleicht sich ins Ferienlager der etwas anderen Art. Hier werden kleine Kinder zu Psychonauten ausgebildet, mächtigen Agenten, die mit ihren übersinnlichen Fähigkeiten selbst Jedi-Ritter alt aussehen lassen. Dummerweise ist Razputin von daheim ausgebüxt und so muss der aufgeweckte Junge in nur einem Wochenende die Ausbildung erfolgreich abschließen, bevor ihn sein Vater abholt. Fortan dient das Ferienlager als Oberwelt und verschiedene Charaktere stellen ihren Kopf als Level zur Verfügung. Ja, wirklich, Sie haben richtig gelesen. Trifft Raz auf einen neuen Charakter, öffnet ihm dieser meist die Tür zu seinem Kopf – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Dann hüpf und springt Raz durch abgefahrene Gedankenwelten voller Einfälle und Gefah-

ren. Diese Idee macht den Reiz des Titels aus, der sich spielerisch auf recht konservativen Pfaden bewegt. Überhaupt sind es vor allem die Zwischensequenzen, die schrägen Charaktere und die witzigen Dialoge, die *Psychonauts* zu einem echten Highlight machen. Erfreulicherweise erweist sich die Lokalisierung als professionell und hochwertig.

EINMALIG

Psychonauts ist nicht gerade eine Grafikbombe, dennoch kommt es zu häufigen Rucklern, die nicht nötig gewesen wären. Am Spielspaß ändern diese Macken aber nichts. Schade, dass die Entwickler in spielerischer Hinsicht kaum neue Ideen hatten und man in erster Linie Objekte einsammelt, doofe Gegner verprügelt und gelegentlich übersinnliche Fähigkeiten einsetzt, die wenig spektakulär in Szene gesetzt werden. Doch trotz dieser Kritikpunkte ist *Psychonauts* ein außergewöhnliches Spiel, das man gesehen haben sollte.

MAIK BÜTEFÜR

TEST	
PSYCHONAUTS	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Double Fine Prod.
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	12-15 Stunden
Internet: www.psychonauts.com	
Spieler:	Termin:
1	Februar
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 45,-
➤ Liebesvolles Design ➤ Stimmige Atmosphäre ➤ Witzige Dialoge ➤ Spielerisch „nur“ gut	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Anvisieren	R1: Psi-Kraft 1
L2: Psi-Kraft 2	R2: Psi-Kraft 3
Start: Pause/Karte	X: Springen
Select: Psi-Menü	O: Abbrechen
Steuerkreuz: Psi-Menü	Analogstick L: Laufen
	Analogstick R: Umsehen
Mit etwas Übung gehen sämtliche Manöver leicht von der Hand. Lediglich die Auswahl der Psi-Kräfte ist umständlich.	
STEUERUNG 86%	
ERFOLGSZIFFER	
GRAFIK	SOUND
73%	86%
MULTI	86%
Scurril und absolut sehenswert – spielerisch solides Jump & Run mit einzigartiger Präsentation.	

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütefür

war auch mal im Sommercamp.

Schräger geht's nimmer! *Psychonauts* ist definitiv Geschmacksache. Wer mit dem Grafikstil und dem eigenwilligen Humor nicht klarkommt, wird trotz solider Spielbarkeit nichts mit dem Spiel anfangen können. Wer jedoch auf abgefahrene Ideen steht, wird sich auch an den kleinen Macken des Spiels nicht weiter stören.

Shrek SuperSlam

Märchenhafte Kloperei für Fans:

... und wenn sie nicht gestorben sind,
dann prügeln sie sich noch heute!



Für den Esel und seine Freunde hätte es ein gemütlicher Abend vor dem Fernseher werden können – wäre da nicht der aufgeweckte Nachwuchs, der sich strikt weigert, ins Bett zu gehen. Um die Feier doch noch zu retten und die Bälger in den Schlaf zu wiegen, improvisiert Shrek kurzerhand einige Märchenklassiker. Im 3D-Prügeldebüt des grünen Ogers spielen Sie nun die abenteuerlichen Geschichten nach und schlüpfen an 16 Original-Schauplätzen in die Rolle von 20 Charakteren aus der Kinovorlage.

ES WAR EINMAL ...

Herzstück von *Shrek SuperSlam* ist – anders, als man vielleicht vermuten würde – nicht der Story-Modus, den geübte Spieler in weniger als einer halben Stunde durchspielen. Deutlich länger an den Bildschirm fesseln die Mega-Challenges, in denen Sie vorgegebene Aufgaben erfüllen müssen und dadurch neue Kostüme, Charaktere und Arenen freispielen können. In einem Abschnitt steuern Sie beispielsweise Pinocchio und müssen auf eine Oger-Fiona-Puppe einprügeln, damit sie nicht zu einem Feuerwerkskörper läuft und sich dort selbst in die Luft sprengt. Häufig wird für den Sieg vorausgesetzt, dass Sie mehr Super-

Slams als Ihre Rivalen landen. Diese effektiven Angriffe dürfen allerdings erst ausgeführt werden, nachdem sich eine Anzeige am unteren Bildschirmrand durch eine Vielzahl an Treffern aufgefüllt hat. Während junge Oger-Fans Gefallen an der Lizenz-Prügelei finden dürften, werden Beat-'em-Up-Profis schon bald vom spielerisch lauen Tastengedrucke und hektischen Spielablauf gelangweilt sein. Ein Lob verdienen dagegen die hervorragend inszenierten Zwischensequenzen und der klasse Humor, der dem Witz der Animationsfilme in nichts nachsteht. Ein Spiel für den nächsten Kindergeburtstag!

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GEHT SO



Christoph Kraus

ist grün hinter den Ohren.

Auf der Leinwand ist *Shrek* ein großartiger Beweis dafür, dass Animationsfilme nicht nur Kinder in ihren Bann ziehen können. Für alle Spieler oberhalb der zweistelligen Altersgrenze dürfte *SuperSlam* dagegen recht langweilig sein. Der Anspruch der Prügelei ist nicht besonders hoch, zumal Profispieler ohnehin eher zu dem zuletzt erschienenen *Soul Calibur III* greifen. Als Last-Minute-Geschenk für den Gabentisch geht *Shrek SuperSlam* aber durchaus in Ordnung.

TEST SHREK SUPERSLAM

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Shaba Games
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	16 Arenen

Internet: www.activision.de

Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Original-Schauplätze aus dem Film
- Spaßige Prügelei für junge Fans
- Sehr hektischer Vierspieler-Modus
- Schwammige Steuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffen aufnehmen/ablegen	R1: Blocken/ausweichen	☐ Schneller Angriff/Waffe
L2: -	R2: -	☐ Starker Angriff/Waffe
Start: Pause		X: Springen
Select: -		O: Greifen/werten
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Ausweichen

Die Steuerung ist nicht sonderlich präzise, beschert aber auch Einsteigern schnelle Spielerfolge.

STEUERUNG
70%

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
74%	72%	69%	68%

Simple Beat 'em Up für Fans, das Experten unterfordert. Das ideale Geschenk für jüngere Geschwister!



AUF DEN DECKEL! Obacht! Shrek wird hinterwärts vom schwarzen Ritter angegriffen.



RAMMBOCK Ein schmerzhafter SuperSlam: Esel saust durch den Level und nimmt Prince Charming ins Visier.



Fantastic Four erscheint am 2. Dezember als Einzel- und Doppel-DVD. Die Single-Version enthält ca. 30 Minuten Bonusmaterial, die Premium Edition drei Stunden.



Nachdem sie von einer kosmischen Wolke verstrahlt wurden, erlangt ein Team von Wissenschaftlern Superkräfte.



Während die Fantastischen Vier ihre neu gewonnenen Kräfte positiv einsetzen, will Dr. Doom sie zu eigenen, todbringenden Zwecken nutzen.

Fantastic Four

Action Sensationelle Verfilmung der langlebigsten Superhelden-Comic-Serie.

Stan Lee schuf in den 60er-Jahren eine ganze Reihe von Comic-Charakteren, die das Marvel-Verlags-haus zu einer festen Größe der Entertainment-Industrie machten. Unter anderem ersann der Zeichner die Superhelden-Familie Fantastic Four, bestehend aus dem Wissenschaftler Reed Richards, seiner Freundin Susan Storm, ihrem Bruder Jonathan und dem Raumpiloten Ben Grimm. Die Serie entwickelte sich zur dauerhaftesten Comic-Reihe der Welt mit mittlerweile über 60 Millionen verkauften Exemplaren. Deutschlands Erfolgsproduzent Bernd Eichinger sicherte sich bereits vor 20 Jahren die Filmrechte und gab nun grünes Licht für die Verfilmung des Spektakels.

Ein Geldproblem lässt Dr. Reed Richards und sein Team auf einen Vorschlag seines alten Konkurrenten aus Studienzeiten, Victor von Doom, eingehen. Gemeinsam wollen sie in einer Forschungsmission ins All starten. Doch an Bord der

Raumstation passiert etwas Unvorhergesehenes: Eine kosmische Wolke verstrahlt die fünf Teammitglieder. Richards kann seine Glieder plötzlich unermesslich dehnen, Sue Storm wird unsichtbar, Johnny entflammt zur menschlichen Fackel und Ben mutiert zu einem Koloss mit steinerner Haut. Dr. Doom dagegen hat plötzlich Macht über Elektrizität gewonnen, die er vernichtend einsetzt. Fortan versuchen die Fantastic Four, seinem tödlichen Treiben Einhalt zu gebieten.

Aus der Comic-Vorlage schuf der junge Regisseur Tim Story (*New York Taxi*) eine rasante Mischung aus furioser Action, kernigen Effekten und witzigen Dialogen, vernachlässigte nicht die Wurzeln der Helden und thematisierte auch deren soziale Probleme. Die Premium Edition der DVD präsentiert dazu viele Einblicke in die Dreharbeiten und die Entstehung der Effekte sowie witzige Anekdoten.

Bombastische Action mit menschlichen Helden.

EXTRAS PREMIUM-EDITION

- Top-Bildtransfer vom HD-Kameramuster
- Audiokommentar der fünf Darsteller
- Making of *Heroes are born* (ca. 97 Min.)
- 12 geschnittene Szenen (ca. 24 Min.)
- Fantastic Tour Videotagebuch (ca. 20 Min.)
- Entstehung Brooklyn-Bridge-Szene (ca. 8 Min.)
- Das Baxter-Gebäude (ca. 7 Min.)
- zwei Musikvideos (ca. 7 Min.): *Everything Burns* mit Anastacia und Ben Moody, *Come on, come in* mit Velvet Revolver
- Making of, Featurette, Behind the Scenes, Darstellerinfos, Trailer (ca. 30 Min.)

SFT
DAS GROSSE TECHNIK- UND ENTERTAINMENT-MAGAZIN

PS2-exklusiv veröffentlicht Sony ein Beat 'em Up der japanischen Spieleschmiede Namco, das vom Gameplay her weniger an ein *Tekken* oder *Soul Calibur* erinnert als vielmehr an klassische Sidescroll-Prügler vom Schlage eines *Final Fight*.

Im Story-Modus erwarten Ihren Kämpfer insgesamt 100 Missionen, in denen er immer gegen einen oder mehrere Gegner antritt. Das Geschehen findet in einem begrenzten Areal statt, in dem Sie sich frei bewegen, herumliegende Waffen aufnehmen und sogar stylische Moves an Wänden ausführen können. Die Anforderungen der Missionen, wie Gegner innerhalb eines Zeitlimits besiegen oder bestimmte Körperregionen der Widersacher stark schädigen, verändern sich von Level zu Level – insgesamt geht es aber immer um dasselbe: seinen Gegnern kräftig die Kauleiste zu polieren. Dies geschieht mit einem interessanten Kampfsystem, das dem Spieler Schläge, Griffe, Ausweichen, Rennen, Team-Moves und den Einsatz von Waffen erlaubt. Richtig kombiniert, lassen sich so effektive und spektakuläre Angriffe ausführen, die Ihnen das ein oder andere Lächeln ins Gesicht zaubern werden. Weniger berau-

schend ist das schlechte Balancing des Spiels. Knüppelharte Gegner wechseln sich mit leichten Widersachern ab, sodass man nicht wirklich von einem ansteigenden Schwierigkeitsgrad sprechen kann. Einige frühe Kämpfe sind bereits so schwer, dass sich bei weniger geübten Spielern schnell Frust breitmachen wird. Der Multiplayer-Modus bietet die Möglichkeit, gegen bis zu drei menschliche Gegner in selbst konfigurierten Kämpfen anzutreten, den für gerade diese Art von Beat 'em Up wichtigen Koop-Modus sucht man aber vergeblich. Optisch gibt sich das Spiel sehr solide – die stellenweise etwas faden Texturen und seltene Einbrüche der Framerate stören den Spielfluss kaum. Effekte und Animationen erinnern an andere Namco-Prügler, was aber leider nicht für die Spielbarkeit und Langzeitmotivation gilt: Hier hat

Urban Reign gegenüber *Tekken* und *Soul Calibur* das Nachsehen. Dies liegt zum einen am eintönigen und schlecht ausbalancierten Missionsdesign und zum anderen an Schwächen der Steuerung, die sich vor allem beim Zielen negativ bemerkbar machen. Das coole Kampfsystem stellt dennoch das der Konkurrenztitel wie *Spike Out* oder *Beat Down* in den Schatten.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT GUT



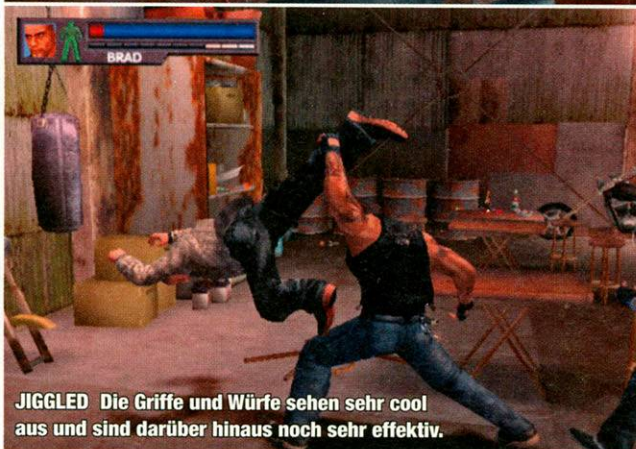
Thomas Eder

braucht neue, junge Daumen.

Als Fan klassischer Sidescrollprügler hatte ich zwar eine Menge Spaß mit *Urban Reign*, dennoch stach mir die eine oder andere Schwäche des Prüglers ins Auge. Zum einen der fehlende Koop-Modus für gesellige Spielernaturen und zum anderen die starken Schwankungen im Schwierigkeitsgrad. Das Kampfsystem hingegen ist sehr interessant und auch im Hinblick auf den Umfang gibt es nichts zu meckern. Trotz kleinerer Mängel sollten Hardcore-Prügler eine Runde Probe spielen – ihnen wird der Titel besser gefallen, als es unsere Wertung ausdrückt.



AUTSCH Die Spezialattacken richten eine Menge Schaden an – leider gilt das auch für Treffer, die Sie sich einfangen.



JIGGLED Die Griffe und Würfe sehen sehr cool aus und sind darüber hinaus noch sehr effektiv.



EMANZIPIERT Ob Männlein oder Weiblein, in *Urban Reign* bekommt jeder sein Fett weg.

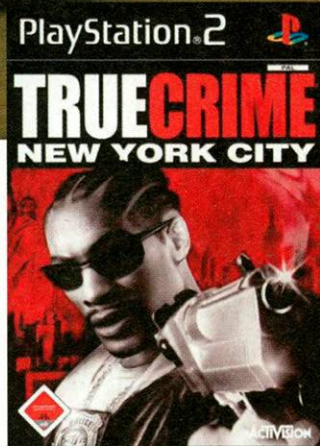
Urban Reign

Namco lässt die **Fäuste** fliegen!

TEST	
URBAN REIGN	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2
Umfang:	100 Missionen
Internet: www.playstation.com	
Spieler:	Termin:
1-4	Februar
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
✓ Coole Kampfsystem ✓ Solide Technik ○ Schwaches Missionsdesign ○ Unausbalancierter Schwierigkeitsgrad	
CONTROLLER-CHECK STANDARD	
L1: Waffe aufnehmen	R1: Ziel erfassen
L2: Verspotten	R2: Befehlen
Start: Pause	X: Rennen
Select: Kameranähe	O: Angriff
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Kamera
Die meisten Moves lassen sich gut ausführen, lediglich das Zielen fällt etwas schwerer.	
STEUERUNG 72%	
EINZELSPIELER:	
GRAFIK	SOUND
71%	65%
MULTI	72%
Massen-Klopperei mit interessantem Kampfsystem, die unter einem zu hohen Schwierigkeitsgrad leidet.	

Abgefahrzene Aboprämien!

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



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 Prämienempfängers notwendig.

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.

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.

Prämien-Nr.: 002738



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)

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

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

BDFL Manager 2006

An diesem Manager kommen **PS2-Taktiker** dieses Jahr wohl nicht vorbei.



Nachdem die Fußball Manager-Serie von Electronic Arts auf allen Konsolen eingestellt wurde, ist der *BDFL Manager 2006* in diesem Jahr die einzige Alternative auf dem Markt. Die Codemasters-Entwickler legen bei ihrem Produkt viel Wert auf große Optionsvielfalt – und die startet schon vor dem eigentlichen Spiel: Der Spieler kann entscheiden, ob er eine Mannschaft aus einer europäischen Liga auswählt oder ob er sich lieber selbst ein Traumteam zusammenbastelt. Außerdem können noch der Schwierigkeitsgrad (beim Expertenmodus gibt es keine Bewertungsleisten bei den Spielern mehr!) und die KI-Unterstützung (die CPU kann dem Spieler die Finanzen oder das Training abnehmen) eingestellt werden. Mit der intelligenten Steuerung navigiert man sich anschließend durch unzählige Menüs und entscheidet über seinen Verein. Erfreulich ist dabei wieder die KI: Alle Entscheidungen wirken sich realistisch auf die Entwicklung des Teams und des Vereins aus. Zudem ergeben die Spielergebnisse durchweg Sinn, was sich ebenfalls positiv auf die Langzeitmotivation auswirkt.

TECHNISCH MAU

Was auch in der 2006er-Ausgabe des *BDFL Managers* wieder stark stört, ist die schwache Technik. Was bei den 3D-Spielen (nach ewig langen Ladezeiten!) grafisch geboten wird, ist total veraltet und wirkt fast schon peinlich. Die von der CPU berechneten Spielzüge sind meist sehr unrealistisch und haben kaum etwas mit einem echten Fußballspiel zu tun. Bei der Zusammenfassung nach dem Spiel mit Marcel Reich als Moderator bietet sich das gleiche Bild: Dermaßen unpassende Kommentare sind einfach inakzeptabel. Wenigstens in Sachen Online-Unterstützung geben sich die Entwickler keine Blöße: Im Januar wird man aktuelle Spieler- und Vereinsdaten herunterladen können.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck

mag keine 3D-Darstellung.

Sicher, es gibt Spiele, bei denen die Grafik deutlich wichtiger ist als bei einem Managerspiel. Die Optik vom *BDFL Manager* ist trotzdem der PlayStation 2 unwürdig. Eine dermaßen schwache Präsentation und Spieldarstellung sind im Jahr 2005 einfach nicht mehr akzeptabel. Ansonsten macht Codemasters vieles richtig: Die KI ermöglicht realistische Ergebnisse und Mannschaftsentwicklungen und die intelligente Steuerung sorgt für eine schnelle Navigation durch die zahlreichen Menüs. Nur die langen Ladezeiten nerven enorm!

TEST BDFL MANAGER 2006

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Simulation
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital 5.1
Umfang:	Alle europäischen Ligen
Internet:	www.codemasters.de

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

- Sehr gute KI
- Komfortable Steuerung
- Schwache 3D-Darstellung
- Lange Ladezeiten

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Menüwechsel	R1: Menüwechsel	
L2: Ansicht	R2: -	Δ: Menüauswahl
Start: Pause		X: Auswahl
Select: -		O: Abbrechen
Steuerkreuz: Menüsteuerung	Analogstick L: Menüwechsel	Analogstick R: -

Die durchdachte Steuerung ermöglicht es, sehr schnell und komfortabel durch die Menüs zu navigieren.

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER:

GRAFIK	SOUND	MULTI	79%
45%	62%	-%	

Abgesehen von der trostlosen Präsentation und den langen Ladezeiten ein sehr guter Manager.



**„Er will doch
nur spielen...“**

**DEIN COOLES PLAYSTATION-MAGAZIN.
LÄNGER, HÄRTER, SCHNELLER SPIELEN.**

Jetzt neu am Kiosk.
Nur €

2,99

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

Bandais Raufbolde aus einer neuen Perspektive

Das neue Dragon-Ball-Spiel heißt ganz bewusst nicht einfach „Budokai 4“. Tenkaichi wurde nicht nur von einem anderen Studio entwickelt (Spike, die unter anderem für die Way of the Samurai-Spiele bekannt sind), sondern spielt sich auch komplett anders als die bisherigen Prügeleien. Diesmal steuern Sie Goku und Konsorten (auch welche aus DBGT) aus einer Über-die-Schulter-Perspektive, die beim

Erkunden der Umgebung zwar ganz brauchbar, für Schlagabtausche aber weniger geeignet ist. Als Folge dessen funktioniert der Zwei-Spieler-Modus auch nur noch per Splitscreen, was nicht gerade für Übersichtlichkeit sorgt. Hat man sich an die ganz neue Steuerung gewöhnt, spielt sich der Titel aber dann doch ganz ordentlich und motiviert durch diverse Einzelspielermodi auch längere Zeit – zumindest die DBZ-Fans, denn

normale Beat-'em-Up-Fans werden auch mit dieser Episode der Serie nicht glücklich. Durch Cel-Shading-Optik sind die DBZ-typisch manchmal ausartenden Schlachten wieder einmal gut in Szene gesetzt. Die optionalen japanischen Sprecher sind sehr cool, aber wieso gibt's statt englischer nicht deutsche Sprachausgabe? Insgesamt mal was anderes, aber nicht unbedingt besser als die Vorgänger.

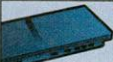
MICHAEL PRUCHNICKI



CEL-SHADING-GOKU Die neu gestaltete Optik kann sich durchaus sehen lassen.



GETEILTES BILD... ist nur halbes Bild. Da helfen auch keine schlaun Sprüche.

		TEST	
DBZ B. TENKAICHI			
Hersteller:	Bandai/Atari		
Entwickler:	Spike		
Genre:	Beat 'em Up		
Sprache:	Dt. mit Engl./Jp. Ton		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Umfang:	50 Kämpfer		
Internet: www.atari.de			
Spieler:	Termin:		
1-2	Erhältlich		
USK-Freigabe:	Preis:		
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-		
CONTROLLER-CHECK		STANDARD	
L1: Gegner anvisieren	R1: Springen/ Aufsteigen	☐ : Angriff (Nahkampf)	
L2: Ki aufladen	R2: Sinken	☐ : Ki-Explosion	
Start: Pause		X: Sprint	
Select: -		☐ : Blocken/ ausweichen	
Steuerkreuz: Bewegen		Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera
Angesichts der Perspektive muss man sich erstmal an die Steuerung gewöhnen, ansonsten ordentlich.			
		STEUERUNG 74 %	
EINZELSPIELER:			
GRAFIK	SOUND	MULTI	69%
74%	73%	59%	
Die alte Perspektive hat besser zu DBZ gepasst. Trotzdem ordentlich, allerdings eher für Einzelspieler.			

Kuon

Blutiger Survival-Horror mit interessanter Story

Mit Kuon erwartet Sie ein typisches Survival-Horror-Spiel, dessen Handlung im alten Japan spielt. Zu Spielbeginn stehen Ihnen als Spielfigur zwei Mädchen zur Auswahl, die es in ein verwunschenes Landhaus verschlägt, in dem grausame Dinge vor sich gehen. Neben zahlreichen Monstern erwarten Sie in dem weitläufigen Areal eine Menge teils knackiger Rätsel, die Ihre grauen Zellen in Schwung bringen.

Die Kämpfe, in denen Sie entweder Schlagattacken oder Magie benutzen, sind leider weniger gelungen – hier stört die stellenweise unpräzise und träge Steuerung. Zur Unterstützung Ihrer Spielfigur greifen Sie in härteren Gefechten auf Wesen zurück, die Ihnen mit Ihren verschiedenen Fähigkeiten hilfreich zur Seite stehen. Um nicht ständig von Gegnern belagert zu werden, sollten Sie sich langsam und vorsichtig

voranbewegen, was gerade bei den langen Laufwegen hin und wieder doch etwas nervt. Sowohl Grafik als auch Sound des Spiels sind ordentlich, wobei die japanischen, teils sehr schrägen Klänge nicht jedermanns Sache sein dürften. Dasselbe gilt für das ganze Spiel – wer sich aber für japanischen Horror in der Art von Project Zero begeistern kann, sollte einen Blick riskieren.

THOMAS EDER



GESPENSTISCH Außer Monstern und Leichen treffen Sie auch manch andere mysteriöse Gestalt.



SOLIDE In Hinsicht auf die Grafik, gibt es nur wenig zu bemängeln.

TEST		
KUON		
Hersteller:	Flashpoint	
Entwickler:	From Software	
Genre:	Action Adventure	
Sprache:	Deutsch	
Video:	60 Hz, 4:3	
Audio:	Dolby Pro Logic 2	
Umfang:	Ca. 8-10 Stunden	
Internet: http://kuon.agetec.com		
Spieler:	Termin:	
1	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 16 Jahren	Ca. € 50,-	
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Karte	R1: Meditieren	☐ : -
L2: -	R2: Entitäten freilassen	☐ : Angriff
Start: Pause	X: Aktion	☐ : Rennen
Select: Spielmenü	O: -	
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: -
		
Relativ unkompliziertes Controllerlayout, in Kämpfen offenbaren sich allerdings Schwächen.		
		STEUERUNG 63 %
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
72%	68%	-%
		66%
Durchaus spannendes Abenteuer mit guter Atmosphäre und weniger gelungenen Kämpfen		



JETZT NEU
AM KIOSK
N U R
€ 2,99

PSW – DIE GANZE WELT DER SONY
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PSX

WWE SmackDown! vs. RAW 2006

Die PSP lässt ihre Muskeln spielen!

Man muss schon genau hinschauen, um den Unterschied zwischen der PSP- und der PS2-Version des neuen *SmackDown!* auszu-

machen. Sicher, die Wrestler sind auf der Heimkonsole noch detaillierter, aber auf dem kleinen PSP-Bildschirm merkt man dies kaum. Das wenig ansehnliche Publikum am Ring ist der einzige wirklich auffällige Unterschied – und das soll was heißen! Die aufwendige Präsentation mit Sprachausgabe, Zwischensequenzen und Einmärschen samt Titantron-Videos läutet eindrucksvoll eine neue Ära im Bereich der mobilen Wrestlingsspiele ein. Doch damit nicht genug: Entwickler Yuke's hat ohne Abstriche sämtliche der über 60 Match-

varianten aus der PS2-Fassung auf die UMD gepresst.

PRÜGELN IN ALLEN DENKBAREN VARIANTEN

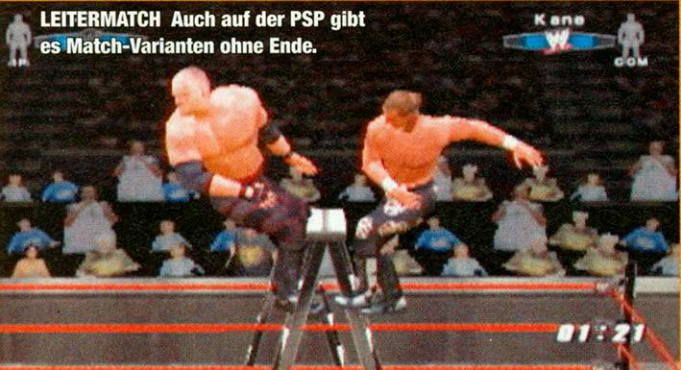
Sei es das neue Buried-Alive-Match, bei dem Sie Ihren Gegner in einen Sarg sperren müssen, knallharte Backstage-Rängeleien oder der neue Spielmodus Fulfill Your Fantasy, bei dem die WWE-Grazien im Ring Kissenschlachten veranstalten und sich gegenseitig übers Knie legen. Natürlich sind auch die unzähligen Klassiker wie Tag-Team-Matches in allen Variationen oder diverse Schlachten im Käfig mit von der Partie. Damit der Rahmen für die Prügeleien stimmt, können Sie neben Einzelmatches auch ganze Pay-Per-View-Veranstaltungen zusammenstellen. Wer an so was Gefallen findet, der kann im neuen General-Manager-Modus als Leiter einer WWE-Fernsehsendung die komplette Programmgestaltung in die Hand nehmen – und im Zweifelsfall selbst zum Controller greifen, um den Zuschauern eine gute Show zu bieten. Wer weniger Organisationsstalent hat, der kann die Planung auch gleich komplett dem Spiel überlassen und sich durch den motivierenden Karrieremodus kämpfen.

EINFACH GENIAL Die Einmärsche sehen dank fantastischer Charaktermodelle auch auf dem Handheld toll aus.

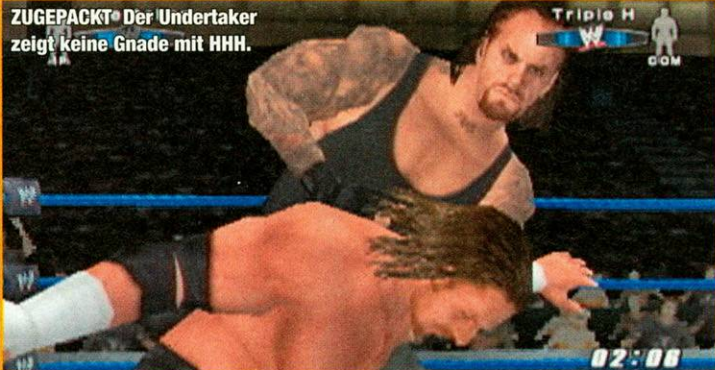
PUTZIG Bei dieser eskalierten Pyjama-Party geht es heiß her.



LEITERMATCH Auch auf der PSP gibt es Match-Varianten ohne Ende.



ZUGEPACKT Der Undertaker zeigt keine Gnade mit HHH.



EDITOREN EN MASSE

Doch auch das ist noch nicht alles: Die umfangreichen Editor-Funktionen fanden erfreulicherweise ebenfalls den Weg auf die PSP. Ob Sie das Aussehen eines Wrestlers, sein Move-Repertoire, die Wrestler-Clips oder die Meisterschaftstitel und -gürtel ändern oder gar von Grund auf neu erstellen wollen – genug Geduld vorausgesetzt ist das alles möglich. Hier fällt nämlich die einzige größere Schwäche des Spiels besonders auf: Die Ladezeiten sind relativ lang und zahlreich, was selbst so Kleinigkeiten wie die Auswahl einer Hose für Ihren Wrestler zur langwierigen Angelegenheit werden lässt.

AUSTEILEN UND AUSRUHEN

Spielerisch präsentiert sich *SmackDown!* auch auf der PSP gewohnt solide und bietet all die Feinheiten der PS2-Version wie die neue Ausdauer-Anzeige, die allzu aggressive Kämpfer immer wieder zu Zwangspausen zwingt und für einen spannenden, dynamischeren Spielablauf sorgt. Je nachdem, ob Sie einen Publikumsliebbling oder einen Fiesling steuern, erweist sich ein besonders sauberer oder hinterhältiger Kampfstil als sinnvoll.

Die Steuerung geht gut von der Hand – im Gegensatz zu manch anderer PS2-Umsetzung vermisst man hier den zweiten Analogstick mal nicht und das gut durchdachte Griff- und Konter-system funktioniert wunderbar. Fast schon unnötig zu erwähnen

ist, dass all das auch für Partien mit bis zu XXX Spielern per WLAN-Verbindung gilt. Hut ab vor THQ und Yuke's, die gleich im ersten Anlauf einen würdigen PSP-Champion geschaffen haben!

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO DIE USB-LINK-FUNKTION

Richtig verbunden

Wrestling-Fans finden in der PS2- und PSP-Version der Wrestling-Referenz die Erfüllung.

Durch die Verbindung von PSP und Playstation 2 können Sie Ihre Saison-Daten zwischen den entsprechenden *SmackDown!*-Versionen austauschen und somit zum Beispiel ihre daheim begonnene Saison unterwegs weiter spielen – oder umgekehrt. Das gilt auch für selbst erstellte Wrestler. Als i-Tüpfelchen lässt sich die Showsport-Legende Jake „The Snake“ Roberts auf der PS2 nur mithilfe der PSP-Variante freischalten. Dazu muss der Wrestler bei der tragbaren Fassung erspielt und in die PS2-Version kopiert werden. Die Handhabung ist einfach vorzüglich und die Datenübertragung zudem sehr flott.



DATENTRANSFER Über USB-Kabel werden die Daten zwischen beiden Sony-Konsolen hin- und hergeschickt.



LUFTIKUS Rey Mysterio zeigt auch auf der PSP, dass er ein Bilderbuch-Athlet ist.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
ist der King of the Ring

Respekt! Neben *GTA: Liberty City Stories* ist *SmackDown!* derzeit einer der besten Beweise dafür, dass sich die PSP trotz ihrer Größe kaum vor dem großen Bruder PS2 verstecken muss. Entwickler Yuke's hat bis auf leichte grafische Abstriche wirklich keine Kompromisse gemacht und das unglaublich umfangreiche Spiel vorbildlich auf die tragbare Konsole portiert. Lediglich die Ladezeiten bieten hier (speziell bei den diversen Editoren) Anlass zu Kritik. Klasse!

TEST SMACKDOWN! 2006

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Umfang:	60+ Wrestler
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 45,-
- Geniale Präsentation - Neue Gameplay-Features - Cooler Saison-Modus - Lange Ladezeiten	

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Schlag-Konter	R: Griff-Konter	☐ Ring betreten/Waffe
Steuerkreuz: Bewegen/Tag		<input type="triangleup"/> Laufen
Analogstick: Verspotten		X: Schlagen/treten
Select: Erholen	Start: Pause	O: Greifen

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

STEUERUNG 83%

GRAFIK	SOUND	MULTI	BEWERTUNG
83%	87%	85%	89%

Grandios: Fast makellose Umsetzung des PS2-Originals mit Riesenumfang und Top-Präsentation.



Tales of Eternia

Bald kommt das erste klassische Rollenspiel für die PSP.

RASSIST Tales of Eternia kommt inklusive sozialkritischer Geschichte.



AUF ZACK Das Echtzeit-Kampfsystem funktioniert auf der PSP hervorragend.



Aufgrund eines Bugs, der das Spiel zum Abstürzen brachte, wurde *Tales of Eternia* in Europa vorerst auf einen unbestimmten Termin im ersten Quartal 2006 verschoben. Ein klein wenig werden sich



INFO DAS KAMPFSYSTEM

Alles unter Kontrolle!

Das ausgefallene Echtzeit-Kampfsystem ist seit jeher eine der großen Stärken der *Tales*-Reihe.



1 Skills – Im Skills-Menü können Sie bis zu sechs bereits erlernte Spezialangriffe auf einfache Tastenkombinationen legen und sie so schnell im Kampf einsetzen. Zudem können Sie Ihren Mitstreitern befehlen, eine bestimmte Fähigkeit sofort einzusetzen.

2 Command – Hier bestimmen Sie eine allgemeine Vorgehensweise für den Kampf.

3 Strategy – Das Strategie-Menü ist sozusagen die erweiterte Version der allgemeinen Taktik-Einstellung. Hier legen Sie für jeden einzelnen Mitstreiter haargenaue Vorgehensweisen fest. Taktiken wie „Halte die HP der Gruppe oben“ oder „Greife immer den schwächsten Gegner an“ können genauso eingestellt werden wie präzise Angaben für den erlaubten HP-Verbrauch oder wie das Verhältnis zwischen Blocken und Angreifen sein soll.

4 Order – In diesem Menü werden die Kampfpositionen Ihrer Party-Mitglieder relativ zueinander eingestellt. Wer kämpft an vorderster Front, wer hält sich im Hintergrund? Drei vorgefertigte Aufstellungen können editiert und gespeichert werden.

5 Equip – Im Equipment-Menü versehen Sie sowohl sich selbst als auch Ihre Mitstreiter mit Waffen und Rüstungen. So können Sie auch mitten im Kampf zu einer Waffe wechseln, die einer bestimmten Gegnergruppe besonders viel Schaden zufügt oder Ihre Rüstung an die Angriffe der Gegner anpassen.

6 Item – Durch dieses Menü erhalten Sie Zugriff auf das Inventar jedes einzelnen Charakters. So setzen Sie selbst Items ein oder weisen Ihre Kameraden an, ein bestimmtes Objekt einzusetzen.

Genre-Fans also noch auf das erste echte Rollenspiel für die PSP gedulden müssen. Namco ist bei der Fortsetzung der *Tales*-Reihe keine unnötigen Risiken eingegangen und hielt sich bei Menüführung und Kampfsystem eng an die (für die PlayStation leider nie hierzulande erschienenen) Vorgänger. Fans dürften sich also sofort heimisch fühlen – auch was

wickler im Verlauf der Story auch einige Missstände unserer heutigen Gesellschaft anprangern. So wird Meredy, eine der Hauptfiguren, schnell Opfer von Rassismus und Konservatismus. Und das, obwohl sie eigentlich extra von einem anderen Planeten anreist, um die Bewohner der Spielwelt Inferia vor einer nahenden Katastrophe zu warnen. Diese gilt es dann letztendlich zu verhindern – mit Reid und Farah, den einzigen Freunden, die Meredy findet.

KLOPPEN, WAS DAS ZEUG HÄLT

Auf der Reise wird der Spieler häufig in Zufallskämpfe verwickelt, die er in Echtzeit austragen muss. Auf dem Kampfbildschirm selbst kann man

ERLEUCHTUNG
Die Lichteffekte in den Kämpfen sehen in Bewegung viel hübscher aus.

PLANUNG
Durch die zahlreichen Taktik-Einstellungen hat man die Kämpfe ganz und gar unter Kontrolle.

KANTIG Die Oberweltkarte steht im Schatten der handgezeichneten Hintergründe.



KLEIN, ABER OHIO Die Craymels sehen zwar putzig aus, beschwört man sie im Kampf, sorgen sie aber unter viel Effektwitter für Chaos hinter den feindlichen Linien.

I am Sylph, the Greater Wind Craymel.
I congratulate you for making it this far.



sich nur von links nach rechts bewegen. Ein Knopf für reguläre und ein Knopf für Spezialattacken lösen in Verbindung mit den Richtungstasten verschiedene Angriffe aus. Je häufiger man Spezialangriffe verwendet, desto stärker werden diese und entwickeln sich sogar weiter. Mit einem Druck auf die Dreiecks-Taste ruft man zudem ein Menü auf, durch das man seinen Mitstreitern Befehle erteilen oder ihnen beispielsweise bestimmte Strategien zuweisen kann. Dieses sehr intuitive Kampfsystem ist seit den ersten Teilen eine große Stärke der Serie gewesen und trumps auch in der PSP-Version mächtig auf.

SO SCHAUT'S AUS

Auch technisch legt *Tales of Eternia* einen guten Start hin, ist in einigen Belangen aber ein zweischneidiges Schwert. Sehr erfreulich ist erst mal, dass es keinerlei Ladezeiten gibt. Wir hoffen, dass sich andere PSP-Entwickler daran ein gutes Beispiel nehmen. Auch die englische Sprachausgabe hat einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Die Sprecher sind zwar nicht die professionellsten, verleihen den Figuren aber dennoch sehr viel Charme. Die Hintergrundmusik nervt allerdings mit belanglosem Gedudel. Ebenfalls hin- und hergerissen hat uns die Grafik. Die Umgebungen sind farbenfroh und hübsch gezeichnet und die Effekte in Kämpfen sehen klasse aus. Diese stehen aber in krassm Kontrast zu den Kampfbildschirm-Hintergründen, die arg verpixelt sind. Auch die Oberweltkarte ist etwas grob designt, die Umgebungsobjekte sehen hier sehr kantig aus. Apropos Oberweltkarte – auf dieser gibt es ein sehr nützliches Feature, das wir uns in mehreren Rollenspielen wünschen würden. Betätigt man die Select-Taste, bekommt man von einem seiner Gefährten gesagt, wo es als Nächstes hingehet. Auch wenn man mal eine Woche lang nicht mehr gespielt hat, findet man so immer wieder schnell Anschluss an das Spielgeschehen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK TALES OF ETERNIA

Ost gegen West

Rollenspiele gibt es für die PSP nur wenige. Genre-Fans können lediglich zu je einem westlichen Action-RPG oder zu einem typisch japanischen Titel greifen.



TALES OF ETERNIA

UMFANG ★★★★★

Mit 15-20 Stunden ist Tales of Eternia ein durchschnittlich langes Rollenspiel.

Story: Ein Mädchen von einem anderen Planeten reist nach Inferia, um die Bewohner vor einer nahenden Katastrophe zu warnen, stößt dabei aber auf taube Ohren. Nur Sie entscheiden sich, ihr zu helfen.

Stil: Typisch japanisches RPG

Spielwelt: Eine bezaubernde, sehr bunte Spielwelt, in der man auf zahlreiche NPCs trifft. Details wie in die Spielwelt integrierte Minigames tragen zur Atmosphäre bei.

Charaktere: Sie übernehmen die Rolle einer festen Hauptfigur, die während des Abenteuers von drei Gefährten begleitet wird.

Nebenmissionen: Hauptsächlich Minigames, die in den Spielfluss eingebaut wurden.

GAMEPLAY

Tales of Eternia hält sich eng an die Vorgänger. Der gute Spielfluss und das hervorragend spielbare Kampfsystem erfreuen den Japano-RPG-Fan.

Kampfsystem: Echtzeit. Zufallskämpfe. Spezialangriffe werden durch Tastenkombinationen ausgelöst. Durch ein Menü können Sie Teamkameraden Taktiken zuweisen oder Befehle erteilen.

Ausrüstung: Verschiedene Waffen und Rüstungstypen, die sowohl der eigenen Figur als auch den Kameraden zugewiesen werden können. In Kämpfen sind die unterschiedlichen Waffen auch optisch klar unterscheidbar. Der Hauptcharakter kann sich auf Schwerter, Äxte oder Lanzen spezialisieren.

Items: Wer die Augen offen hält, trifft immer wieder auf einen Koch, der den Spieler mit Rezepten versorgt. Mit den richtigen Zutaten kocht man sich eigenen Reiseproviand.

Aufleveln: Die Charaktere leveln durch Erhalt von Erfahrungspunkten automatisch auf. Zudem können die Spezialattacken durch häufigen Einsatz erstarken und sich sogar zu komplett neuen Angriffsarten weiterentwickeln.

TECHNIK

Wer auf typisch japanische Knuddel-Optik steht, wird gut bedient. Knallbunte Umgebungen, knuffige Kopf-Charaktere und viel zu putzige Musik. Technisch gelungen.

Grafik: Sehr schöne Hintergründe und putzige Charaktermodelle. Nur die Oberweltkarte und die Hintergründe in Kämpfen sind etwas grob designt.

Ladezeiten: Egal ob Sie in einen neuen Bereich wechseln oder in einen Kampf geraten, Ladezeiten gibt es keine.

Sound: Die englischen Sprecher verleihen den Charakteren viel Charme.

Musik: Einige nette Kompositionen, aber der Großteil der Stücke geht mit der Zeit auf die Nerven.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

UNTOLD LEGENDS

UMFANG ★★★★★

Um die über 100 Levels zu erkunden, benötigen Sie ebenfalls etwa 15-20 Stunden.

Story: Sie übernehmen die Rolle der frisch ernannten Königswache. Und natürlich wird gleich an Ihrem ersten Dienstag die Königin entführt. Während der Rettungsaktion stoßen Sie tief vor in die Welt von Aven.

Stil: Westliches Action-RPG

Spielwelt: NPCs stehen immer an der gleichen Stelle und Sprachausgabe sucht man vergebens. Dadurch wirkt die grafisch gut umgesetzte Fantasy-Welt etwas trocken.

Charaktere: Vier Charakterklassen, von denen zu Beginn des Spiels eine gewählt und minimal im Aussehen angepasst wird.

Nebenmissionen: Nur eine Hand voll optionaler Aufgaben.

GAMEPLAY

Klassisches Hack-and-Slay-Gameplay, bei dem die Angriffs-Taste ohne Unterbrechung malträtiert wird. Einige Elemente sind Genre-Fans aus Champions of Norrath bekannt.

Kampfsystem: Echtzeit. Gegner sind sichtbar und werden direkt angegriffen. Neben einem Standard-Angriff kann jeder Charakter besondere Spezialangriffe und/oder Magie ausführen.

Ausrüstung: Verschiedene Waffen und Rüstungstypen, die zusätzlich mit Ausrüstungsgegenständen und so mit neuen Attributen (z. B. Feuer-Magie) versehen werden können. Jeder Charakter kann nur bis zu einem bestimmten Maximalgewicht mit Items ausgerüstet werden.

Items: Insgesamt über 1.000 Items. Zu diesen zählen neben Waffen und Rüstungsgegenständen auch Heiltränke oder Diamanten, die die Waffen verstärken.

Aufleveln: Erreicht Ihr Charakter eine neue Stufe, dürfen zunächst erworbene Erfahrungspunkte auf vier Attribute verteilt werden. Anschließend dürfen Sie in einem Erfahrungsbaum (wie in Champions of Norrath) Ihre Fähigkeiten weiterentwickeln.

TECHNIK

Rein optisch sieht der Titel gut aus, aber die fehlende Sprachausgabe, die nervige Musik und die heftigen Ladezeiten schmälern die Atmosphäre.

Grafik: Die Umgebungen, Charaktermodelle und Effekte sind gut umgesetzt. Leider nicht immer ruckelfreie Darstellung des Spielgeschehens.

Ladezeiten: Vor jedem Betreten eines neuen Bereiches wird gut 25 Sekunden geladen.

Sound: Gute Effekte. Sprachausgabe fand auf der UMD aber leider keinen Platz mehr.

Musik: Mit der Zeit nervige Midi-Dudelmusik, die aber zumindest je nach Umgebung stark variiert.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

liebt Ubisoft.

Schon für die PS2 hat Ubisoft überraschend einige Rollenspiele herausgebracht, mit denen schon gar keiner mehr gerechnet hätte. Jetzt werde ich auch noch mit Futter für meine PSP versorgt. Dafür an dieser Stelle ein großes Lob und vielen, vielen Dank an Ubisoft. Das soll aber nicht heißen, dass ich aufgrund der Rollenspiel-Armut auf der PSP jeden x-beliebigen Titel in Kauf nehmen würde. *Tales of Eternia* ist ein Titel, dem ich auch dann noch große Aufmerksamkeit schenken würde, wenn es auf der PSP nur so von Rollenspielen wimmeln würde. Trotz der etwas arg plakativen Storylines, die so ziemlich jeder Teil der Serie zu bieten hat, habe ich auch ältere *Tales*-Spiele schon sehr gerne gezockt. Gerade das Kampfsystem ist erfrischend anders und funktioniert auf der PSP genauso gut wie auf dem Joypad.



TEST TALES OF ETERNIA

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Namco
Genre: Rollenspiel
Sprache: Englisch
Umfang: Ca. 15-20 Stunden

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1
Termin: 1. Quartal 2006

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

- Ausgefallenes Kampfsystem
- Keine Ladezeiten
- Nützliches Oberweltkarten-Feature
- Oberweltkarte könnte schöner sein

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Intuitives Kampfsystem. Die Figuren lassen sich außerdem auch mit dem Analogstick sehr gut steuern.

STEUERUNG
88%

GRAFIK 75% **SOUND** 75% **MULTI** -% **85%**

Technisch gibt es Pros und Kontras, spielerisch ist *Tales of Eternia* aber ein einwandfreies Rollenspiel.

PSP-Hits

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



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 Schmankehl 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 berüchtigtsten 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.

Prämien-Nr.: 002818



FIFA 06
Die aktuelle 06er-Variante ist das erste FIFA-Spiel für die PSP, das den Weg nach Deutschland fand. Mit über 350 offiziellen Mannschafts- und Lizenzen bietet das Spiel auch auf der tragbaren PlayStation einen gewaltigen Umfang und die serientypisch packende, authentische Stadionatmosphäre. Mit der intuitiven Steuerung kann jede Bewegung der Spieler mit höchster Präzision gesteuert werden.

Prämien-Nr.: 002741



Einfach und bequem online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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

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

Frantix

Ubisofts neuestes Puzzle-Vergnügen im Test

Im Gegensatz zu Heimkonsolen sind Handhelds eine sehr beliebte Plattform für Puzzle-Spiele, was die Vielzahl an Knobeltiteln für die PSP beweist. Nach dem genialen *Lumines* und dem innovativen *Mercury* schickt Ubisoft nun *Frantix* ins Rennen um den heiß umkämpften Denkspiel-Thron. In dem etwa 150 Levels umfassenden Knobeltitel schlüpfen Sie in die Rolle eines von vier Charakteren und müssen in labyrinthähnlichen

3D-Umgebungen Edelsteine sammeln, um schnellstmöglich Türen zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Für die meisten Edelsteine müssen Sie kleine Rätsel lösen, zum Beispiel Blöcke richtig anordnen oder Gegner und Fallen geschickt umgehen. Der Schwierigkeitsgrad steigt im Spielverlauf ordentlich an: Während Sie anfangs in nur wenigen Sekunden durch die ersten Levels rennen, wird das Spiel später stellenweise richtig knifflig. Dann stört die

unpräzise Steuerung, die nicht selten zum vorzeitigen Ableben Ihrer Spielfigur beiträgt. Weitere Kritikpunkte sind die oft ungünstigen Kameraperspektiven und der fehlende Multiplayer-Modus. Geselligen Spielernaturen bleibt lediglich der Vergleich von Bestzeiten. Aufgrund dieser Schwächen und des nicht dauerhaft motivierenden Gameplays sollten auch Puzzle-Fans vor dem Kauf eine Runde Probe spielen.

THOMAS EDER



DUMM GELAUFEN Halten Sie im Treibsand auch nur kurz inne, versinkt Ihre Spielfigur.



KNIFFLIG In den späteren Levels werden Ihre grauen Zellen ganz schön gefordert.

Go! Sudoku

Knifflige Knobelnummer für Zahlenjongleure

Wer sich in letzter Zeit etwas genauer am Kiosk umgesehen hat, dem werden sicher *Sudoku*-Hefte aufgefallen sein. Während *Sudoku* in Japan bereits seit vielen Jahren sehr populär ist, kommt der unterhaltsame und süchtig machende Knobelspaß hierzulande erst seit kurzem in Mode. In den Hefen sowie auch in Sonys *Go! Sudoku* für die PSP geht es darum, so schnell wie möglich

neun drei mal drei Felder große Boxen so mit den Zahlen 1 bis 9 zu füllen, dass in jeder Spalte und jeder Reihe die Zahlen 1 bis 9 enthalten sind. Das Knobelvergnügen präsentiert sich in grafischer Hinsicht sehr schlicht – darüber tröstet jedoch die Möglichkeit, eigene Bilder als Hintergrundbilder verwenden zu können, hinweg. Im umfangreichen Einzelspieler-Modus können *Sudoku*-

Fans sich auf 1.000 der beliebtesten Puzzles und zusätzliche Rätsel zum Herunterladen freuen, während Multiplayer-Fans dank des praktischen Game-Sharing-Features vergleichsweise leicht Mitspieler finden dürften. Für *Sudoku*-Fans ein Pflichtkauf, aber auch Puzzlefreunden, die nach neuem Futter für ihre grauen Zellen suchen, könnte der Sony-Titel gefallen.

THOMAS EDER



FARBENSPIEL Für etwas Abwechslung sorgen die veränderbaren Hintergründe.



DENKMARATHON Weitere Puzzles können Sie aus dem Internet herunterladen.

TEST		
FRANTIX		
Hersteller:	Ubisoft	
Entwickler:	Killer Game	
Genre:	Denkspiel	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	150+ Levels	
Internet: www.ubisoft.de		
Spieler:	Termin:	
1	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-	
- Über 150 Levels - Fairer Preis - Unpräzise Steuerung - Kein Mehrspieler-Modus		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Kamera drehen	R: Kamera drehen	☐ Blickwinkel
Steuerkreuz: Bewegen		☐ X: -
Analogstick: Bewegen		☐ O: -
Select: -	Start: Pause	
Sowohl mit Analogstick als auch Steuerkreuz lassen sich Spielfigur und Kamera nicht immer präzise steuern.		STEUERUNG 65%
GRAFIK SOUND MULTI		63%
Unkomplizierter Puzzletitel mit mittelprächtiger Optik und Gameplay sowie schwacher Steuerung.		

TEST		
GO! SUDOKU		
Hersteller:	Sony	
Entwickler:	Sumo Digital	
Genre:	Denkspiel	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	1.000+ Puzzles	
Internet: www.yourpsp.com		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-	
1.000 Levels - Austauschbare Hintergrundbilder - Multiplayer-Game-Sharing - Technisch schwach		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Zahl wechseln	R: Zahl wechseln	☐ Eingabe zurück
Steuerkreuz: Feld-Auswahl		☐ Delta: Löschen
Analogstick: Feld-Auswahl		☐ X: Zahl platzieren
Select: Musik wählen	Start: Pause-Menü	☐ O: Feld vormerken
Dank der guten Steuerung können Sie wunderbar mit den Zahlen hantieren und diese blitzschnell anordnen.		STEUERUNG 75%
GRAFIK SOUND MULTI		69%
Interessanter Knobelspaß, dessen gewaltiger Umfang Denksport für etliche Stunden garantiert.		

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: computecc@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 Ausg.)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

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)

GripShift

Puzzle, Renn- und Actionspiel in einem!

Was auf den ersten Blick wie eine Mischung aus *WipeOut* und *Mario Kart* aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als unterhaltsame Mischung aus mehreren Genres. Die Strecken von *GripShift* sind allesamt fernab der Realität, doch darum geht's hier auch gar nicht. Auf abgedrehten Pisten fährt man durch die Wolken, vorbei an schwebenden Inseln, aus de-

nen einem schon mal ein Killerwal freundlich zuwinkt. Die etwas träge Steuerung erfordert Einarbeitung, doch dann kommt mächtig Spaß auf. Jeder Level bietet mehrere Herausforderungen. Sie können die Bestzeit schlagen, alle Sterne oder das versteckte Bonus-Symbol aufsammeln und kassieren dafür Auszeichnungen. So lässt sich jeder Level auf drei verschiedene Weisen absolvie-

ren. Die Ladezeiten sind kurz, die Menüs schnell und Neustarts gehen sofort los – ein Handheld-Spiel, wie es im Buche steht. Obendrauf gibt's einen leicht zu bedienenden Strecken-Editor, Mehrspielermodi und Bonusspielchen. *GripShift* ist kein Meilenstein, aber sehr unterhaltsam, perfekt auf die PSP zugeschnitten und erfreulich günstig.

MAIK BÜTEFÜR



ABGEDREHT Loopings sind an der Tagesordnung.



NIEDLICH Pinguin-Bowling ist eines der Minispiele.

X-Men Legends II Rise of Apocalypse

Umfangreiche Superhelden-Action für unterwegs

Die X-Men und ihre langjährigen Erzfeinde, die Bruderschaft unter dem Kommando von Magneto, arbeiten zusammen, um einen gemeinsamen Gegner zu bekämpfen. Spielerisch ist *X-Men Legends II* für die PSP praktisch identisch mit dem PS2-Pendant – abgesehen von der Kamera na-

türlich, die beim Vorbild mit dem rechten Analogstick gesteuert wurde und jetzt der Einfachheit halber automatisch der Heldentruppe folgt. Die Action-RPG-Spielmechanik, die ein enormes Suchtpotenzial in sich birgt, ist jedoch dieselbe. Man steuert wie gewohnt einen von vier Superhelden, während

die anderen drei von der konfigurierbaren KI übernommen werden. Auch grafisch kann sich *X-Men Legends II* durchaus sehen lassen, lediglich gelegentliche Ruckeleinlagen stören das Gesamtbild. Ein weiterer Schwachpunkt sind die nervigen Ladezeiten.

WOLFGANG FISCHER



VIELSEITIG Wir verpassen Wolverine ein paar neue Fähigkeiten.

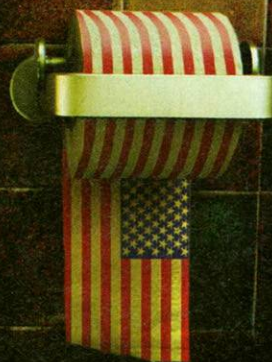


MIT VEREINTEN KRÄFTEN Ehemalige Feinde kämpfen hier Seite an Seite.

TEST		
GRIPSHIFT		
Hersteller:	Ubisoft	
Entwickler:	Sidhe Interactive	
Genre:	Rennspiel/Puzzle	
Sprache:	Englisch	
Umfang:	100 Levels	
Internet: www.gripshiftgame.com		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-	
➤ Großer Umfang ➤ Schicke Optik ➤ Kurze Ladezeiten ➤ Gewöhnungsbedürftige Steuerung		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Handbremse	R: Nitro	□: Bremsen
Steuerkreuz: Lenken	△: Ansicht ändern	
Analogstick: Lenken	X: Beschleunigen	
Select: -	Start: Pause	○: Waffe benutzen
Sobald man sich an die simple, aber etwas behäbige Steuerung gewöhnt hat, geht das Spiel leicht von der Hand.		STEUERUNG 83%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
82%	76%	80%
Spaßiger Genremix, perfekt auf die Konsole zugeschnitten und auch auf längere Sicht unterhaltsam.		

TEST		
X-MEN LEGENDS II		
Hersteller:	Activision	
Entwickler:	Raven Software	
Genre:	Action	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	25+ Stunden	
Internet: www.activision.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-	
➤ Riesige Langzeitmotivation ➤ Enormer Spielumfang, ... ➤ ... dennoch unverhältnismäßig teuer ➤ Stellenweise ruckelnde Darstellung		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Verbündete rufen	R: Spez. Heldenfähigkeit	□: Benutzen/Boost
Steuerkreuz: Charakterwahl	△: Springen/X-treme-Fähigkeit	
Analogstick: Bewegen	X: Angriff/Fähigkeit 1	
Select: Charakter-Screen	Start: Pause/Menü	○: Angriff/Fähigkeit 2
Gute Steuerung, die es ermöglicht, den Heldenviereck auch ohne freie Kamera ordentlich durch die Levels zu führen.		STEUERUNG 80%
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
73%	76%	80%
Auch die Minivariante dieses Action-RPGs macht enorm viel Spaß und entfaltet das gleiche Suchtpotenzial.		

Die politisch
unkorrekte
Show.



**CHAPPELLE'S
SHOW**

Mittwochs 21h
Donnerstags 22h

www.mtv.de/chappelle

Die Sims 2

Die **digitale Seifenoper** jetzt für die Hosentasche!

Nach erfolgreichen Portierungen bekannter EA-Lizenzen wie *SSX On Tour* oder *FIFA 06* bringt der Spiele-gigant nun auch *Die Sims* auf die PSP. In der tragbaren Version dürfen Sie sich wieder einmal verschiedener Parameter wie der Körpergröße, Nasenform oder Kleidung bedienen, um einen virtuellen Protagonisten zu erschaffen. Sie steuern Ihren Sim dann direkt mit

dem Analogstick durch die 19 Umgebungen von Merkwürdighausen und kümmern sich um Bedürfnisse wie Schlaf, Harndrang oder Hunger. Mithilfe bestimmter Gegenstände erwirbt Ihr Protagonist zudem neue Fähigkeiten – so lernt er etwa das Kochen, indem er sich auf der Couch eine Kochsendung ansieht. Bei den Dialogen mit Mitbürgern der Kleinstadt gilt es schließlich,

die richtigen Symbole innerhalb eines Zeitlimits zu drücken. Bei Erfolg erfahren Sie interessante Geheimnisse Ihrer Gesprächspartner. Technisch hinterlässt *Die Sims 2* einen guten Eindruck, wenngleich hin und wieder Ruckler auftreten. Verbinden Sie Ihre PSP mit der eines Freundes, dürfen Sie übrigens Charaktere oder Geheimnisse austauschen.

CHRISTOPH KRAUS



TEST		
DIE SIMS 2		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Maxis	
Genre:	Simulation	
Sprache:	Deutsch	
Umfang:	19 Umgebungen	
Internet: www.diesims.de		
Spieler:	Termin:	
1	22. Dezember	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
- Typisches Sims-Gameplay - Erstellen von Nachbarn möglich - Gut lokalisierte Bildschirmtexte - Interaktionsmöglichkeiten geringer		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Kamera drehen	R: Kamera drehen	☐ Bedürfnisse anzeigen
Steuerkreuz: Bewegungen	<input type="triangle-up"/> Zurück	<input type="triangle-down"/> Aktion
Analogstick: Bewegungen	X: Start: Statusmenü	O: Start: Optionsmenü
Direkte Steuerung, die sich an die PS2-Version anlehnt. Die Aktionsmöglichkeiten sind leider etwas eingeschränkt.		STEUERUNG 80%
GRAFIK SOUND MULTI		79%
Die Variante für unterwegs bedient sich des erfolgreichen Spielkonzepts und bietet witzige Missionen.		

Madden NFL 06

Football-Champ im Kleinforma

Mit *Madden NFL 06* erscheint nun auch das letzte große Electronic-Arts-Sportspiel aus der 06er-Reihe für die PSP. Die Entwickler haben dabei ganze Arbeit geleistet und die Spielmechanik gekonnt auf die PSP portiert. Alle wichtigen Features und Aktionsmöglichkeiten des großen PS2-Bruders finden

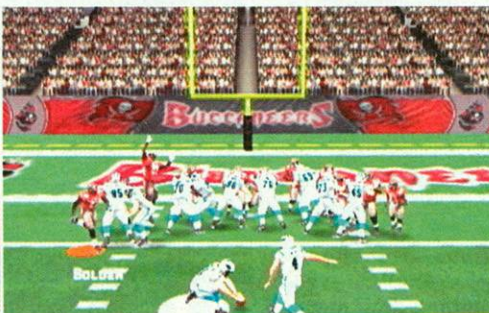
sich auch auf der UMD. Auch die KI der Mit- und Gegenspieler ist auf gewohnt hohem Niveau und erlaubt ein sehr realistisches Football-Vergnügen. Dass wieder alle NFL-Teams am Start sind und die Spielerdaten auf dem aktuellsten Stand sind, ist natürlich selbstverständlich. Auch grafisch überzeugt der Titel. Die

Athleten und Stadien sind detailliert ausgearbeitet und die Animationen erstklassig. Am Umfang hat man jedoch etwas eingespart. Der neu eingeführte und durchaus motivierende NFL-Superstar-Modus fehlt. Immerhin ist der umfangreiche Franchise-Modus noch vorhanden.

OLIVER BECK



DETAILLIERT Die Spielfiguren machen auch aus der Nähe eine sehr gute Figur.



FIELD GOAL Der Kicker der Panthers ist nervenstark und versenkt den Extrapunkt.

TEST		
MADDEN NFL 06		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Electronic Arts	
Genre:	Sport	
Sprache:	Englisch	
Umfang:	Alle NFL-Teams	
Internet: www.electronicarts.de		
Spieler:	Termin:	
1-2	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-	
- Realistische Spielmechanik - NFL-Superstar-Modus - Steuerung mit weniger Feinheiten - Lange Ladezeiten		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L: Werfen	R: Werfen	☐ Werfen / Hechten
Steuerkreuz: Bewegungen	<input type="triangle-up"/> Werfen / Springen	<input type="triangle-down"/> Sprinten
Analogstick: Bewegungen	X: Start: Auszeit	O: Start: Pause
Brauchbare Portierung der Madden-Steuerung. Leider fehlt ein zweiter Analogstick für einige Feinheiten.		STEUERUNG 80%
GRAFIK SOUND MULTI		83%
Ordentliche Umsetzung eines erstklassigen Footballspiels. Technisch und spielerisch eine Wucht.		



Schalt dich ein!

**JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!**

10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv

*100 EUR/SMS für SMS-Versand Inland; ohne Sondernummern
und ohne SMS ins Festnetz; die Viva-Prepaid Vertragspartner ist
die E-Plus Service GmbH & Co. KG

**VIVA
Live!**

DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15-16 h.



HARDWARE

Z-5450 Digital



SOUND Taugt das 5.1-System mit funkbetriebenen Rücklautsprechern?

Surround-Sound ist in deutschen Wohnzimmern keine Seltenheit mehr – ebenso wie der damit verbundene Kabelsalat. Wer einmal ein Rundum-Boxensystem aufgebaut hat, weiß um die störenden Kabel für die rückseitigen Lautsprecher. Logitech hat nun eine Lösung parat: Die hinteren Lautsprecher des Z-5450 Digital werden nicht über Kabel, sondern über 2,4-GHz-Funktechnik mit den nötigen Klangdaten versorgt. Wir haben das Hightech-Boxenset mit der neuen Technik in unserem Akustik-Testraum aufgebaut, über ein optisches Kabel mit einer PlayStation 2 verbunden und es auf Herz und Nieren geprüft.

NICHTS NEUES

Der Aufbau der vorderen System-Sektion geht wie üblich leicht von der Hand: Subwoofer, Center und Front-Satelliten werden über wenige Kabel mit der Steuereinheit verbunden. Diese Schaltzentrale besitzt auch einen Infrarot-Empfänger für die beigelegte, sehr leicht zu bedienende Fernbedienung. Die beiden Rücklautsprecher werden jeweils über ein rund 1,5 Meter langes Stromkabel gespeist. Schade, dass

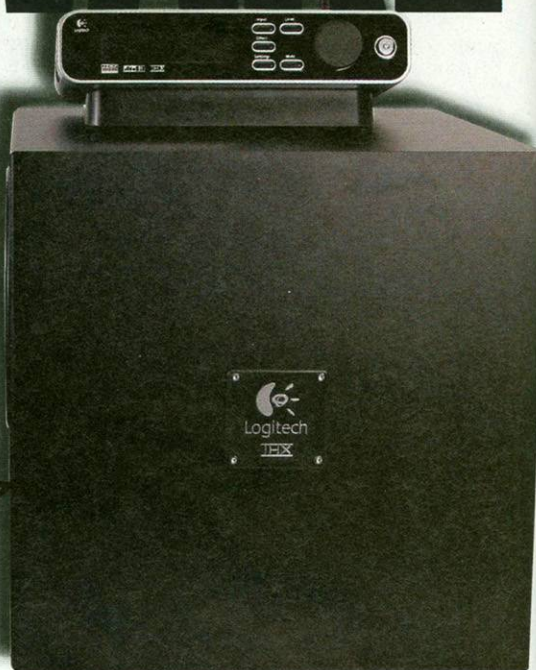


die Funk-Satelliten nicht alternativ auch mit Akkus betrieben werden können. Der Dekoder arbeitet zuverlässig und kommt sowohl mit Dolby-Digital-Sound als auch dem bekannten DTS-Format vieler Film-DVDs klar. Das Boxenset besitzt drei optische Eingänge und kann über die analogen Eingänge sogar mit einem PC verbunden werden.

RAUSCHMITTEL

Die rückwärtigen Lautsprecher haben ein deutlich hörbares Grundrauschen, das man aber im Betrieb kaum wahrnimmt. Akustisch anspruchsvolle Spieler und solche, die besonders

nah an den Rauschboxen sitzen, werden sich allerdings daran stören. Abgesehen von den Funklautsprechern liefert das Z-5450 Digital einen guten Klang mit 515 Watt Effektivleistung (RMS). Wie bei vielen Logitech-Systemen lässt die Abstimmung zu wünschen übrig, denn der Subwoofer ist selbst auf der Minimaleinstellung sehr dominant und schnell übersteuert. Fazit: Trotz sinnvoller Funktechnik ist Logitechs Z-5450 Digital nicht den Preis von 340 Euro wert – schließlich klingt selbst die verkabelte Konkurrenz aus eigenem Haus (Z-5500 Digital, ca. 370 Euro) besser.



KABELFREI Die rückwärtigen Lautsprecher werden bei Logitechs DTS- und Dolby-Digital-Boxensystem per Funk mit Sounddaten versorgt.

TEST LOGITECH Z-5450 DIGITAL

Typ:	Sound
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 340,-	Befriedigend
- Integrierter Surround-Dekoder - Infrarot-Fernbedienung - Funklautsprecher rauschen - Keine Batterieoption für Lautsprecher	
GESAMTWERTUNG 82%	



PRAKTISCH
USB-Datenkabel,
USB-Ladekabel
und Netzteil in
einem

Power Travel Kit



ZUBEHÖR Akku-Ladegerät und USB-Kabel in einem

Das Prinzip klingt sinnvoll: Man nehme ein normales USB-Kabel für den Anschluss einer PSP an den Heimrechner und erweitere es mit einem PSP-Stromstecker. Das ist aber nichts Besonderes – viel interessanter ist das extravagante Netzteil, das dem Paket beiliegt, denn es besitzt lediglich

einen USB-Anschluss. Wenn der PSP-Strom also auf der Reise ausgeht, können Sie das eigentliche Datenkabel mit dem Netzteil verbinden und einfach aufladen. Besonders praktisch: Die Verbindung zur Steckdose verfügt über vier Adapter für fast jede Region. Fazit: Praktische Ladelösung.

TEST POWER TRAVEL KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Capdase
Info-Telefon:	030-44328244
Internet:	www.luxta.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Ausreichend
- USB-Datenkabel mit Ladefunktion - Vier weltweit funktionierende Netzteile - Netzteil für alle USB-Ladegeräte - Keine Datenübertragung bei Ladung	
GESAMTWERTUNG 82%	

4 GByte Hard Drive

ZUBEHÖR Vier-Gigabyte-Festplatte inklusive 3.600-mAh-Akku für die PSP

Etwas unorthodox sieht es schon aus, wenn diese große Festplatte und der riesige Akku erst einmal an der PSP montiert sind. Der Anschluss selbst gestaltet sich recht einfach, auch wenn die Festplatte wegen dem etwas locker sitzenden Datenkabel zunächst einen recht windigen Eindruck macht. In der Praxis arbeitet das Gerät aber überraschend zuverlässig, selbst bei permanenter Festplattenbenutzung. Die rund sechs Stunden Spielzeit sind nicht zuletzt dem 3.600-mAh-Akku zu verdanken, denn der besitzt die doppelte Kapazität des regulären PSP-Akkus. Da die Festplatte als Memory Stick erkannt wird, brauchen Sie keine Extra-Software für die PSP und können wie gewohnt loslegen.

DIE DATEN-TANKSTELLE

Neben dem Akku und der Festplatte bekommen Sie auch eine praktische PC-Software, mit der Sie MP3s, Fotos und Spielstände auf die PSP laden können. Vi-

deos müssen Sie zunächst in das PSP-Format umwandeln – auch das erledigt das Programm im Handumdrehen. Dabei dürfen Sie die Qualität und das Bildformat sogar selbst wählen, doch genau da zeigt sich eine Schwäche des 4 GByte Hard Drive: Die Transferrate der PSP-Festplatte ist so niedrig, dass Videos in höchster Qualität hin und wieder ruckeln. Außerdem sind Festplatte und Akku sehr groß und deshalb der Grund, dass die umgebaute PSP kaum mehr in die Hosentasche passt, geschweige denn in die originale PSP-Tasche. Fazit: Dieses Paket ist – abgesehen von seiner Größe – eine exzellente Erweiterung für Ihre PSP! Das riesige Datenlager, die umfangreiche Software und der leistungsstarke Akku bilden ein überzeugendes Trio. Schade nur, dass keine Tasche für die umgebaute PSP beiliegt. Dafür gibt es ein rund zwei Meter langes USB-Kabel und eine brauchbare mehrsprachige Anleitung.



UNSCHEINBAR Diese Festplatte verwandelt die PSP zum riesigen Foto-, Musik- und Videolager.

TEST 4 GBYTE HARD DRIVE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Datel/Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 219,-	Gut

- ✓ Sehr lange Akku-Laufzeit
- ✓ Videokodierungssoftware liegt bei
- ✓ Riesiges Datenlager
- ✗ Ruckler bei Videos in hoher Qualität

GESAMTWERTUNG 90%



HILFREICH Die Software lädt getunte Spielstände aus dem Internet.

Deluxe UMD Protective Case

ZUBEHÖR Schutzhüllen für UMD und Memory Stick

In ihrem glänzenden Schwarz sehen diese Schutzhüllen besonders schick aus. Jede bietet Platz für eine UMD – eine Hülle wird sogar mit einer Einlage geliefert, die statt einer UMD Platz für zwei der begehrten Memory Sticks schafft. Einmal verstaut, sind UMDs und Memory Sticks übrigens gut geschützt und sit-

zen so fest in ihrer Halterung, dass sie nicht herausfallen. Praktisch: Beide Hüllen sind über ein Klicksystem verbunden, auf das Sie noch weitere Hüllen stecken können. Außerdem liegen beschreibbare Sticker bei, um bei UMD-Sammlungen nicht die Übersicht zu verlieren. Fazit: Für acht Euro ein faires Angebot.

ZWEI IN EINEM Dieses Hüllen-Duett lässt sich stapeln und bietet Platz für zwei UMDs oder eine UMS und zwei von Sonys Memory Sticks.



TEST DEL. UMD PROT. CASE

Typ:	UMD-Hülle
Hersteller:	Capdase
Info-Telefon:	030-44328244
Internet:	www.luxta.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 8,-	Befriedigend

- ✓ Guter Schutz für UMD/Memory Stick
- ✓ Modular erweiterbar
- ✓ Einfache, gute Handhabung
- ✗ Nur Platz für zwei UMDs

GESAMTWERTUNG 81%

INFO HARDWARE-LEXIKON: DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEF

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns über
jeden Brief, der
uns erreicht, und
bemühen uns, alle
Fragen zu beantwor-
ten! Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth**

E-Mail: redaktion@play-zone.de

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**

DURCHS NETZ GEGANGEN

Hallo PLAYZONE-Team!

Schon lange bin ich treuer Leser des meiner Meinung nach besten Magazins für die PS2, aber ich muss jetzt einfach mal auch ein wenig Kritik loswerden. Die letzte Ausgabe kaufte ich mir unter anderem auch wegen des in der Ausgabe davor versprochenen Online-Tests von *Battlefield 2 Modern Combat*. Doch zu meiner Überraschung fand ich eben diesen auch nach mehrmaligem Durchblättern nicht. Das Gleiche gilt leider auch für *Monster Hunter*, ein – wie ich finde – sehr beliebtes Spiel in Deutschland. Auch hierfür war nur ein Offline-Test abgedruckt worden, obwohl das Spiel seine volle Attraktivität erst im Online-Modus entfaltet. *Monster Hunter* verfügt über eine große Fangemeinde, die Berichterstattung wurde dem Spiel leider nie gerecht! (Ich glaub' kaum, dass der Online-Test auf der Homepage große Beachtung fand, zwei Monate nach Release.).

PLAYZONE: Und genau hier liegt das Problem. Die meisten Testversionen sind nicht online spielbar oder erlauben kein finales Urteil, da sich zu wenige Spieler auf den Testservern tummeln. Daher bringen wir Online-Tests erst nach Release des Spiels, wenn genügend auf den offiziellen Servern los ist. Das ist natürlich für interessierte Käufer des Spiels nur eingeschränkt hilfreich, allerdings halten wir diese Praxis für aussagekräftiger als die Alternative. Den Online-Test von *Battlefield 2* finden Sie auf Seite 10 in den Online-News.

Das gilt leider auch für *Monster Hunter Freedom* für die PSP: keine News, keine Release-Daten, keinerlei Information! Ich hoffe, ich kann in einer der nächsten Ausgaben etwas von dem bisher Vermissten entdecken!

PETER W. PER E-MAIL

PLAYZONE: Hier weisen wir jede Schuld von uns. Wenn ein Hersteller keine oder nur sehr wenig Informationen über ein Spiel veröffentlicht, können wir ebenso wenig darüber berichten. Immerhin gibt's seit kurzem ein erstes Releasedatum für *Monster Hunter: Freedom* – den 31. März 2006.

MASSLOSIGKEIT

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich habe ein kleines Problem! Jedes Mal, wenn ich in den Betreff einer E-Mail an euch schreibe: „Ein paar Fragen“, dann bleibt es meistens nicht dabei!

PLAYZONE: Kein Problem. Wolfgang sagt auch immer, dass er „nen Happen essen“ will, und mampft dann ein Fünf-Gänge-Menü.

Wie auch immer, hier sind meine Fragen:

1. Warum habt ihr *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* nicht getestet und wann folgt der Test zum neuen *Matrix-Spiel*?

PLAYZONE: Den Test zu *Dragon Ball Z* gibt's auf Seite 92. *Matrix* hatte den Redaktionsschluss unserer letzten Ausgabe knapp verpasst, deswegen folgt der Test erst in diesem Heft. Allzu tragisch war's allerdings nicht, denn das fertige Spiel bleibt etwas hinter den Erwartungen zurück.

2. Gibt es schon irgendwelche handfesten Informationen oder Ankündigungen zu *Forbidden Siren 2* und *Obscure 2*?

PLAYZONE: Der Nachfolger von *Forbidden Siren* ist schon länger in der Mache, soll in Europa aber leider erst gegen Ende 2006 erscheinen, ein genauerer Termin existiert leider noch nicht. Von *Obscure 2* war leider noch gar nichts zu hören und wir rechnen so schnell auch nicht mit einer Ankündigung.

3. Jetzt habe ich noch einen Verbesserungsvorschlag. Mir ist in den letzten zwei Jahren aufgefallen, dass ihr immer wieder einige Spiele nicht getestet habt. Es handelte sich wahrscheinlich um Spiele, die von nicht gerade guter Qualität gewesen sind. Allerdings gab es Spiele, die mich schon interessierten, und deshalb fand ich es schade, dass ihr sie nicht getestet habt. *Red Ninja*, *Tokyo Road Race*, *Powerdrome* und *Roller Coaster World* sind nur einige Titel! Ich möchte nicht verlangen, dass ihr jedem Spiel einen mehrseitigen Test gewährt (das ist ja aus Platzgründen gar nicht möglich), aber ich würde mir wenigstens eine zusätzlich Seite wünschen, die alle Spiele, die nicht in den regulären Testteil passen, mit einem Screenshot, einem kurzen Text und einer Wertung zusammenfasst. Es muss nicht mal eine neue Seite sein: Ihr könntet doch einfach die Übersicht bereits erschienener Spiele wieder einführen, die ihr vor einigen Ausgaben aus dem Heft verbannt habt! So, das waren alle Fragen für dieses Mal! Ich wünsche euch eine schöne Zeit!

MICHAEL ARNDT PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir haben diese Testübersicht aus genau diesem Grund verbannt. Es gab zwar immer mal wieder Spiele,

SCHICK In Japan gibt's die PSP auch in Keramik-Weiß.

die dort kurz und knapp abgehandelt werden konnten, doch letztlich haben diese drei Sätze auch nicht wirklich vielen Lesern weitergeholfen. Die interessantesten und besten Spiele testen wir ausführlich und verzichten bei den anderen Titeln lieber auf Mini-Tests mit Winz-Bildern und wenig Informationsgehalt.

TEURES HOBBY

Hallo Team!
Ich habe schon mehrmals E-Mails an euch geschrieben, aber noch keine Antwort erhalten!!!! Leider ist bei anderen PlayStation-Magazinen die Brief- & E-Mail-Beantwortung (nicht nur bei euch) sehr mangelhaft. Ich weiß schon, dass ihr viel zu tun habt und nicht jeden Leserbrief beantworten könnt, aber an wen soll ich mich denn sonst mit meinen Fragen wenden??? Wozu gibt es denn die Spezialzeitschriften und warum werden E-Mail-Adressen angegeben, wenn ich doch keine Antworten erhalte? Ich finde das nicht toll, um es gefinde auszudrücken! Natürlich könnt ihr nicht alle Fragen in eurem Magazin beantworten, aber mal eine E-Mail an den Fragenden senden wäre doch auch nicht zu viel verlangt, oder? Ich hoffe, ihr denkt nicht nur daran, eure Zeitschrift zu verbessern, sondern auch die Rubik Leserfragen zu verbessern.

PLAYZONE: Wie du schon selbst sagst, es fehlt einzig an der Zeit, jeden Brief zu beantworten. Wir geben unser Bestes und versuchen, sämtliche Mails zu beantworten, aber wir müssen nebenher schließlich auch noch ein Heft produzieren. Wenn wir mal nicht antworten, dann ist das keine böse Absicht.

Zu den Fragen:
Wird es nächstes Jahr die PSP auch in anderen Farben geben? Ich finde Schwarz nicht so toll.

PLAYZONE: Offiziell angekündigt wurde leider noch nichts. In Japan gibt's die schnuckelige Konsole immerhin schon in weiß, ob und wann weitere Farben angeboten werden und wann wir in Europa mal etwas davon haben, ist leider noch unsicher.

Wird die PSP nächstes Jahr etwas billiger? Sie ist ganz schön teuer.

Allein schon die Spiele! Mit einigem Zubehör gibt man ja locker 300-400 Euro aus! Findet ihr das nicht auch etwas teuer?

PLAYZONE: Klar ist das teuer, doch solange die Nachfrage stimmt, gibt es für Sony keinen Grund, etwas am Preis zu ändern. Das Giga-Pack ist im Vergleich zum Value-Pack ja schon mal günstiger und es ist nicht ausgeschlossen, dass die Konsole im nächsten Jahr dauerhaft im Preis sinkt.

Wenn ich ein USB-Kabel habe, kann ich die Musik dann gleich vom PC auf die PSP laden oder brauche ich da noch ein extra Programm für? Ich habe gelesen, dass es ein Programm gibt, brauche ich das dafür?

PLAYZONE: Musik lässt sich per USB-Kabel auch ohne zusätzliche Software auf die PSP kopieren, muss dort aber in eine festgelegte Ordnerstruktur kopiert werden. Im Zweifelsfall schau mal auf die offizielle Homepage www.yourpsp.com, dort werden fast alle Fragen dieser Art ausführlich beantwortet und erklärt.

Ich habe mir das Spiel GUN für die PS2 gekauft. Gibt es dafür keine Cheats? Ich kann im Internet einfach keine finden! Ich habe nur Action-Replay-Codes gefunden, habe dieses aber nicht. Gehen die Action-Replay-Codes auch für den Exploder?

PLAYZONE: Die erfolglose Suche hat einen einfachen Grund: es gibt tatsächlich keine Cheats für GUN. Zwar kann man allerlei Waffen, Boni und Extras freischalten, doch nur, indem man im Spiel bestimmte Erfolge erzielt. Action-Replay-Codes und Exploder-Codes sind nicht identisch und dementsprechend auch nicht miteinander kompatibel.

Wird es für die Spiele True Crime: New York City und Call of Duty 2: Big Red One die Cheats „Unverwundbar & alle Waffen“ geben? Die gab es in den anderen Folgen ja leider nicht!

PETER PER E-MAIL

PLAYZONE: Für True Crime gibt es einige sehr nützliche Cheats, jedoch keinen Cheat für Unverwundbarkeit oder alle Waffen. Zu Call of Duty 2: Big Red One wurden bisher noch gar keine Cheats bekannt gegeben.

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 **Need for Speed Most Wanted**.

matze008 Rang: ▲ Anmeldedatum: 12.05.05 Keine Autorenpunkte Datum: 16.11.05 17:14 IP: 84.148.209.129	Need for Speed Most Wanted Kauft ihr euch dieses Game! Was sind eure persönlichen Kaufgründe? Oder warum kauft ihr es euch auf keinen Fall? Hat wer schon ein Demo zu diesem Spiel gespielt? ☺ Und habt ihr schon Videos und Screenshots dazu? ☺ Postet einfach alles was euch zu diesem Spiel einfallt und was euch bewegt! Also ich werd es mir höchst wahrscheinlich holen! "uuuuuaahhaa"
Deathbone Rang: ▲ Anmeldedatum: 09.09.04 Datum: 16.11.05 20:24 IP: 87.122.54.1	AW: Need for Speed Most Wanted Weiss schon jemand ob sich die PS2 Version von Most Wanted denn auch lohnt? Denn die besten Versionen, und das meine ich nicht nur grafisch, werden wohl die PC und Xbox360 version sein. Kann ja sein das EA Most wanted für PS2 verrotten hat, schließlich verbotken die das auf andere konsolen auch mal. Und NFSU2 ist für PS2 technisch auch nicht das gelbe vom Eil
Gain3r Rang: ▲ Anmeldedatum: 28.08.05 Datum: 16.11.05 21:03 IP: 213.213.160.46	AW: Need for Speed Most Wanted Also ich hole mir NFS MW sicherlich zum Release. Ich freue mich schon seit Monaten auf das Game. NFS MW wird ☺
Sc4rface Rang: ▲ Anmeldedatum: 06.01.05 Datum: 16.11.05 21:34 IP: 84.162.229.195	AW: Need for Speed Most Wanted das spiel ist totaler kackmist für NFS hab ich seit HP 2 nix mehr übrig ☺ Beeeeehhh Du hast ein Mädchen gekisst Du bist sowas von schnell. Jimbo aus "Die Simpsons"
DMM Rang: ▲ Anmeldedatum: 16.10.05 Datum: 17.11.05 12:09 IP: 62.206.18.94	AW: Need for Speed Most Wanted Es kann doch nicht sein dieses Game mit nur 25 Bildern ide Sekunde läuft! Wir leben im Jahr 2005!!!! Hallo EA aufwachen!!!!!!! Ich fand die Grafik auf einer der letzten Playzone DVD'S nicht gerade toll.
Solid Snake14 Rang: ▲ Anmeldedatum: 08.01.05 Datum: 17.11.05 20:40 IP: 84.141.204.202	AW: Need for Speed Most Wanted also ich finde die grafik ist totaler müll. als ich die bilder in der PZ gesehen habe, dachte ich was für was ist das denn müll. also ich finde die grafik scheiß und mein bruder der die demo gespielt hat meinte auch das die grafik oer müll ist. also mein bruder wird sich das game nicht kaufen und ich auch nicht. Ich meine die grafik ist ja schlechter als beim letzten teil so wie ich das sehe...
RobZombie Rang: ▲ Anmeldedatum: 08.09.03 Datum: 25.11.05 08:06 IP: 84.155.126.139	AW: Need for Speed Most Wanted Ich bin zwar kein befürworter von MW, aber ich finds schon seltsam, dass es von vielen Seiten fertiggemacht wird. NFSU 2 wurde hier ja schon derb kritisiert und mit MW is es anscheinend auch so. Persönlich hab ich Midnight club 3 und denk dass es zig mal besser ist als MW(hab momentan nur net so viel Lust alle Details auszuhäuten). Habs schon über 100 Stunden gespielt und kann immer noch nicht aufhören, außerdem hab ich mein Profil gestern dupliziert, so dass ich jetzt 60 Autos habe kann -> es gibt ja 4 Profile -> 40 Autos haste 120. Is interessant zu wissen, wie viele Autos man in MW maximal in der Garage haben kann(NFSU 2 sinds 20) und wie viele Profile man erstellen kann.

EIN X FÜR EIN P

Hallo liebes **PLAYZONE-Team**,
zuerst einmal muss ich (wie jeder wahrscheinlich) ein dickes Lob an eure Zeitschrift aussprechen. Aber nun zum Wesentlichen. Ich hätte da mal ein paar Fragen zur PlayStation 3 an euch. Ich hoffe, ihr könnt sie alle beantworten:

1. Die PS3 wird doch eine Festplatte besitzen. Wird man dann eigene Soundtracks ins Spiel einbringen können?

PLAYZONE: Zunächst einmal steht bis heute immer noch nicht fest, ob die Festplatte jeder PlayStation 3 direkt beiliegen wird oder ob Sony ein ähnliches Konzept wie Microsoft fährt und zwei verschiedenen ausgestattete Varianten in den Handel stellt. Technisch gesehen wären eigene Sound-

KONKURRENZ
Microsofts Xbox 360 steht bereits in den Läden, auf die PlayStation 3 müssen wir noch warten.

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!



Das Start-Lineup von Microsoft kann sich sehen lassen. Wir haben uns sämtliche Starttitel von Project Gotham Racing 3 bis hin zu Kameo genau angeschaut und verraten Ihnen, welche Hits unter den Weihnachtshits gehören. Jetzt im Handel!

N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin



Auch auf dem Game-Cube schneiden die Weihnachtshits in die Läden. N-ZONE hat sie alle getestet und sagt Ihnen, welche Titel ihr Geld wert sind. Zudem wirft die Redaktion einen ausführlichen Blick auf Metroid Prime Hunters für DS. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!



Microsofts Xbox 360 ist endlich fertig, doch was kann die neue Hardware? EDGE hat die Antworten auf die wichtigsten Fragen zur neuen Generation. Außerdem: Kriterien Black soll das Burnout der Ego-Shooter werden. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!



Auch CVG steht ganz im Zeichen der Xbox 360. Im aktuellen Heft wird die neue Konsole auf Herz und Nieren überprüft, samt allen wichtigen Details zur Hardware, Tests der Starttitel und einem Ausblick auf die kommenden Hits. Jetzt im Handel!

tracks jedenfalls kein Problem und sollten wie bei der Xbox 360 zur Regel werden.

2. Ich hab gelesen, dass man sich mit der Xbox 360 Songs und sogar Filme downloaden kann. Wird man das mit der PS3 auch können?

PLAYZONE: Theoretisch könnte man auch Kochrezepte und Abhandlungen über das bilaterale Sehverhalten von Tauben zum Download anbieten, die Frage ist nur, ob das auch jemand haben will. Möglich ist das alles, wir wären allerdings schon zufrieden, wenn Sonys Online-Konzept bei der PlayStation 3 besser funktioniert und mehr Komfort bietet als bei der PlayStation 2. Letztlich geht es schließlich immer noch um Videospiele und der Multimedia-Schnickschnack ist eher ein netter Bonus.

3. Ich besitze (noch) keinen HDTV, doch um die atemberaubende Grafik genießen zu können, wäre so ein Gerät nicht schlecht, oder? Es wäre toll, wenn ihr in eine eurer nächsten Ausgaben einen Vergleich der PS3-Grafik auf einem PAL-Fernseher und auf einem HDTV-Fernseher integrieren könntet.

PLAYZONE: Dazu müsste es erst mal Spiele geben, mit denen man diesen Vergleich überhaupt anstellen kann. Wir haben uns aber die Xbox 360 ganz genau angeschaut und können dich beruhigen. Optisch atemberaubende Spiele sehen auch auf einem normalen Fernseher sehr gut aus. Ein HDTV bietet ein größeres und schärferes Bild, hat aber nicht nur Vorteile. Bei den ersten Xbox-360-Spielen gibt es durchaus ein paar Titel, die auf dem HD-Fernseher ruckeln, auf einem normalen Fernseher dagegen flüssiger laufen. Nicht gerade das, was man sich unter der Zukunft des Videospieles vorstellt, oder?

4. Ihr werdet doch in nächster Zeit ziemlich viel Informationen zur Xbox 360 haben. Könntet ihr mal einen Riesenvergleich zwischen PlayStation 3 und Xbox 360 machen? Egal

was dabei rauskommt, ich werde Sony ewig treu bleiben!

CHRISTOPHER

PLAYZONE: Der Vergleich bietet sich an, doch wir werden warten, bis wir die PlayStation 3 endlich in unserer Redaktion haben. Derzeit ist die Leistungsfähigkeit von Sonys Konsole nur schwer einschätzbar und außer dem Trailer zu Metal Gear Solid 4 gab's ja auch noch nicht viel von echten Spielen zu sehen. Wir wollen es mal so formulieren: Die Xbox 360 ist ein leistungsfähiges Stück Hardware mit einigen tollen Features, aber von der PlayStation 3 erwarten wir mehr. Hoffentlich wissen wir im Laufe des nächsten Jahres mehr, spätestens zur E3 im Mai dürfte es die ersten spielbaren PS3-Titel geben, die Aufschluss über den Stand der Technik geben.

TOTALSCHADEN

Sehr geehrte Damen und Herren, in Ihrer Zeitschrift PLAYZONE, Ausgabe 10/2004, ist auf der beigelegten DVD unter anderem ein Trailer zum Spiel *Test Drive: Eve of Destruction* enthalten. Können Sie mir mitteilen, wann das Spiel erscheinen ist? Ich war schon in verschiedenen Spielegeschäften, doch niemand kannte das oben genannte Spiel. Vielleicht können Sie mir helfen und sagen, wo ich dieses Spiel bekommen könnte.

ANDREAS PETER AUS MÜNCHEN

PLAYZONE: Die Antwort auf diese Frage wird Ihnen wohl nur Atari geben können, die sich bisher noch nicht dazu entschlossen haben, das in den USA schon Ende letzten Jahres erschienene Spiel in Europa zu veröffentlichen. Ihnen bleibt also vorerst nur der Import aus den USA, der allerdings eine entsprechende Konsole voraussetzt, oder der Griff zum inhaltlich recht ähnlichen FlatOut.

SEINER ZEIT VORAUS

Hallo PLAYZONE, ich schreibe das erste Mal an euch und hoffe, dass es euch gut geht.

Eure Zeitschrift liegt gut in der Hand und ist einfach perfekt, vor allem die Tests und die DVD sind klasse. Nun zu meinen Fragen:

1. Wird ein 768p-Fernseher auch für die PlayStation 3 funktionieren?

PLAYZONE: Das ist sehr wahrscheinlich und hängt in erster Linie von den Anschlüssen ab, die der Fernseher bietet. Bis zum Release der PS3 ist es noch eine ganze Weile hin, deswegen kann sich an deren Spezifikationen auch noch eine Menge ändern, aber solange der Fernseher das Logo „HD Ready“ besitzt, solltest du mit dem Gerät auf der sicheren Seite sein.

2. Stimmt es, dass die PS3 bis zu 1.000 Euro kosten wird?

PLAYZONE: Das hängt ganz vom Verkäufer ab. :-). Solange Sony keinen offiziellen Preis angibt, macht es wenig Sinn, sich allzu viele Gedanken darüber zu machen. Sie könnte auch 13.267 Euro kosten oder für 2,50 Euro über die Ladentheke gehen – das ist nichts als Spekulation und bringt niemanden weiter.

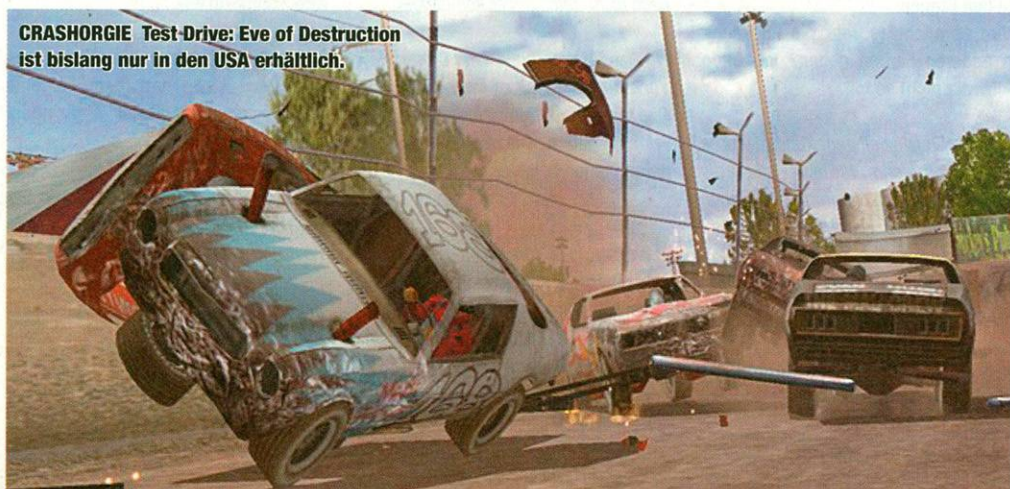
3. Wird es in Zukunft keinen würdigen Nachfolger von Tekken mehr geben?

PLAYZONE: War Tekken 5 etwa nicht würdig? Uns hat der letzte Ableger der Serie durchaus gut gefallen. Dennoch ist ein neuer Teil für die PlayStation 3 in Arbeit, auch wenn es bis zu dessen Veröffentlichung noch eine ganze Ecke dauern wird.

4. Wird es einen weiteren Nachfolger von Tomb Raider nach Legend geben? Zu guter Letzt wünsche ich euch ein schönes Weihnachtsfest und macht weiter so.

SIMON TAMMERLE PER E-MAIL

PLAYZONE: Das wird maßgeblich vom Erfolg abhängen, den Tomb Raider Legend erzielen wird und ist ein noch größeres ungelegtes Ei als der Preis der PlayStation 3. Die Jugend von heutzutage hat einfach keine Geduld mehr ... Auch dir und natürlich allen anderen Lesern der PLAYZONE ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!



CRASHORGIE Test-Drive: Eve of Destruction ist bislang nur in den USA erhältlich.

SPIELSTÄNDE



EXKLUSIVE SAVEGAMES AUF DER PLAYZONE-DVD

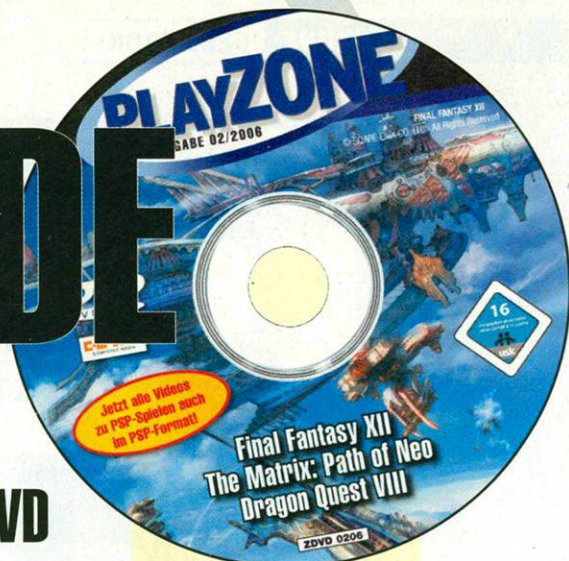
Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter oder wollen alle Extras freischalten? Zeit für einen X-Port V2 oder ein MAX Drive und unsere neue DVD.

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, greift einfach auf die 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 Ihren X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

FIFA Street (MAX Drive):

Unser Speicherstand schaltet sämtliche Schauplätze, Spieler und Outfits frei.



Brothers in Arms:

Earned in Blood (MAX Drive):
Alle Cheats und Extras für Ubisofts Weltkriegs-Shooter



Resident Evil 4 (X-Port):

Mit dem Speicherstand zu Resident Evil 4 schalten Sie eine Menge interessante Extras frei.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
MGs 2: Substance	Alle Charaktere
Castlevania	Alle Extras
Onimusha 3	Alle Boni freigeschaltet

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

WRC Rally Evolved	100 % freigeschaltet
Shadow of the Colossus (US)	Normal- und Hard-Modus durchgespielt
Call of Duty: Finest Hour	Freie Levelwahl
XIII	Alle Boni

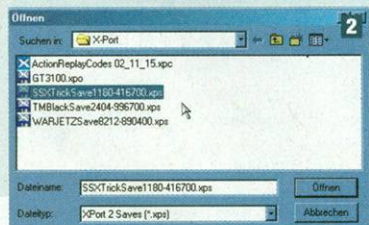
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Speicherstände 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.



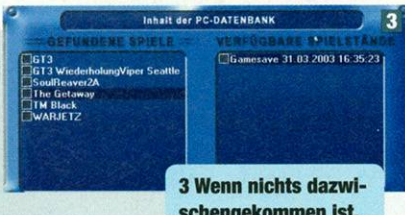
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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.

PSP

MULTIMEDIALE PSP-BESITZER?

Während mehr als die Hälfte aller Umfrageteilnehmer die Multimedia-Fähigkeiten der PSP nutzen, beschränkt sich der Rest der Spieler aufs Zocken. Wir sind gespannt, mit welchen Features Sony uns in Zukunft die PSP als Multimedia-Maschine noch schmackhafter machen will.

14% Als MP3-Player hab ich das gute Stück immer mit dabei.

0% Ich habe mehr Film-UMDs als Spiele.

Greifen Sie auf die multimedialen Fähigkeiten der PSP zurück?

44% Das Teil ist eine Konsole, also wird damit nur gespielt!

42% Neben Spielen höre ich mit meiner PSP Musik, schaue Videos darauf an und surfe im WWW.



Splinter Cell 4

SUPERHELD AUF ABWEGEN

Ubisoft scheint mit der Entscheidung, frischen Wind in die Story zu bringen, auf dem richtigen Weg zu sein – über die Hälfte der Befragten begrüsst diese Entwicklung oder ist zumindest interessiert. Der Rest bleibt zwar skeptisch, doch direkt abgeneigt sind dem neuen Stil nur verschwindend wenige Spieler.

3% Schrecklich! Ich will *Splinter Cell* so, wie es immer war.

27% Ich bin begeistert. Die neue Story bringt sicher frischen Wind in die Serie.

Was halten Sie von der Frischzellenkur für Ubisofts vierte Auflage des Megasellers?

27% Sam Fisher böse? Das kann ich mir schlecht vorstellen, lasse mich aber überraschen.

43% Erst mal sehen, was sich beim Gameplay tut.

GTA Liberty City Stories

SEHR GUT UMGESETZT!

Da wird sich Rockstar freuen: Fast 90 % der Teilnehmer unserer Umfrage sind vom *GTA* für unterwegs überzeugt oder zumindest damit zufrieden. Sowohl was die PSP-Fassung im Speziellen als auch was die *GTA*-Serie generell angeht, sind die Kritiker in der Minderheit.

6% *GTA*?!! Das gefällt mir von Haus aus nicht.

6% Ich bin enttäuscht – mit einem *GTA „light“* hätte ich nicht gerechnet.

So gut wie auf der PS2?
Wie gefällt Ihnen *GTA Liberty City Stories*?

40% Ganz gut, aber auf der PS2 ist *GTA* nun eben eine Spur besser.

48% Genial – genauso habe ich mir *GTA* für unterwegs vorgestellt.

PSP

ZUFRIEDENE BESITZER

Fast die Hälfte aller Teilnehmer unserer Umfrage wurde von der Hardware-Power der PSP überrascht. Der zweitgrößte Anteil ist zufrieden und freut sich bei zukünftigen Spielen auf noch bessere Grafikleistungen. Da kann Sony durchaus stolz auf sein Handheld-Debüt sein.

11% Ich bin enttäuscht, da ich mehr erwartet hatte.

9% Ich bin weder beeindruckt noch enttäuscht. Genauso hab ich mir PSP-Spiele vorgestellt.

Stellt Sie das Software-Angebot der PSP zufrieden?

43% Ich bin beeindruckt. Hätte nie gedacht, dass die PSP zu solchen Grafiken in der Lage ist.

37% Die Grafik ist bereits sehr gut, dennoch erwarte ich, dass zukünftige Spiele noch mehr aus der PSP herauskitzeln.

Freiheit siegt!



CVG – Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt neu am Kiosk

Nur € **1,99**

Prince of Persia:

Die geniale Trilogie rund um den persischen Adligen hat ihr Ende gefunden. So meistern Sie **die kniffligsten Stellen!**

Wie seine Vorgänger stellt auch *Prince of Persia: The Two Thrones* selbst für erfahrene Zocker eine große Herausforderung dar. Dank unserer Profitipps werden die schwierigsten Stellen des Abenteuers nun jedoch zum Kinderspiel. Wir erklären Ihnen, wie Sie in den Bosskämpfen bestehen und die komplexesten Rätsel im Handumdrehen lösen. Außerdem erfahren Sie, wie Sie an die heiß begehrten Gesundheits-Upgrades gelangen. Mit diesen können Sie Ihre Lebensenergie aufstocken.

INFO BOSSKAMPF

2. Bosskampf: Mahasti

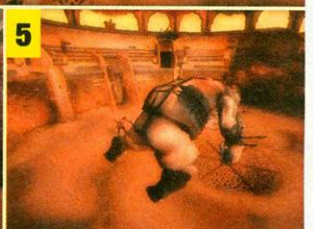
Auch diese wilde Furie ist einfacher zu besiegen, als es bei den ersten Versuchen erscheinen mag. Zu Beginn kämpfen Sie als guter Prinz gegen sie. Blocken Sie einfach ihre Attacken ab (1), verlangsamen Sie anschließend die Zeit und greifen Sie sie dann mit harten Combos an. Wenn es zum Kräftemessen kommt, müssen Sie blitzschnell auf die angezeigte Taste hämmern. Nach dem zweiten Kräftevergleich verwandelt sich der Prinz in sein dunkles Ich und der Kampf wird einfacher. Springen Sie von Plattform zu Plattform und bringen Sie die Sandgeister um die Ecke (2). Dadurch lädt sich Ihre Energie auf und Sie füllen jeweils einen Sandbehälter. Hüpfen Sie anschließend zu Mahasti weiter und verlangsamen Sie die Zeit (3). Dadurch erwischen Sie die flinke Lady und können ihr mit Combos zusetzen (4). Nach einer Weile folgt ein finales Kräftemessen.



INFO BOSSKAMPF

1. Bosskampf: Klompa

Dieser Gegner mag riesig sein, mit der richtigen Taktik ist er jedoch im Handumdrehen besiegt. Zunächst müssen Sie ihm das Augenlicht nehmen. Laufen Sie dazu vor dem Riesen davon und die erste von zwei Plattformen hinauf (Bild 1 und 2) hinauf. Für welche Plattform Sie sich zuerst entscheiden, spielt keine Rolle. Folgen Sie im Anschluss dem Hindernis-Parcours und Sie gelangen jeweils zu einer weiteren Plattform (3). Starten Sie den Speedkill, sobald der dazugehörige Bildeffekt auftaucht. Wenn Klompa beide Augen verloren hat, geht es auf dem Boden der Arena weiter. Schlagen Sie dem Gegner so lange in die Fersen (4), bis er in die Knie geht, und beenden Sie anschließend den nächsten Speedkill (5) erfolgreich.



INFO BOSSKAMPF

3. Bosskampf: Steinwächter

Diese Auseinandersetzung ist kein Bosskampf im eigentlichen Sinne. Wie zuvor bei Klompa müssen Sie dem Riesen lediglich in die Fersen säbeln, bis er in die Knie geht. Zeigen Sie im Anschluss einen Speedkill und der Prince wird den Koloss als Pferdchen benutzen. Nun müssen Sie dieses „Gefährt“ einfach nur durch den langen Gang lenken, ohne dabei die Wände zu berühren.



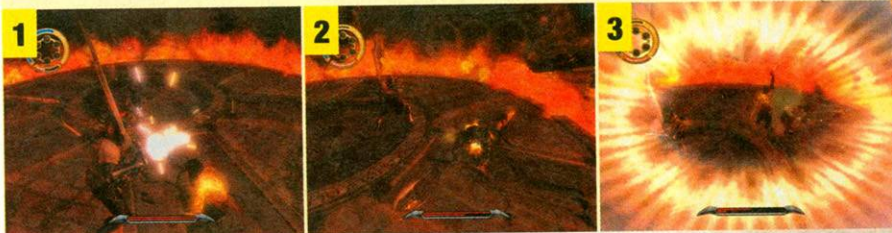


The Two Thrones

INFO BOSSKAMPF

4. Bosskampf: Die Zwillinge

Diese beiden Gegner sind ziemlich taff und nur mit der richtigen Taktik zu besiegen. Attackieren Sie dazu zunächst den Zwilling, der das Schwert schwingt (1). Nach einigen Schlägen kommt ihm der Bruder mit der Axt zu Hilfe, bleibt dabei aber mit seiner Waffe im Boden stecken (2). Nun ist der Zeitpunkt gekommen, den Axtschwinger anzugreifen. Nach einigen Treffern können Sie einen Speedkill starten (3). Wiederholen Sie diese Prozedur, bis die Zwillinge den Löffel abgeben.



INFO BOSSKAMPF

5. Bosskampf: Der Wesir

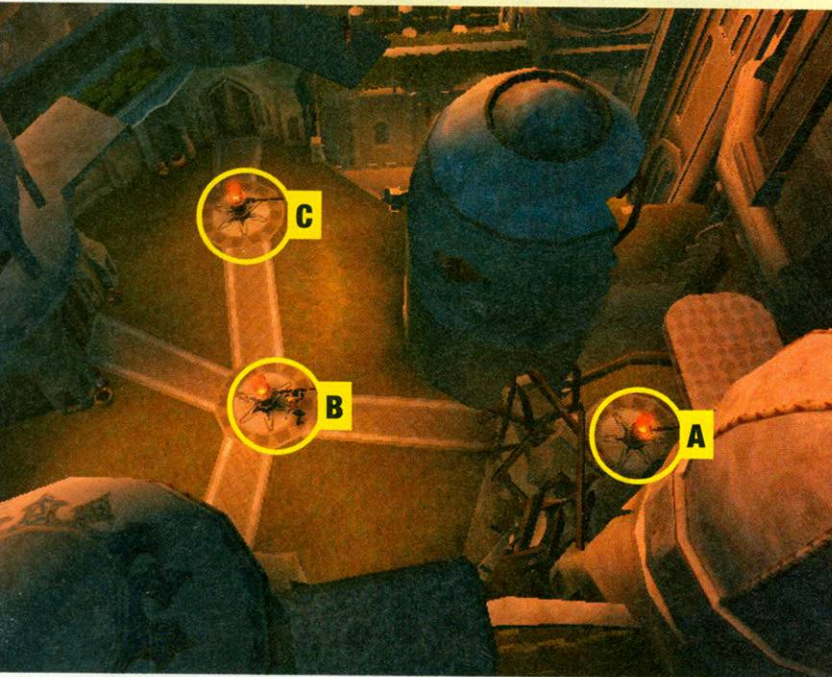
Der finale Bosskampf verlangt Ihnen einiges ab. Greifen Sie den Wesir am Boden mit einer kurzen Combo an (1) und weichen Sie dann mit einer Rolle seinem Gegenschlag aus. Nach einigen Treffern wird sich Ihr Gegner zurückziehen und große Objekte in Ihre Richtung schleudern. Weichen Sie diesen Hindernissen ebenfalls mit Purzelbäumen aus (2). Wiederholen Sie dieses Verfahren, bis sich der Wesir in die Luft zurückzieht und Felsbrocken in der Arena umherwirbeln lässt, von denen Sie sich nicht erwischen lassen dürfen. Sie setzen Ihrem Erzfeind nun zu, indem Sie an den Säulen hinter ihm einen vertikalen Mauerlauf ansetzen und sofort danach einen Speedkill einleiten (3). Nach drei erfolgreichen Speedkills zieht sich der Wesir noch weiter nach oben zurück. Sie müssen nun blitzschnell die Plattformen nach oben klettern (4) und dürfen sich nicht von den Geschossen Ihres Gegners zurückwerfen lassen. Sofern Sie noch gefüllte Sandbehälter übrig haben, sollten Sie die Zeit verlangsamen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Sind Sie ganz oben angekommen, müssen Sie dem Wesir den finalen Speedkill verpassen (5). ABER ACHTUNG: Schalten Sie die Konsole danach noch nicht aus, es kommt noch mehr! Unser Tipp für den Schluss: Hören Sie – wie alle Männer im echten Leben – auf die Frau.



INFO RÄTSEL 1

Die drei Türme

Sie müssen die Plattformen der drei Türme so verschieben, dass Farah von Turm zu Turm hüpfen kann. Dies schaffen Sie, indem Sie die dazugehörigen Hebel betätigen. Den ersten Hebel (A) erreichen Sie durch den Glockenturm, der zweite Hebel (B) befindet sich in der Mitte und der dritte Hebel (C) ist ganz außen zu finden. Betätigen Sie die Hebel in dieser Reihenfolge: **A, B, C, C, A, A, A**


INFO RÄTSEL 2

Das Herz der Anlage

Um den Durchgang zu Farah erscheinen zu lassen, müssen Sie die drei Plattformen ganz nach oben bewegen. Dazu müssen Sie lediglich die Hebel (A, B, C) in folgender Reihenfolge umlegen: **B, C, A, C, B, A**


INFO RÄTSEL 2

Die Manufaktur

Dies ist das schwierigste Rätsel im Spiel. Sie müssen mithilfe der beiden Dolch-Schalter (A) die Statue vorwärts (**Pfeil B nach rechts**) oder rückwärts (**Pfeil B nach links**) bewegen und im oder gegen den Uhrzeigersinn (C) drehen. Mit den Hebeln (D) vor den Schaltern bestimmen Sie die jeweilige Richtung. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Bewegen Sie die Statue einmal vorwärts.
2. Drehen Sie die Statue zweimal im Uhrzeigersinn.
3. Bewegen die Statue zweimal vorwärts.
4. Drehen Sie die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
5. Bewegen Sie die Statue einmal rückwärts.
6. Drehen Sie die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
7. Bewegen Sie die Statue einmal vorwärts.
8. Drehen Sie die Statue einmal im Uhrzeigersinn.
9. Bewegen Sie die Statue einmal vorwärts.
10. Drehen Sie die Statue einmal gegen den Uhrzeigersinn.
11. Bewegen Sie die Statue einmal vorwärts.



INFO VERSTECKTES EXTRA

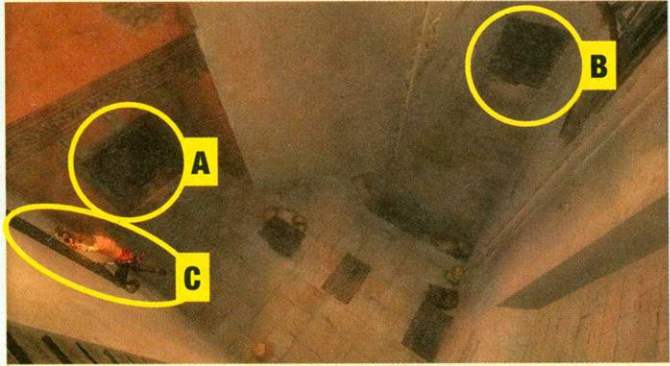
Lebens-Upgrade 1



Kurz nachdem Sie die Kanalisation durchquert haben, kommen Sie an eine Abzweigung. Rechts warten rotierende Klingen auf Sie, auf der gegenüberliegenden Seite erreichen Sie durch diesen Vorhang einen Hindernis-Parcours, der zum ersten Lebens-Upgrade führt.

INFO VERSTECKTES EXTRA

Lebens-Upgrade 2



Wenn Sie die untere Stadt hinter sich gelassen haben, kommen Sie an diese Stelle. Durch die linke Tür (A) setzen Sie das Spiel fort, durch die rechte Tür (B) erreichen Sie das nächste Upgrade. Sie öffnen beide Türen mit dem Dolch-Schalter (C) an der Wand.

INFO VERSTECKTES EXTRA

Lebens-Upgrade 3



Wenn Sie den Tempel betreten haben, finden Sie sich nach einiger Zeit auf dieser Stange wieder. Springen Sie weiter zu der blauen Fahne und Sie finden dahinter den kniffligen Hindernis-Parcours, der Sie zum dritten Lebens-Upgrade führt.

INFO VERSTECKTES EXTRA

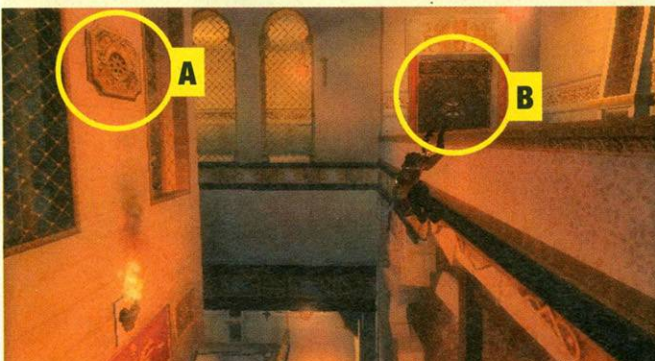
Lebens-Upgrade 4



Unmittelbar nachdem Sie den Stein-Wächter besiegt haben, finden Sie sich an diesem Speicherpunkt (A) wieder. Rechts davon sehen Sie eine kleine Öffnung (B). Mit einer Rolle vorwärts gelangen Sie in den Raum dahinter, der zum Upgrade führt.

INFO VERSTECKTES EXTRA

Lebens-Upgrade 5



Wenn Sie den Turm hinaufklettern, um zu Farah zu gelangen, sehen Sie rechts neben der Brüstung einige Dolch-Löcher (A). Springen Sie hinüber, klettern Sie nach oben, betätigen Sie den Schalter und eine Tür (B) gibt den Weg zum nächsten Energie-Bonus frei.

INFO VERSTECKTES EXTRA

Lebens-Upgrade 6



Das letzte Gesundheits-Upgrade finden Sie, wenn Sie den unteren Turm hinaufklettern. Lassen Sie sich auf dieser Plattform nach unten auf den Vorsprung fallen und Sie erreichen den Eingang zum Lebens-Upgrade.

GTA Liberty City Stories

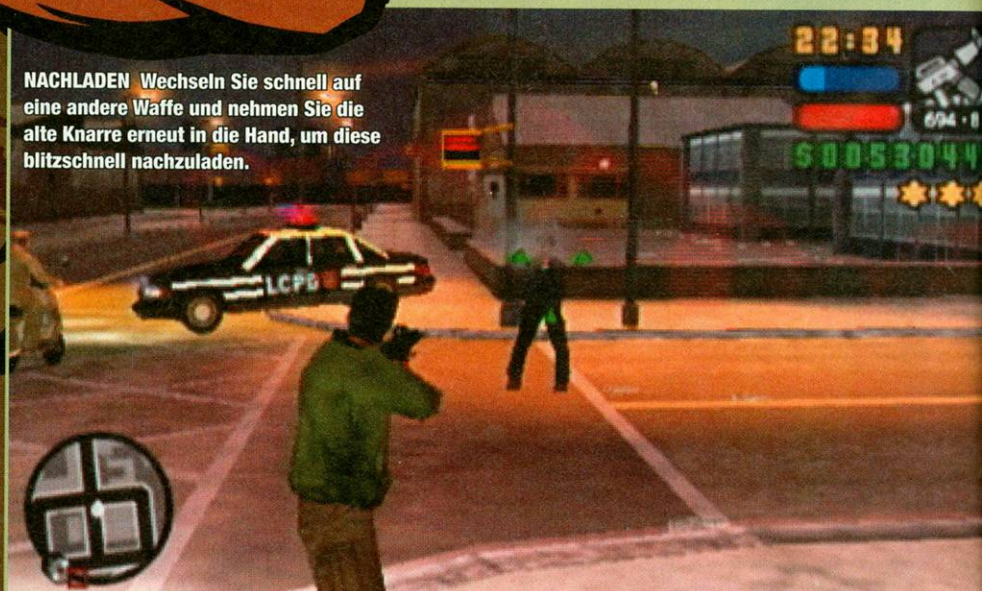
Diese Tipps machen Ihnen **das Verbrecherleben** leichter

Mit diesen Einsteigertipps sollten Sie in *Liberty City* keine großen Schwierigkeiten mehr haben. Speichern Sie häufig und laden Sie den Spielstand nach einer fehlgeschlagenen Mission neu, damit Sie Ihr Waffenarsenal nicht verlieren.

Kurztipps

- Wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen, brauchen Sie meist viel Zeit zum Nachladen. Sie können die Magazine auch manuell auswechseln: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zurück auf die Waffe, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation und sparen in brenzligen Situationen wertvolle Zeit.
- Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie nur einen Fahndungsstern haben. Wenn Sie nicht von der Polizei gesehen werden, verschwindet der Stern nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten niederschließen oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem

NACHLADEN Wechseln Sie schnell auf eine andere Waffe und nehmen Sie die alte Knarre erneut in die Hand, um diese blitzschnell nachzuladen.

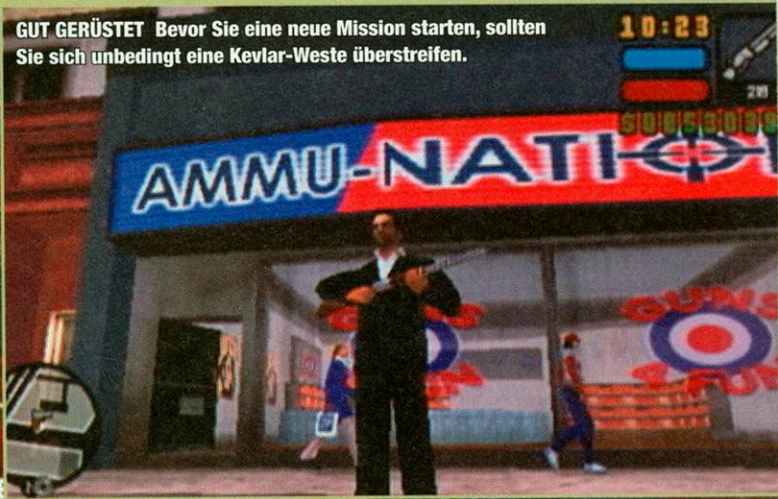




UNFALL Wenn Sie ein großes Fahrzeug umkippen, lenken Sie in die entgegengesetzte Richtung, um es wieder auf alle vier, bzw. hier sechs Räder zu stellen.



GUT GERÜSTET Bevor Sie eine neue Mission starten, sollten Sie sich unbedingt eine Kevlar-Weste überstreifen.



LEONE-ANWESEN Vor dem Haus des Mafiabosses finden Sie immer einen Sentinel und eine PCJ-600.



ENGE KURVEN Auf Motorrädern lassen sich durch Einsatz der Handbremse perfekte 90-Grad-Drehungen hinlegen.



Pay-n'-Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, wird der Lebensenergiebalken gefüllt und alle Fahndungssterne verschwinden.

- In jeder Garage können viel mehr Fahrzeuge untergebracht werden, als vom Spiel vorgesehen. In der ersten Garage haben beispielsweise mehr als drei Fahrzeuge Platz. Um das Auto oder Motorrad noch unterzubringen, stellt man es direkt neben der vollen Garage ab und steigt aus dem Wagen. Sobald das Tor offen ist, steigt man wieder ein und blockiert das Tor. Am leichtesten

funktioniert dieser Vorgang mit einem Motorrad, da man direkt losfahren kann. Allerdings sollte man auch nicht zu viele Fahrzeuge in die Garage quetschen, denn ab vier Fahrzeugen kommt das Spiel nicht mehr damit zurecht. Wir hatten beispielsweise den Fall, dass alle Fahrzeuge komplett aus der Garage entfernt wurden oder man einfach nicht mehr einsteigen konnte.

- Fahrzeuge, die umkippen, können fast immer noch einmal aufgestellt werden. Besonders wichtig ist diese Funktion bei großen Vehikeln wie dem Feuerwehrauto. Drücken

Sie die X-Taste und drücken Sie in die Richtung, in die das Fahrzeug umgekippt ist. So stellen Sie Ihren fahrbaren Untersatz wieder auf alle vier Räder. Lediglich wenn das Auto mit dem Dach über den Asphalt schleift, haben Sie keinerlei Möglichkeiten mehr, den Fahrfehler auszugleichen, und sollten sich schleunigst vor der drohenden Explosion retten.

- Wer an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiterkommt, wird mit den hilfreichen Cheats & Codes auf Seite 124 glücklich.

Nebenmissionen für alle Stadtteile

Bürgerwehr

Für die Nebenmissionen benötigt man einen Streifenwagen, ein FBI-Fahrzeug oder den Rhino-Panzer. Natürlich gestalten sich diese Missionen im Panzer einfacher, allerdings sind sie auch mit normalen Mitteln zu schaffen. Bevor Sie diese Mission überhaupt angehen, sollten Sie sich mit genügend Munition ausrüsten, da Sie die Verbrecher ausschließlich mit Drive-by-Angriffen zum Anhalten zwingen und ausschalten können. Mindestens 1.500 Schuss sollten für die kleine Maschinenpistole vorrätig sein, falls Sie den höchsten Level der Bürgerwehr-Missionen erreichen möchten. Damit Sie nicht unnötig Zeit verlieren, sollten Sie Ihre Routen anhand der Übersichtskarte genau planen. Zudem sollten Sie auf jeden Fall die Sirenen des Fahrzeugs einschalten, denn die anderen Fahrer reagieren darauf recht schnell und machen Ihnen Platz auf der Straße. Obwohl die Polizeifahrzeuge einiges einstecken können, sollten Sie das Fahrzeug schonen, da Sie während einer Verfolgungs-

GARAGE Wie in jedem GTA lassen sich durch einen Trick mehrere Autos in einer Garage unterbringen.



jagd kaum Zeit haben, sich ein neues Vehikel zu suchen. Vorsicht ist auch geboten, wenn ein Fluchtauto in Flammen aufgeht, denn Sie wollen natürlich nicht von der Explosion getroffen werden. Dabei ist es aber wichtig, dass Sie unbedingt in Sichtweite bleiben, bis das Fahrzeug in die Luft fliegt. Sollten Sie sich zu weit entfernen und das Auto verschwindet, wird das Fahrzeug komplett repariert, die Gangster steigen zurück in die Karre und machen sich davon.

Belohnung: Der maximale Rüstungswert wird von 100 auf 150 erhöht.

Feuerwehrmann

Auch hier gelten die grundlegenden Tipps wie „Routen planen“ und „Sirenen verwenden“. Das Schwierigste an diesen Missionen ist sicherlich, mit der Wasserkanone zurechtzukommen. Während man die Kanone mit dem Digitalkreuz dreht, muss man die Reichweite des Wasserstrahls mit dem Analog-Knubbel festlegen. Da man auch rennende Passanten löschen muss, gestaltet sich die Handhabung oft etwas schwierig und benötigt ein wenig Übung. Bei der Feuerwehrstation auf Staunton Island sind immer zwei Löschfahrzeuge bereit zum Einsatz. Allerdings wird in einem dieser beiden Fahrzeuge eine Verkehrschaos-Mission angestartet, so dass dieses nicht für die Feuerwehrmann-Nebenmission zur Verfügung steht.

Belohnung: Der Hauptcharakter wird immun gegen Feuer.

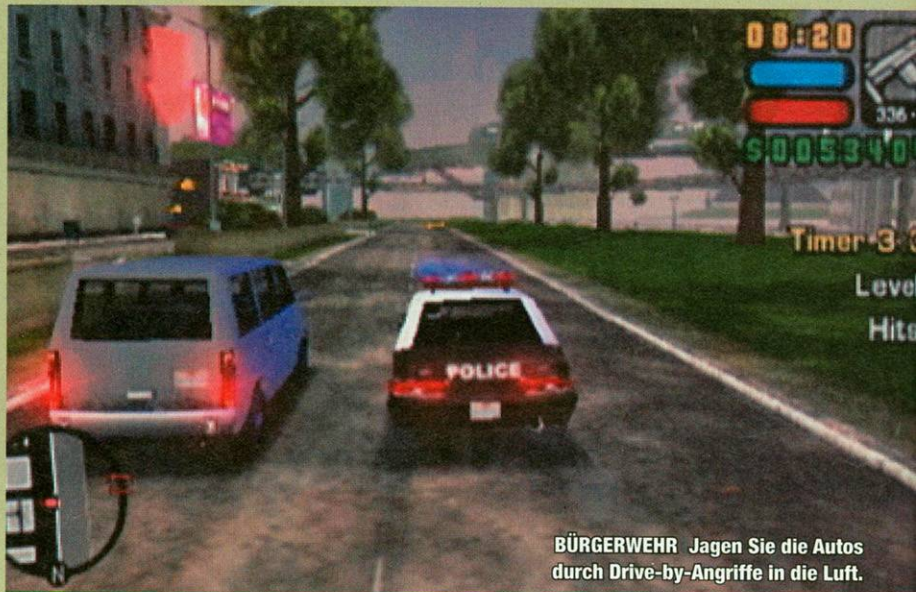
Sanitäter

Wichtig sind hier wieder Routenplanung und ein schonender Fahrstil – zumindest, wenn man Patienten transportiert. In den höheren Levels wird die richtige Abhol- und Ablieferstrategie noch wichtiger, da Sie maximal drei Patienten gleichzeitig transportieren können. Planen Sie die Zeit-Boni, die Sie für das Einsammeln und Abliefern erhalten, gut ein. Belohnung: Unendlich lange Sprints sind möglich.

Taxifahrer

Diese Missionen sind relativ einfach. Die Belohnung erhält man, sobald man den hundertsten Fahrgast an seinen Zielort gebracht hat. Diese 100 Kunden müssen allerdings nicht in einer „Schicht“ abgeliefert werden.

Belohnung: Bei den Taxis in der Mean Street von Trenton erscheint ein Bickle-76-Taxi.



BÜRGERWEHR Jagen Sie die Autos durch Drive-by-Angriffe in die Luft.

Turbo-Müll

Den benötigten Trashmaster finden Sie auf dem alten Schrottplatz im Norden der Insel. Für jede eingesammelte Mülltonne werden 30 Sekunden zusätzliche Zeit gutgeschrieben, weshalb ein geplantes Vorgehen von Vorteil ist. Am besten startet man mit der Tonne im Westen der Insel und arbeitet sich dann nach Süden vor. Als Letztes sollten die Container im Nordosten eingesammelt werden.

Belohnung: 2.000 \$

Avenging Angels

Um diese Missionen starten zu können, muss man das Avenging-Angel-Outfit tragen und eines der Gang-Mitglieder ansprechen. Auch hier gilt: genügend Munition für Drive-by-Aktionen mitnehmen. Holen Sie sich zudem ein Motorrad oder eine Cross-Maschine, da Sie darauf direkt nach vorne schießen können und sich nicht mit der umständlichen Seitenperspektive herumschlagen müssen. Leider gibt es einen Fehler im Spiel, weshalb Sie den Auftraggeber keinesfalls aufs Motorrad aufsteigen lassen dürfen. Wenn er in einem Gefecht den Löffel abgibt, kann es gut sein, dass Sie nach einem abgeschlossenen Level keinen neuen Auftrag mehr bekommen. In einem solchen Fall wird man vom Spiel aufgefordert, ein anderes Gang-Mitglied zu finden, woraufhin man von diesen aber völlig ignoriert wird. Die Auftraggeber

finden Sie in Chinatown (Portland) und Belleville Park (Staunton Island).

Portland-Belohnung: Das kugelsichere Super-Angel-Motorrad wird zum Portland-Unterschupf geliefert. Dies ist eine einmalige Lieferung, stellen Sie das Motorrad also gleich in die Garage, wenn Sie es behalten möchten. Sollten Sie das Motorrad verlieren, können Sie nur noch den alten Speicherstand laden, um es zurückzubekommen.

Staunton-Island-Belohnung: Sie müssen keine Strafe mehr zahlen, wenn Sie verhaftet werden.

Autohändler (Portland, Saint Mark's)

Die Kunden haben je nach gewähltem Auto verschiedene Interessen. Die vier Wünsche sind: schnelle Fahrten, langsame Fahrten, Geländefahrten und Chaotenfahrten. Noch schwieriger gestaltet sich die Aufgabe dadurch, dass Sie unter Zeitdruck stehen und das Auto nicht schrotten dürfen. Sobald auch nur ein kleiner Kratzer im Lack ist, müssen Sie zum Pay-n'-Spray fahren und das Auto unverseht zurück zum Händler bringen. Versuchen Sie also, den Kunden so schnell wie möglich von dem gewählten Auto zu überzeugen, und machen Sie sich anschließend an die Reparaturen. Am schwierigsten sind die schnellen Fahrten, da Sie das Auto immer reparieren müssen. Die langsamen Fahrten lassen sich mit einer Runde um den



FEUERWEHR Der Umgang mit der Wasserkanone erfordert jede Menge Übung.



SANITÄTER Die Routenplanung spielt bei diesen Fahrten eine große Rolle.



MÜLL Sehen sich sich
Ihr Gebiet genau auf der
Karte an und planen Sie
Ihre Schritte.

PORTLAND VIEW

Spieler-Zielaus ☐ Scrollen ☐

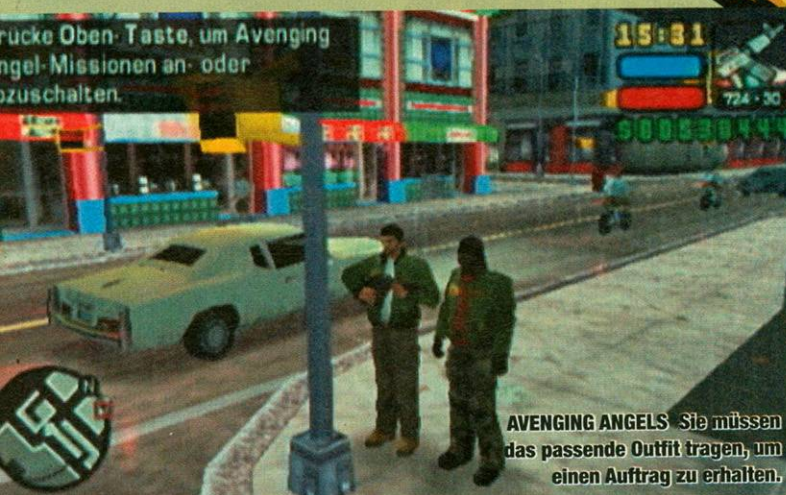
Legende an ☐ Zoom ☐

Block problemlos erledigen. Die Kunden, die ein gutes Fluchtauto möchten, lassen sich leicht durch Drive-by-Aktionen und explodierende Autos beeindrucken. Auf dem Schrottplatz können Sie zeigen, was man abseits der Straße machen kann. Sprünge kommen in diesem Fall besonders gut an. Wer alle Levels schafft, übernimmt das Geschäft. Belohnung: Bis zu 4.000 \$ können in regelmäßigen Abständen kassiert werden. Im Gebäude wird ein Hellenback GT aufgestellt.

Motorradhändler (Staunton Island, Belleville Park)

Im Vergleich zu den Auto-Missionen sind diese Aufgaben ein Kinderspiel. Hier haben die Kunden die gleichen Wünsche, nur lassen sich diese ohne Reparaturen und schneller erledigen. Die Chopper-Fahrer möchten gerne Action sehen, mit der PCJ-600 müssen Sie rasen und mit dem Roller gemütlich und langsam fahren. Die Cross-Maschine fahren Sie den kleinen Hang hinunter und heizen direkt über die Sprungschanze. Spektakuläre Sprünge füllen auch hier die Zufriedenheitsanzeige innerhalb kürzester Zeit. Mit diesem Job lässt sich sehr schnell ein Haufen Geld machen. Wer alle Levels meistert und alle Motorräder verkauft, übernimmt auch hier das Geschäft und kann Geld einsammeln.

Belohnung: Bis zu 3.000 \$ können in regelmäßigen Abständen kassiert werden. Im Gebäude wird ein Angel-Chopper aufgestellt.



AVENGING ANGELS Sie müssen das passende Outfit tragen, um einen Auftrag zu erhalten.



ANG

CHEATS & CODES

Star Wars Battlefront II



Michael Meyer
24, Redakteur

Angehende
Jedis werden
**dank der
hilfreichen
Cheats** zu
Star Wars
Battlefront II
garantiert keine
Schwierigkeiten
mehr haben.



CHEAT Mächtiger als Yoda und Darth Vader!

Sollten Sie Schwierigkeiten mit den hartnäckigen Truppen des Imperiums haben, probieren Sie doch einfach unsere Cheats aus. Neben den Klassikern wie Unverwundbarkeit und unendlich viel Munition, dürfen Sie den Figuren ein weniger detailliertes Modell verpassen sowie das HUD ausschalten und die Sound-Effekte modifizieren. Um die Cheats zu aktivieren, wechseln Sie während einer Schlacht in das Pausenmenü und geben die folgenden Codes per Digitalkreuz ein. Einfach super ist, dass die Cheats sowohl bei der PS2-Variante als auch bei der PSP-Fassung funktionieren. Bei der PSP muss die Systemsprache allerdings auf „Deutsch“ gestellt werden, da andernfalls keiner der Cheats funktioniert.

Unbegrenzter Munitionsvorrat

↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, →

Unverwundbarkeit

↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →

Niedrig aufgelöste Figuren

↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →

HUD ausschalten

↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →

Verlangsamte Sound-Effekte

↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →



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.

UNVERWUNDBAR Zerstören Sie Geschütze, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen:



POLYGONARM Mit diesem Code sehen die Spielfiguren doch ein wenig grob aus.



L.A. Rush

CHEAT Pimp my Ride for free!

Geld verdienen kann bei diesem Racer schon eine nervige und zeitintensive Angelegenheit sein – mit unserem Geld-Cheat können Sie sich voll und ganz auf Ihre Karriere konzentrieren. Werden Sie außerdem die Polizei los und hängen Sie die Konkurrenz dank unendlich vieler Nitro-Boosts ab. Geben Sie die folgenden Codes während des laufenden Story-Modus ein:

Alle Fahrzeuge in der Garage werden gepimpt

↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →

Polizei ausschalten

↓, ←, →, R2, ■, →, R1, ←

\$5000 kassieren

↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑

Hochgeschwindigkeitsverkehr

↑, ↓, ←, →, ■, →, ●, ←

Unendlich viele Nitro-Boosts

↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●,



True Crime New York City

CHEAT Als Super-Cop für Recht und Ordnung sorgen

Das Polizistenleben könnte auch einfacher sein. Wer keine Lust hat, sich die angenehmen Dinge mühsam zu erarbeiten, der darf getrost auf unsere Cheats zurückgreifen. Rufen Sie zunächst die Übersichtskarte auf. Danach halten Sie L und R gleichzeitig gedrückt, um eine neue Eingabeleiste aufzurufen. Jetzt können Sie die aufgeführten Codes eintippen. Wenn Sie bei der Code-Eingabe alles richtig machen, wird der Name des aktivierten Effekts in dieser Leiste zu sehen sein.

Puma-Outfit im Puma-Shop verfügbar

▲, X, ●, ■

Unbegrenzte Munition

●, ■, X, ■, ■, ▲

Unbegrenzte Ausdauer

●, ■, X, ■, X, ●

Ultra-Easy-Modus

●, ■, X, X, ▲, ●

Super-Cop

▲, X, ▲, X, ▲, ▲

Kontostand auf 1.000.000 \$ setzen

■, ■, ▲, ■, ▲, ■

Doppelten Schaden anrichten

X, X, ■, X, X, X

Alle Lieder freischalten

●, ■, ●, ■

Tony Hawk's American Wasteland

CHEAT Mit den richtigen Cheats skatet man perfekt!

Im Hauptmenü wählen Sie die Optionen aus und gehen anschließend in die Cheat-Eingabe. Bei diesen Codes muss auf Groß- und Kleinschreibung sowie auf alle Sonderzeichen geachtet werden. Nachdem die Cheats aktiviert wurden, können die Effekte im Optionsmenü ein- und ausgeschaltet werden.

Perfekte Grind-Balance

grindXpert

Perfekte Manual-Balance

2wheels!

Perfekte Skitch-Balance

h!tchar!de

Alle Story-Mode-Levels freischalten

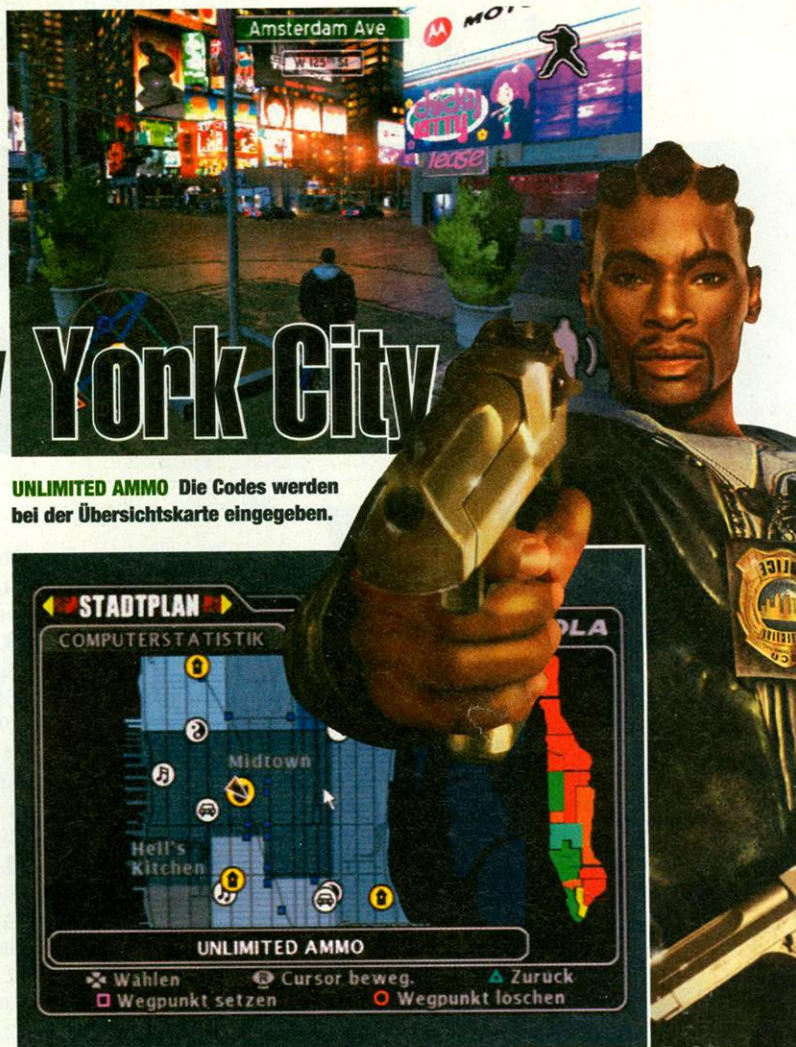
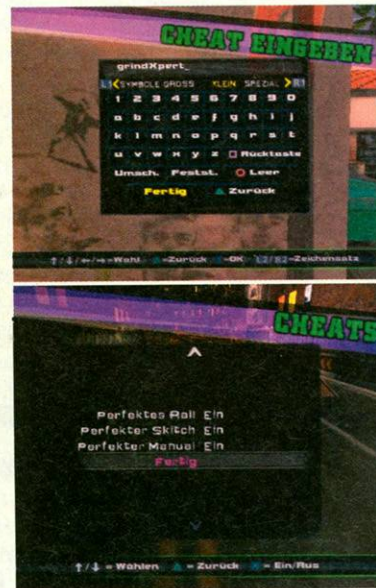
JARMIE

Mat Hoffman freischalten

the_condor

Jason Ellis freischalten

sirius-DJ



GTA Liberty City Stories

CHEAT Tricksen Sie sich an die Spitze der Unterwelt

Das Abenteuer um Toni Cipriani kann mit den richtigen Cheats vereinfacht werden. Lebensenergie, Kevlar-Weste, Waffensets und sogar der mächtige Panzer stehen dank unserer Codes sofort zur Verfügung. Vom Wetter über das Verhalten der Passanten bis hin zur Farbe der Fahrzeuge lässt sich alles verändern. Geben Sie die Cheats während eines laufenden Spiels ein, ein kleines Textfenster informiert Sie über den aktivierten Effekt.

Lebensenergie auffüllen

L, R, X, L, R, ■, L, R

Schutzweste erneuern

L, R, ●, L, R, X, L, R

250.000\$ kassieren

L, R, ▲, L, R, ●, L, R

Fahndungslevel ausschalten

L, L, ▲, R, R, X, ■, ●

Fahndungslevel erhöhen

L, R, ■, L, R, ▲, L, R

Waffenset 1

↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →

Waffenset 2

↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →

Waffenset 3

↑, X, X, ↓, ←, X, X, →

Rhino-Panzer erschaffen

L, L, ←, L, L, →, ▲, ●

Trashmaster erschaffen

▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L

Weißer Fahrzeuge

X, X, R, ●, ●, L, ▲, ▲

Schwarze Fahrzeuge

●, ●, R, ▲, ▲, L, ■, ■

Verchromte Fahrzeuge

▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲

Nur grüne Ampeln

▲, ▲, R, ■, ■, L, X, X

Aggressive Autofahrer

■, ■, R, X, X, L, ●, ●

Alle Figuren haben große Köpfe

↓, ↓, ↓, ●, ●, X, L, R

Reifengröße der Motorräder verändern

●, →, X, ↑, →, X, L, ■

Klares Wetter

↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R

Nebliges Wetter

↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L, R

Bewölktes Wetter

↑, ↓, X, ↑, ↓, ▲, L, R

Sonniges Wetter

L, L, ●, R, R, ■, ▲, X

Regnerisches Wetter

↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R

Alle Autos zerstören

L, L, ←, L, L, →, X, ■

Uhr beschleunigen

L, L, ←, L, L, →, ●, X

Spiel beschleunigen

R, R, L, R, R, L, ↓, X

Spiel verlangsamen

R, ▲, X, R, ■, ●, ←, →

Perfekte Traktion

L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, X

Zufälliges Passanten-Outfit

L, L, ←, L, L, →, ■, ▲

Passanten greifen an

L, L, R, L, L, R, ↑, ▲

Passanten haben Waffen

R, R, L, R, R, L, →, ●

Passantenschlacht

L, L, R, L, L, R, ←, ■

Passanten folgen dem Spieler

↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R

Medienlevel erhöhen

L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, X

Bild auf den Kopf stellen

↓, ↓, ↓, X, X, ■, R, L

Bild normal ausrichten

▲, ▲, ▲, ↑, ↑, →, L, R

Selbstmord begehen

L, ↓, ←, R, X, ●, ↑, ▲

Credits anschauen

L, R, L, R, ↑, ↓, L, R



RHINO Mit dem Panzer darf man sich in der Stadt austoben.



PASSANTENSCHLACHT Die bewaffneten Bürger können ganz schön unangenehm werden.

Die Sims 2

CHEAT Alle Wünsche werden erfüllt

Um diese Codes zum Laufen zu bringen, muss ein wenig rumprobiert werden. Drücken Sie während einer laufenden Einzelspielerpartie auf die Starttaste und geben Sie den folgenden Code ein: L1, R1, Oben, X, R2. Anschließend sollte neben dem Briefkasten ein neues Objekt erscheinen. Über dieses Cheat-Objekt werden die einzelnen Cheats aktiviert. Falls das Objekt nicht erscheint, wechseln Sie diesmal nicht ins Pausemenü und geben Sie den Code erneut ein. Sobald der Gegenstand auf dem Bild zu sehen ist, können Sie die folgenden Tastenkombinationen eingeben und die Mogeleyen dann über dieses Cheat-Objekt anwählen. Die Eingaben werden akustisch bestätigt.

Cheat-Objekt erschaffen

L1, R1, ↑, X, R2

Sechs Stunden überspringen

●, ■, L1, ↑, ↓

Alle Bedürfnisse erfüllen

↑, ●, ↑, →, L2

9.999\$ kassieren

R1, L1, R2, →, ←

Fähigkeiten verbessern

▲, ●, ■, R2, ←

Alle Kleider freischalten

■, R2, ↓, →, ■

Alle Grundstücke freischalten

●, L2, ←, ●, ↑, ●

Alle Objekte freischalten

L2, ●, ↓, ←, ↑

Alle Rezepte freischalten

R2, ■, ↑, ↓, →, X

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
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Conflict Vietnam	12/2004
Constantine	05 + 06/2005
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	07/2005
Destroy All Humans	09/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Sims 2	02/2006
Die 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 Liberty City Stories	02/2006
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
Juiced	09/2005
Killer 7	09/2005
Killzone	04/2005
L.A. Rush	02/2006
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2006	12/2005
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	01/2006
Medal of Honor: European Assault	09/2005
Mercenaries	04 + 05/2005
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NFL Street 2	04/2005
NanoBreaker	09/2005
NIS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
Rumble Roses	06/2005
Scaler	08/2005
Spartan: Total Warrior	01/2006
SSX on Tour	01/2006
Star Wars Battlefront II	02/2006
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
Tekken 5	08/2005
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	12/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
Tony Hawk's Amercian Wasteland	02/2006
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
True Crime New York City	02/2006
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. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

6. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage Rückblick 2005	_____	☐	☐	☐
Reportage Hitvorschau 2006	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy XII	_____	☐	☐	☐
Dragon Quest VIII	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend	_____	☐	☐	☐
Driver: Parallel Lines	_____	☐	☐	☐
Superman Returns	_____	☐	☐	☐
FIFA Street 2	_____	☐	☐	☐
ProfiTipps GTA: Liberty City Stories	_____	☐	☐	☐
ProfiTipps Prince of Persia: The Two Thrones	_____	☐	☐	☐

7. 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.

8. 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: _____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 02,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

10. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

11. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

12. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 02/06)

Ausgabe: ____/____

13. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die PLAYZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

16. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

17. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für PS2 oder PSP gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für PS2, PS3 oder PSP wünschen Sie sich am meisten?

Spiel	System
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	9, 35
Buena Vista Games	2
COMPUTEC MEDIA AG	77, 89, 91, 93, 97, 101, 113
Jamba	127
Jöllenbeck	51
Midway	47
MTV	103
Paramount	87
Take 2	3
Ubisoft	11
VIVA Plus	105

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 02/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevkert Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitende Redakteure (V.i.S.d.P.) Michael Pruchnicki, Wolfgang Fischer
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Maik Bütefür, Thomas Eder, Uwe Hönig,
Michael Meyer, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Oliver Beck, Alexander Funke, Christoph Kraus,
Matthias Mess, Stefanie Rubner,
Christian Schönlein, Fabian Sluga

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Birgit Bauer, Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Matthias Schöffel

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer,
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen,
Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Clossmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de

Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Sonderwerbformen

Auf den Seiten 129 bis 132 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt
„Kameo: Elements of Power“. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung

Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung

Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigenposition Judith Linder; judith.linder@computec.de

Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement

Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: compute@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich

Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at
Postadresse:

Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-
Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigen-
kunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich
mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer,
in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze,
Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:

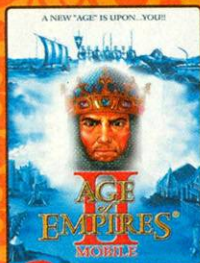
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser
die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind
urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen,
ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

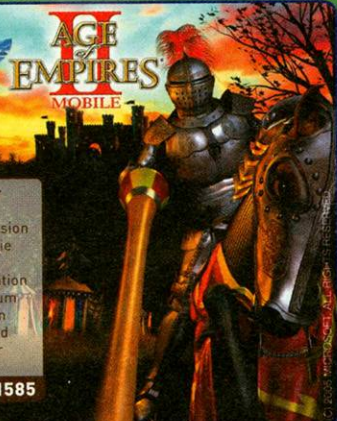
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE,
PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM,
DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY,
PLAYBOY, Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON,
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Handy Spiel



Ein neues Zeitalter bricht an! Spiele die Mobilversion des besten Strategie spiels aller Zeiten. Führe deine Zivilisation durch 4 Zeitalter zum Erfolg. Dazu stehen dir 13 Gebäude- und 7 Einheitsstypen zur Verfügung.

Spiel1585



33333*

Jamba!

www.jamba.de

Handy Software

Mel dir deine Handyuhr!



Handy3200



Handy3201



Handy3202



Handy3203

Sexy Handybilder



Handy Spiele

Fußball Manager 2006 Du bestimmst die Zukunft deines Vereins Spiel1580	Alpha Zone 3D Rette deinen Planeten vor den auferstehenden Invasoren Spiel1581	Carmageddon Extreme Autos gegen noch extremere Gegner - Regeln gibt's nicht... Spiel1582	Monopoly Tycoon Bau dir dein Business-Imperium auf und stich die anderen aus Spiel1583	Happy Tree Friends Triff beim Schleudern so viele Hindernisse wie nur möglich Spiel1584
---	---	---	---	--

Charts

	real	poly
1 Sean Paul - We Be Burnin'	Sing2255	Ring5980
2 Tokio Hotel - Durch Den Monsun	Sing2256	Ring5981
3 Rihanna - Pon De Replay	Sing2257	Ring5982
4 Kanye West - Gold Digger	Sing2258	Ring5983
5 James Blunt - You're Beautiful	Sing2259	Ring5984
6 Die Firma - Die Eine 2005	Sing2260	Ring5985
7 Melanie C - First Day Of My Life	Sing2261	Ring5986
8 US5 - Just Because Of You	Sing2262	Ring5987
9 Bloodh. Gang - Foxtrot Uni. Charlie Kilo	Sing2263	Ring5988
10 T.A.T.U. - All About Us	Sing2264	Ring5989
11 Deine Lieblingsrapper - Steh Wied. Auf	Sing2265	Ring5990
12 Kool Savas & Azad - Guck My Man	Sing2266	Ring5991

50 Cent Special

50 Cent - Candy Shop	Sing2267
50 Cent - In Da Club	Sing2268
50 Cent - Just A Lil'Bit	Sing2269
50 Cent - Outta	Sing2270
50 Cent - Window Shopper	Sing2271

Löschlogos



Handybilder



Videoklingeltöne

Sugababes Push The Button	Video1030
Tokio Hotel Durch Den Monsun	Video1031
50 Cent Window Shopper	Video1032
Deine Liebl.rapper Steh Wieder Auf	Video1033

Animierte Handybilder



Handy Themes



Für Handybilder z.B. **Sende „Mega9381“ an**

33333*

+ 9222 (SFr 9,90)

in allen Netzen verfügbar

Im Monat (Sparabos) 4,99€

Poly/Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews+ WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
(Sexy) Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Software	Guthaben: 2 Stück

jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/Handybild/Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Software (+ 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*. Mindestalter 16 Jahre. 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 **Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage QD, 3650, 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, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, K500, S700, P900, Z1010 **Software Handyinfo:** Motorola: C650, E1000, V550, V635; Nokia: 2650, 3220, 6230i, 3510i, 5100, 6680, 7270, 7650, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720, P700, E810; Sharp: GX10, GX30, TM200; Siemens: C65, SL65, S65, SX1; Sony Ericsson: K300i, K700i, Z1010, V800; weitere Handys und Infos auf www.jamba.de

VORSCHAU

Ausgabe 03/2006 ab **18.01.06** am Kiosk!

Der doppelte Snake



In Japan ist Dezember der Monat der Schlange: Nicht nur, dass kurz nach Drucklegung dieses Hefts *Metal Gear Acid 2* für die PSP erschien, die Japaner dürfen auch im Gegensatz zu uns und den US-Spielern als Einzige schon in diesem Jahr die Neuauflage *Metal Gear Solid 3 Subsistence* spielen. Wir berichten über die Importfassungen!

PlayStation 3

Vor Weihnachten hielt sich Sony bewusst bedeckt, was neue Infos zur PlayStation 3 angeht. Im neuen Jahr heißt es aber „Gas geben“, um Microsofts Xbox 360 keinen allzu großen Vorsprung zu gewähren. Wir enthüllen im nächsten Heft spektakuläre neue PS3-Projekte!



Kingdom Hearts II

Japan im Rollenspiel-Fieber: Zwei Tage vor Heiligabend erscheint im Fernen Osten das mit Spannung erwartete *Kingdom Hearts II*. Lesen Sie unsere Eindrücke vom zweiten Projekt von Disney mit Square Enix!



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
Black	23. Februar
Castlevania: Curse of Darkness	Februar
Devil Kings	3. Februar
DTM Race Driver 3	Februar
FIFA Street 2	Februar
Gene Troopers	19. Januar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Februar
Mark Ecko's Getting Up	9. Februar
Namco Museum 50th Anniv.	16. Februar
NBA 2K6	27. Januar
NHL 2K6	27. Januar
Pac-Man World 3	16. Februar
Sega Classics Collection	6. Januar
Suikoden Tactics	Februar
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Februar
The Regiment	Februar
The Sword of Etheria	Februar
Torino 2006	20. Januar
We Love Katamari	26. Januar
Winx Club	Februar
World Racing 2	19. Januar
Zathura	27. Januar

Titel	Termin
Breath of Fire III	10. Februar
FIFA Street 2	Februar
Gottlieb Pinball Classics	Februar
Mega Man Maverick Hunter X	24. Februar
Namco Museum: Battle Coll.	14. Dezember
Pac-Man World 3	16. Februar
Peter Jackson's King Kong	15. Dezember
Prince of Persia: Revelations	15. Dezember
Space Invaders Evolution	12. Januar
Street Fighter Alpha 3 Max	24. Februar

WEITERE THEMEN

Shadow of the Colossus

Die Chancen stehen gut für eine deutsche Testversion!

Okami

Capcoms einzigartiges Spiele-Kunstwerk angespielt!

PSP-Nachzügler

Tests zu *Prince of Persia: Revelations* und *King Kong*

Digital fit bleiben

Tests der deutschen Versionen von *NBA* und *NHL 2K6*

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



PSM

Das unabhängige Magazin für PlayStation und PSP

- Peter Jackson's *King Kong*: Das Actionspiel zum Kino-Ereignis des Jahres
- *Need for Speed Most Wanted*: 6-Seiten-Test zum Burnout-Herausforderer
- *Shadow of the Colossus*: Warum es wirklich auf die Größe ankommt



PSW

PS2 • PSP • PS3 • Die ganze Welt der PlayStation

- Alte Stärken, frische Ideen: *Driver* auf der Überholspur? 7 Seiten zu *Parallel Lines*.
- Der Rückblick: Highlights 2005. Die wichtigsten Momente. Die größten Ereignisse.
- Großer PSP-Sonderteil mit *Herr der Ringe*: Taktiken, *Star Wars Battlefront II* u. v. m.

Kameo Elements of Power™

www.xbox.de

Erleben Sie die Welt von Kameo! Erklimmen sie vereiste Gletscher, kämpfen Sie sich durch finstere Trollfestungen, finden Sie einen Weg durch dichte Dschungel und tauchen Sie ab in die Tiefen der Unterwasserwelt – die Welt von Kameo ist ebenso abwechslungsreich wie riesig und zeigt eindrucksvoll die geballte Grafik-Power der Xbox 360. Die absoluten Höhepunkte im Spiel sind gigantische Schlachten, in denen Hunderte von Trollen und Elfen gegeneinander kämpfen. Dieses Action-Adventure ist nicht nur einer der besten, sondern auch mit Abstand der technisch eindrucksvollste Starttitel für Xbox 360!

Erforschen Sie eine farbenfrohe Spielwelt!

Erleben Sie die Grafik Power der nächsten Generation!

Meistern Sie das Abenteuer zu zweit!

Halt, Was ist dein Anliegen?

Epische Schlachten gegen riesige Armeen!



Gegen die bildschirmfüllenden Bosse hilft nur Taktik!



Nutzen Sie die Kräfte der Elementarkrieger!

Durch die Fähigkeit der Verwandlung stehen der zierlichen Kameo zehn mächtige Elementarkrieger zur Seite. Jedes der Wesen besitzt einzigartige Spezialkräfte, dank derer die vielseitige Heldin selbst schwierige Geschichtsaufgaben bewältigen oder in actionreichen Kämpfen siegen kann. Doch die Elementarkrieger wurden von Thorn – dem fiesen König der Trolle – gefangen genommen und im Buch Omnikon festgehalten. Befreien Sie die Elementarkrieger und dringen Sie immer tiefer in die faszinierende Welt von Kameo ein.



Setzen Sie die Elemente weise ein.



Kameo Elements of Power

Vor langer Zeit ...
leben in einer verborgenen
Welt die Völker der Elfen und
Sargotahner. Trotz der unsagbaren
magischen Kräfte, die beide
besaßen, strebten sie nach immer
mehr Macht. Aus Habgier
wurde erst Verachtung, dann
Hass und schließlich ein bitterer
und sinnloser Krieg. In diesem
Konflikt er kämpften sich die
Elfen das Element der Gewalten.
Die Macht der Verwandlung, die
dieses Element mit sich bringt,
wird nun an die Elfe Kameo
weitergegeben. Ihre neidische
Schwester Kalus beschwört aus
lauter Rachsucht das Volk der
Trolle und löst so einen weiteren
tödlichen Konflikt aus ...



Schweben Sie mit Ihren Elfenflügeln!



Finden Sie Verbündete!

Um, hi. Ich bin gerade ziemlich beschäftigt. Wenn du Hilfe suchst, solltest du mit dem Weisen sprechen, der hier in der Nähe wohnt.

Trümmerschleuderi

Greifer der Tiefe!

Kampfkrauti

Ein wahrhaft episches Abenteuer für Xbox 360



Microsoft
game studios
RARE



TM

TM

© 2005 MICROSOFT CORPORATION AND RARE LTD. BANJO-KAZOOIE, MICROSOFT, CORP. LOGO AND RARE LTD. LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORP. AND/OR RARE LTD.